

LABORATORIO DE APRENDIZAJE-SERVICIO RURAL

CIVENHANCE WP2/A3 Manual para formadores de un curso a corto plazo para docentes de educación superior sobre aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales/remotas (e-Service-Learning)



Co-funded by
the European Union

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
1. INSTRUCCIONES BREVES PARA LOS FORMADORES	4
2. INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE EL CURSO	5
3. LOS MÓDULOS DEL PLAN DE ESTUDIOS	6
4. FLUJO DE FORMACIÓN	11
5. MATERIAL DE APOYO	27
6. REFERENCIAS	98

INTRODUCCIÓN

La motivación del proyecto **CIVENHANCE Erasmus+ (2024-2027)** —*Aprendizaje-servicio electrónico para impulsar el compromiso cívico académico en las zonas rurales*— surge de las experiencias colectivas de iniciativas anteriores centradas en el aprendizaje-servicio (SL). En el proyecto Erasmus+ **Rural 3.0 (2019-2021)** —*Aprendizaje-servicio para el desarrollo rural* (<https://rural.ffzg.unizg.hr/>)— fuimos testigos del potencial del SL para abordar las necesidades rurales y fomentar soluciones sostenibles a través de asociaciones con universidades urbanas, pero también nos encontramos con obstáculos que impedían la plena implementación del SL en entornos académicos, como la escasa accesibilidad a las zonas rurales, las limitaciones de tiempo y los costes de desplazamiento. Por el contrario, el proyecto Erasmus+ **e-SL4EU (2021-2024)** —*Aprendizaje-servicio electrónico para unos sistemas de educación superior más digitales e inclusivos en la UE* (<https://e-sl4eu.us.edu.pl/>)— reveló la flexibilidad del e-SL en su implementación, ya que se adapta a formatos híbridos o totalmente en línea que se ajustan a diversos contextos y niveles de competencia de los estudiantes.

El objetivo final del proyecto CIVENHANCE es descubrir formas de aprovechar el e-SL para superar los obstáculos de las iniciativas de SL en zonas rurales y liberar el potencial del SL en comunidades geográficamente desfavorecidas.

Hasta ahora, los socios del proyecto CIVENHANCE han recopilado y analizado casos de uso de aprendizaje-servicio rural/remoto y aprendizaje-servicio electrónico que abordan las necesidades de las personas con menos oportunidades (debido a obstáculos geográficos, económicos, educativos, culturales o de origen migratorio). A continuación, se creó el Marco de Diseño del Aprendizaje Electrónico en el Servicio Rural como un modelo de aprendizaje dinámico y en evolución que ofrece un plan pedagógico bien desarrollado y diseñado específicamente para proyectos de aprendizaje electrónico en el servicio rural (e-SL) en la educación superior.

El objetivo de este manual para formadores es proporcionar apoyo en la impartición de formación en e-SL en comunidades rurales.

Este manual (traducido a todos los idiomas de los socios) presenta el complemento del curso en línea (<https://mod.srce.hr/course/view.php?id=667>), explicando la estructura del curso, su contenido y los métodos para impartirlo como formación presencial.

Los formadores deben adaptar libremente la estructura y la metodología de la formación a sus experiencias y a las capacidades de los participantes.



1. INSTRUCCIONES BREVES PARA LOS FORMADORES

Recomendamos comenzar con la preparación de la formación al menos un mes antes de la propia formación. Corresponde a la persona encargada de la formación desarrollar procedimientos de preparación estándar para garantizar una alta calidad de la formación. Los pasos principales del proceso de preparación son los siguientes:

- preparación del formador,
- preparación del espacio de formación,
- preparación de los materiales de formación,
- invitación a los participantes a la formación.

Las sesiones de formación más exitosas son aquellas que se planifican y preparan cuidadosamente en cada detalle.

Preparación del formador

El formador debe estar familiarizado con el espacio de formación. La persona responsable debe llegar antes el día de la formación para poder realizar los preparativos necesarios y comprobar que todo está en orden para la sesión.

Cada formador tiene diferentes cualificaciones, experiencia, conocimientos y métodos de formación. Incluso aquellos que están muy familiarizados con el tema deben realizar los preparativos adecuados para la sesión.

- El formador debe tener conocimientos sobre el sector de la educación superior y las instituciones de educación superior en general. Si la formación se imparte a los empleados de una institución concreta, el formador debe conocer bien dicha institución.
- El formador debe tener conocimientos avanzados sobre el aprendizaje-servicio y experiencia en la impartición de cursos de aprendizaje-servicio.

Preparación del espacio de formación

Se debe comprobar que la sala de formación y las áreas de formación práctica cumplan las siguientes condiciones:

- Disposición adecuada de los asientos.
- Condiciones ambientales cómodas.
- Buena visibilidad.
- Disponibilidad del equipo necesario (como reproductor de vídeo/monitor, proyectores de diapositivas, rotafolios y otros dispositivos necesarios).
- Tamaño adecuado de la sala.

A la hora de preparar el espacio de formación, deben tenerse en cuenta los siguientes factores clave: disponer del equipo y los suministros adecuados in situ (ordenador, proyector, Internet); garantizar una buena visibilidad para todos (materiales didácticos visuales).

Prepare la sala **el día antes** de la formación. Compruebe el funcionamiento del equipo técnico y la disposición de las mesas. Prepare los materiales para los participantes, **escriba todo el texto en las pizarras y en los post-its, para no perder tiempo con ello durante la formación.**



2. INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE EL CURSO

Título del curso: CIVENHANCE Laboratorio de aprendizaje de servicio rural

Objetivo del curso: adoptar nuevos enfoques en la educación digital para diseñar, desarrollar, impartir y evaluar experiencias de aprendizaje rural en línea eficaces y holísticas para estudiantes y comunidades.

Destinatarios: profesores universitarios (IES) abiertos a nuevos métodos de enseñanza, independientemente de su especialización y de su antigüedad en el ejercicio de la profesión.

Objetivos de aprendizaje:

- elaborar áreas clave de oportunidad para el aprendizaje rural basado en el servicio electrónico,
- aclarar las funciones y responsabilidades de los profesores, los estudiantes y los socios comunitarios,
- adaptar los cursos existentes para introducir el aprendizaje electrónico rural en el plan de estudios académico,
- planificar, diseñar y poner en práctica proyectos de aprendizaje electrónico rural,
- evaluar y valorar el aprendizaje electrónico rural.

Duración del curso: 8 horas.

Métodos y herramientas: se utilizará un enfoque participativo e interactivo (una combinación de teoría y aprendizaje experiencial adaptado a los principios del aprendizaje de adultos). El curso proporciona un entorno para la comunicación mutua entre formadores y participantes, y el intercambio de experiencias y consejos. Para impartir el curso de forma presencial se necesitan rotafolios, post-its, rotuladores, ordenador con altavoces, acceso a Internet y retroproyector.

3. LOS MÓDULOS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Título del módulo	Tiempo asignado (minutos)	Contenido del módulo
Módulo 1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales	90	Presentación del curso y de los participantes (10 minutos) Presentación sobre el aprendizaje-servicio electrónico, el aprendizaje-servicio electrónico rural (con tarjetas didácticas) y el marco de diseño del aprendizaje-servicio electrónico rural (25 minutos) Ejercicio 1. Los cuatro pilares del aprendizaje-servicio electrónico rural (rotafolio y post-its), 5 minutos Presentación sobre los 4 grupos del marco de diseño del aprendizaje-servicio electrónico rural (5 minutos) Ejercicio 2. Cuatro grupos de e-SL rural (rotafolio y post-its), 5 minutos Presentación sobre los componentes en línea del e-SL: retos y herramientas operativas (15 minutos) Vídeo sobre el Learning Experience Canvas (2,5 minutos). Vídeo con vlogs de estudiantes (5 minutos) Presentación sobre el diseño instruccional (7 minutos) Vídeo: juego 57° North desarrollado por Mighty Coconut (2,5 minutos) Vídeo: enfoque basado en escenarios (5 minutos) Ejercicio 3. Técnicas didácticas para presentar contenidos digitales (rotafolio y post-its), 3 minutos

3. LOS MÓDULOS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Título del módulo	Tiempo asignado (minutos)	Contenido del módulo
Módulo 2 Funciones y responsabilidades de los docentes, los estudiantes y los socios comunitarios en el aprendizaje electrónico rural	90	Presentación sobre las zonas rurales de la UE (5 minutos) Ejercicio 1. Juego de adivinanzas sobre las zonas rurales de la UE (5 minutos) Fichas y presentación sobre comunidades rurales, ciudadanos y organizaciones (10 minutos) Ejercicio 2. Funciones de los socios de la comunidad rural (rotafolio y post-its), 5 minutos Presentación sobre las funciones de los diferentes socios de la comunidad rural (20 minutos) Ejercicio 3. Adivinar el objetivo del proyecto, el papel de los socios de la comunidad y el resultado (rotafolio y post-its), 5 minutos Presentación sobre las funciones de los estudiantes y los profesores en el aprendizaje electrónico rural (15 minutos) Ejercicio 4. Adivinar el papel de los estudiantes en los ejemplos dados (rotafolio y post-its), 5 minutos Presentación sobre el diseño colaborativo liderado por la comunidad (20 minutos)

3. LOS MÓDULOS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Título del módulo	Tiempo asignado (minutos)	Contenido del módulo
Módulo 3 Introducción del e-SL rural en el plan de estudios académico y buenas prácticas	90	Ejercicio 1. Juego de adivinanzas sobre estadísticas de las zonas rurales (5 minutos) Presentación sobre los retos en las zonas rurales (5 minutos) Ejercicio 2. Pueblos en proceso de despoblación (rotafolio y post-its), 3 minutos Presentación sobre iniciativas de desarrollo rural (10 minutos) Vídeo sobre pueblos inteligentes (3 minutos) Vídeo sobre Living Labs (3 minutos) Ejercicio 3. Pueblos inteligentes y Living Labs (rotafolio y post-its), 3 minutos Presentación (con tarjetas didácticas) sobre las asociaciones entre instituciones de educación superior y comunidades rurales (3 minutos) Ejercicio 4. Formas en que una universidad puede colaborar con la comunidad rural (rotafolio y post-its), 5 minutos Presentación (con tarjetas didácticas) sobre las ventajas, los retos y los riesgos del aprendizaje electrónico rural (10 minutos) Presentación sobre buenas prácticas de e-SL rural (20 minutos) Vídeos seleccionados de buenas prácticas de e-SL rural (20 minutos)

3. LOS MÓDULOS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Título del módulo	Tiempo asignado (minutos)	Contenido del módulo
Módulo 4 Planificación y ejecución de proyectos de e-SL rurales	90	Presentación sobre el análisis de necesidades en proyectos de e-SL rurales (7 minutos) Presentación sobre la planificación de proyectos de e-SL rurales (25 minutos) Presentación sobre la implementación de proyectos de e-SL rurales (22 minutos) Presentación sobre la celebración de proyectos de e-SL rurales (10 minutos) Presentación sobre la reflexión de los estudiantes en proyectos de e-SL rurales (20 minutos) Ejercicio 1. Componentes clave de la reflexión, 5 minutos



3. LOS MÓDULOS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Título del módulo	Tiempo asignado (minutos)	Contenido del módulo
Módulo 5 Valoración y evaluación de proyectos de e-SL rurales	90	Presentación sobre la diferencia entre valoración y evaluación en proyectos de e-SL rurales (2,5 minutos) Ejercicio 1. ¿Valoración o evaluación? (pizarra y post-its), 2,5 minutos Presentación sobre la evaluación en proyectos de e-SL rurales (25 minutos) Presentación sobre la evaluación del impacto comunitario (15 minutos) Presentación sobre la evaluación de la calidad del proyecto y de la asociación (15 minutos) Ejercicio 2. Documentar la idea del proyecto de aprendizaje-servicio electrónico rural (30 minutos)

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

Presentación del curso y de los participantes	
Duración	5 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluyendo preguntas para el debate posterior)	Lista de verificación para comenzar la formación: - Dar la bienvenida a los participantes - Presentación de los formadores y organizadores - ¿Por qué estamos aquí? - Información práctica sobre la formación - Estructura de la formación, método de formación Todos los participantes deben decir su nombre, la facultad y el departamento en el que trabajan, su cargo y su experiencia en la implementación del aprendizaje-servicio. El formador debe calcular el tiempo asignado a cada participante en función del número de participantes.
Materiales necesarios	Pelota pequeña fácil de atrapar

Presentación sobre el e-SL, el e-SL rural y el Marco de diseño del e-SL rural	
Duración	25 min
Descripción	Presentación interactiva e-SL, e-SL rural y Marco de diseño de e-SL rural
Materiales necesarios	Hoja 1.1 y tarjetas didácticas impresas (o la presentación con tarjetas didácticas en el ordenador)

Ejercicio 1.1. Los cuatro pilares del e-SL rural	
Duración	5 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluidas las preguntas para el debate)	El formador escribe las siguientes frases en el rotafolio, pero omite las palabras con asterisco y las escribe en 4 post-its. Pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase a la que pertenece. 1. El ecosistema en el e-SL rural se construye a través de *asociaciones* basadas en la confianza. 2. La participación ciudadana en los territorios rurales tiene como objetivo construir el significado cívico que empodera a las *personas*. 3. Promover la autonomía transformadora del desarrollo cívico es uno de los principales *objetivos* del e-SL rural. 4. El e-SL rural tiene como objetivo inspirar el aprendizaje a través de los territorios como *lugares* de laboratorio cívico.

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

Presentación sobre los cuatro grupos del marco de diseño del e-SL en zonas rurales

Duración	5 min
Descripción	Presentación interactiva sobre los cuatro grupos del marco de diseño de e-SL rural
Materiales necesarios	Hoja 1.2

Ejercicio 1.2. Cuatro grupos de e-SL rural

Duración	5 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluidas preguntas para el debate posterior)	El formador escribe las siguientes frases en el rotafolio, pero omite las palabras con asterisco y las escribe en 4 post-its. Pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase a la que pertenece. 1. *Grupo 3*: el enfoque de este grupo es la colaboración recíproca y basada en la confianza. 2. *Grupo 4*: se centra en el empoderamiento digital y la integración ética de la tecnología. 3. *Grupo 1*: se centra en la relevancia cívica y la alineación contextual. 4. *Grupo 2*: se centra en el diseño de aprendizaje situado e híbrido.

Presentación sobre los componentes en línea del e-SL: retos y herramientas operativas

Duración	15 min + vídeo 1 (2,5 min) + vídeo 2 (5 min)
Descripción	Presentación interactiva sobre los componentes en línea de e-SL: retos y herramientas operativas, seguida de dos vídeos: Vídeo 1: Learning Experience Canvas (2,5 minutos): https://youtu.be/Uk1xevHSsa8?feature=shared Vídeo 2: Vlogs de estudiantes (5 minutos): https://youtu.be/TU8FOPdMn_o https://youtu.be/86dAT6rH6aU
Materiales necesarios	Hoja 1.3 , reproductor de vídeo, altavoces

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

Presentación sobre diseño instruccional	
Duración	7 min + vídeo 1 (2,5 min) + vídeo 2 (5 minutos)
Descripción	Presentación interactiva sobre diseño instruccional seguida de dos vídeos: Vídeo 1: juego 57° North desarrollado por Mighty Coconut (2,5 minutos) https://www.mightycoconut.com/57north Vídeo 2: Enfoque basado en escenarios (5 minutos) https://youtu.be/gcm_uiOEIul?feature=shared
Materiales necesarios	Hoja 1.4 , reproductor de vídeo, altavoces

Ejercicio 1.3. Técnicas didácticas para presentar contenidos digitales	
Duración	3 min
Descripción (proceso por pasos para el facilitador, incluidas preguntas de reflexión)	El formador escribe las siguientes frases en el rotafolio. Los alumnos toman decisiones de diseño eligiendo entre diferentes opciones para abordar un mercado específico basándose en unos criterios determinados. 1. Los alumnos toman decisiones de diseño eligiendo entre diferentes opciones para abordar un mercado específico basándose en unos criterios determinados. 2. Este enfoque es útil para describir procesos complejos, en los que diferentes actores realizan diferentes acciones. 3. Este enfoque es útil para enseñar procedimientos, especialmente procedimientos de software. 4. Los alumnos aprenden sobre herramientas, pasos de un procedimiento, etapas de un proceso o preguntas frecuentes sobre un tema determinado. A continuación, el formador escribe el siguiente texto en cuatro post-its y pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase a la que pertenece. • Enfoque de demostración-práctica • Enfoque basado en escenarios • Enfoque narrativo • Enfoque basado en herramientas

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 2 Funciones y responsabilidades de los docentes, los estudiantes y los socios comunitarios en el aprendizaje electrónico rural

Presentación sobre las zonas rurales de la UE	
Duración	5 min
Descripción	Presentación interactiva sobre las zonas rurales de la UE
Materiales necesarios	Hoja 2.1

Ejercicio 2.1. Juego de adivinanzas sobre las zonas rurales de la UE	
Duración	5 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluidas preguntas para el debate posterior)	El formador escribe las siguientes preguntas en el rotafolio y pide a los participantes que hagan una suposición: 1. Adivina: ¿qué países tienen una alta eficiencia en el sector primario, pero una menor importancia económica de este sector debido a que los sectores secundario y/o terciario (industria, diversos servicios, turismo, etc.) dominan la estructura económica nacional? • Reino Unido, Alemania, Países Bajos, Bélgica e Italia • <i>Portugal, España, Croacia y Grecia</i> • <i>Hungría, Eslovaquia, Polonia y Letonia</i> 2. En su opinión, ¿en qué países el abandono de las tierras representa un reto fundamental? • Croacia, Hungría, Letonia, Portugal, Grecia y Polonia • <i>Irlanda, Francia, Luxemburgo, Dinamarca, República Checa y Lituania</i> • <i>Estonia, Finlandia, Suecia, Austria y Eslovenia</i> 3. Adivine, ¿qué países tienen la mayor proporción de población rural, una proporción muy baja de tierras agrícolas debido a limitaciones objetivas y una alta eficiencia de los sectores no agrícolas? • Estonia, Finlandia, Suecia, Austria y Eslovenia • <i>Bulgaria y Rumanía</i> • <i>Reino Unido, Alemania, Países Bajos, Bélgica e Italia</i> 4. En su opinión, ¿qué países tienen la mayor proporción de tierras agrícolas y el menor abandono de tierras con una población rural moderada? • Irlanda, Francia, Luxemburgo, Dinamarca, República Checa y Lituania • <i>Reino Unido, Alemania, Países Bajos, Bélgica e Italia</i> • <i>Croacia, Hungría, Letonia, Portugal, Grecia y Polonia</i>

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 2 Funciones y responsabilidades de los docentes, los estudiantes y los socios comunitarios en el aprendizaje electrónico rural

Fichas y presentación sobre comunidades rurales, ciudadanos y organizaciones	
Duración	10 min
Descripción	Presentación interactiva con tarjetas didácticas sobre comunidades rurales, ciudadanos y organizaciones
Materiales necesarios	Hoja 2.2

Ejercicio 2.2. Funciones de los socios comunitarios rurales	
Duración	5 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluidas las preguntas para el debate)	El formador escribe el siguiente texto en el rotafolio, pero omite las palabras con asterisco y las escribe en 7 post-its. Pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase a la que pertenece. <i>Imagina un proyecto de e-SL en el que los estudiantes se asocian con una organización rural sin ánimo de lucro para abordar la inseguridad alimentaria.</i> <i>El socio comunitario podría:</i> - <i>Identificar la necesidad de un huerto comunitario (*codiseñador*).</i> - <i>Enseñar a los estudiantes sobre las condiciones del suelo local y los retos de la distribución de alimentos (*coeducador*).</i> - <i>Proporcionar tierra y herramientas (*proveedor de recursos*).</i> - <i>Orientar a los estudiantes sobre técnicas de plantación (*supervisor*).</i> - <i>Beneficiarse de los productos del huerto (*beneficiario*).</i> - <i>Garantizar que el proyecto respete las necesidades y los horarios de los residentes locales (*defensor de la reciprocidad*).</i> - <i>Ofrecer comentarios sobre el rendimiento del huerto y la respuesta de la comunidad (*evaluador*).</i>

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 2 Funciones y responsabilidades de los docentes, los estudiantes y los socios comunitarios en el aprendizaje electrónico rural

Presentación sobre las funciones de los diferentes socios de la comunidad rural.	
Duración	20 min
Descripción	Presentación interactiva sobre las funciones de los diferentes socios de la comunidad rural
Materiales necesarios	Hoja 2.3

	Ejercicio 2.3. Adivina el objetivo del proyecto, la función del socio comunitario y el resultado
Duración	5 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluidas las preguntas para el debate)	El formador escribe el siguiente texto en el rotafolio, pero omite las palabras con asterisco y las escribe en tres post-its. Pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase correspondiente. <i>¿Cuál es el objetivo del proyecto, el papel del socio comunitario y el resultado?</i> <i>Los alumnos de un curso de nutrición se asocian con una ONG rural (banco de alimentos) para analizar las necesidades alimentarias de la comunidad y diseñar kits de comida (*objetivo del proyecto*).</i> <i>El banco de alimentos proporciona datos sobre los clientes, las instalaciones de almacenamiento y la logística de distribución. Forman a los estudiantes en materia de seguridad alimentaria y se benefician de los kits, mientras que los estudiantes aprenden sobre la inseguridad alimentaria (*función*).</i> <i>Se distribuyen kits de comida a 200 familias rurales y los estudiantes reflexionan sobre los problemas sistémicos del hambre (*resultado*).</i> <i>Los estudiantes de planificación urbana diseñan un plan de revitalización de un parque comunitario para el Departamento de Parques de la ciudad (*objetivo del proyecto*).</i> <i>El departamento comparte las leyes de zonificación, los presupuestos y las opiniones de los residentes. Implementan diseños viables mientras asesoran a los estudiantes sobre políticas públicas (*función*).</i> <i>Se instala un nuevo parque infantil y los estudiantes adquieren experiencia en diseño (*resultado*).</i> <i>Estudiantes de educación dan clases particulares a alumnos en riesgo de fracaso escolar en una escuela primaria rural con pocos recursos para mejorar las tasas de alfabetización (*objetivo del proyecto*).</i> <i>La escuela identifica a los alumnos con dificultades de lectura, proporciona espacio en el aula y comparte los objetivos del plan de estudios. Los profesores orientan a los estudiantes, que adquieren experiencia docente (*función*).</i> <i>Mejora de las calificaciones de 30 niños, y obtención de créditos ECTS por parte de los estudiantes universitarios (*resultado*).</i>

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 2 Funciones y responsabilidades de los docentes, los estudiantes y los socios comunitarios en el aprendizaje electrónico rural

Presentación sobre las funciones de los estudiantes y los profesores en el aprendizaje-servicio electrónico rural	
Duración	15 min
Descripción	Presentación interactiva sobre las funciones de los alumnos y profesores en el aprendizaje-servicio electrónico rural
Materiales necesarios	Hoja 2.4
Ejercicio 2.4. Adivine la función de los estudiantes en los ejemplos dados	
Duración	5 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluidas las preguntas de reflexión)	El formador escribe el siguiente texto en el rotafolio, pero omite las palabras con asterisco y las escribe en 7 post-its. Pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase a la que pertenece. • <i>Los estudiantes cavan parcelas y plantan cultivos. (*Colaboradores activos*)</i> • <i>Los estudiantes aplican las lecciones de biología sobre la salud del suelo. (*Aprendices*)</i> • <i>Los estudiantes se reúnen con la ONG para decidir los tipos de cultivos en función de las preferencias de la comunidad. (*Colaboradores*)</i> • <i>Los estudiantes escriben en su diario sobre cómo la jardinería les ha revelado problemas de acceso a los alimentos. (*Profesionales reflexivos*)</i> • <i>Los estudiantes se aseguran de que el huerto respete las normas alimentarias culturales. (*Participantes éticos*)</i> • <i>Los estudiantes forman a los residentes para que mantengan el huerto una vez finalizado el proyecto. (*Defensores de la reciprocidad*)</i> • <i>Los estudiantes se comprometen a prestar 15 horas de servicio durante 6 semanas. (*Gestores del tiempo*)</i>

Presentación sobre el diseño colaborativo liderado por la comunidad	
Duración	20 min
Descripción	Presentación interactiva sobre el diseño colaborativo liderado por la comunidad
Materiales necesarios	Hoja 2.5



4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 3 Introducción del e-SL rural en el plan de estudios académico y buenas prácticas

Ejercicio 3.1. Juego de adivinanzas sobre estadísticas de zonas rurales	
Duración	5 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluidas preguntas para el debate posterior)	El formador escribe las siguientes preguntas en el rotafolio y pide a los participantes que hagan una estimación: 1. ¡Adivinen! ¿Qué porcentaje de la superficie terrestre de la UE se clasifica como predominantemente rural? • <i>más del 50 %</i> • <i>más del 30 %</i> • <i>más del 60 %</i> 2. ¡Adivinen! Se prevé que, para 2030, la población rural de la UE aumentará en: • <i>un 0,6 %</i> • <i>un 0,5 %</i> • <i>un 1 %</i> • <i>un 2 %</i> 3. Las zonas rurales de la UE albergan: • <i>el 60 % de su población</i> • <i>el 50 % de su población</i> • <i>el 90 % de su población</i> • <i>40 % de su población</i>
Presentación sobre los retos en las zonas rurales	
Duración	5 min
Descripción	Presentación interactiva sobre los retos en las zonas rurales
Materiales necesarios	Hoja 3.1

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 3 Introducción del e-SL rural en el plan de estudios académico y buenas prácticas

Ejercicio 3.2. Pueblos en proceso de despoblación	
Duración	5 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluidas preguntas para el debate)	El formador escribe el siguiente texto en el rotafolio, pero omite las palabras con asterisco y las escribe en 4 post-its. Pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase correspondiente. <i>Los pueblos despoblados suelen carecer de *infraestructuras básicas*.</i> <i>Los pueblos despoblados encarnan el *patrimonio cultural*.</i> <i>La despoblación de los pueblos crea *desincentivos* para los recién llegados e *incentivos* para que los habitantes actuales se marchen.</i>

Presentación sobre iniciativas de desarrollo rural	
Duración	10 min + 3 min de vídeo + 3 min de vídeo
Descripción	Presentación interactiva sobre iniciativas de desarrollo rural seguida de dos vídeos: Vídeo sobre Smart villages (3 minutos) www.youtube.com/watch?v=ckB71hb0kx0 Vídeo sobre Living Labs (3 minutos) https://youtu.be/BWFXbt68hXA
Materiales necesarios	Hoja 3.2 , reproductor de vídeo, altavoces

Ejercicio 3.3. Aldeas inteligentes y Living Labs	
Duración	3 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluidas preguntas para el debate posterior)	El formador escribe el siguiente texto en el rotafolio, pero omite las palabras con asterisco y las escribe en dos post-its. Pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase correspondiente. <i>Las aldeas inteligentes son *comunidades rurales* en las que las redes y los servicios tradicionales y nuevos se mejoran mediante tecnologías digitales, innovaciones y un mejor uso del conocimiento.</i> <i>Los Living Labs son espacios para la investigación innovadora y participativa, *plataformas sociotécnicas* con recursos compartidos.</i>

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 3 Introducción del e-SL rural en el plan de estudios académico y buenas prácticas

Presentación (con tarjetas didácticas) sobre las asociaciones de instituciones de educación superior con comunidades rurales	
Duración	3 min
Descripción	Presentación interactiva sobre las asociaciones entre instituciones de educación superior y comunidades rurales
Materiales necesarios	Hoja 3.3

Ejercicio 3.4. Formas en que una universidad puede colaborar con la comunidad rural	
Duración	5 min
Descripción (proceso paso a paso para el facilitador, incluidas preguntas para el debate posterior)	El formador escribe el siguiente texto en el rotafolio, pero omite las palabras con asterisco y las escribe en 4 post-its. Pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase correspondiente. <i>La universidad *líder* busca mejorar la comunidad a través de sus conocimientos.</i> <i>La universidad *facilitadora* se compromete con la comunidad organizando proyectos que la mejorarán.</i> <i>La universidad *colaboradora* considera a la comunidad como un verdadero socio.</i> <i>La universidad *partidaria* implementa programas comunitarios solo cuando la comunidad lo solicita directamente.</i>

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 3 Introducción del e-SL rural en el plan de estudios académico y buenas prácticas

Presentación (con tarjetas didácticas) sobre los beneficios, retos y riesgos del e-SL rural	
Duración	10 min
Descripción	Presentación interactiva (con tarjetas didácticas) sobre los beneficios, retos y riesgos del e-SL rural
Materiales necesarios	Hoja 3.4

Presentación sobre buenas prácticas de e-SL rural	
Duración	20 min + 20 min de vídeo seleccionado
Descripción	Presentación interactiva sobre buenas prácticas de e-SL en zonas rurales, seguida de vídeos seleccionados (el formador debe elegir los vídeos de la siguiente lista en función del ámbito académico y los intereses de los participantes). Laboratorios móviles de STEM en las islas croatas https://www.youtube.com/watch?v=AtPI_Zprj64 Centros de alfabetización digital en las islas croatas https://www.youtube.com/watch?v=OS0DhZU9M4U Proyectos de preservación cultural en comunidades indígenas (Canadá) https://www.youtube.com/watch?v=tcio--ncDOY Enseñanza rural en línea en España, Universidad Autónoma de Madrid https://www.youtube.com/watch?v= QUMmPuuxJE Aprendizaje electrónico rural en Sarsina, Italia https://www.youtube.com/watch?v=Y9NhLpgOZCY Aprendizaje electrónico rural en Portugal: Right to Play https://www.youtube.com/watch?v=BHeSHHHnHrs Aprendizaje electrónico rural en Portugal: pasos para una sociedad mejor https://www.youtube.com/watch?v=TySy8MAEy5E Aprendizaje electrónico rural en Austria: Bird Saving https://www.youtube.com/watch?v=0JGQ5IAhS_E Aprendizaje electrónico rural para instituciones patrimoniales en Croacia https://www.youtube.com/watch?v=Qiz03ogk5q0 Aprendizaje electrónico rural en Melgaço, Portugal: Walk (Portugal) https://www.youtube.com/watch?v=8f0skoi9Us4 Aprendizaje electrónico rural en Kaunas, Lituania (Linksmadvaris) https://www.youtube.com/watch?v=f3K7dh9d2VY Aprendizaje-servicio rural en Italia, Santa Sofía: Via Romea Germanica https://www.youtube.com/watch?v=nXyNwzVnylc
Materiales necesarios	Hoja 3.5 , reproductor de vídeo, altavoces

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 4 Planificación y ejecución de proyectos de e-SL rurales

Presentación sobre el análisis de necesidades en proyectos de e-SL rurales	
Duración	7 min
Descripción	Presentación interactiva sobre el análisis de necesidades en proyectos de e-SL rurales
Materiales necesarios	Hoja 4.1

Presentación sobre la planificación de proyectos e-SL rurales	
Duración	25 min
Descripción	Presentación interactiva sobre la planificación de proyectos de e-SL rurales
Materiales necesarios	Hoja 4.2

Presentación sobre la implementación de proyectos e-SL rurales	
Duración	22 min
Descripción	Presentación interactiva sobre la implementación de proyectos de e-SL rurales
Materiales necesarios	Hoja 4.3

Presentación sobre la celebración de proyectos e-SL rurales	
Duración	10 min
Descripción	Presentación interactiva sobre la celebración de proyectos de e-SL rurales
Materiales necesarios	Hoja 4.4

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 4 Planificación y ejecución de proyectos de e-SL rurales

Presentación sobre la reflexión de los estudiantes en proyectos e-SL rurales	
Duración	22 min
Descripción	Presentación interactiva sobre la reflexión de los alumnos en proyectos de e-SL rurales
Materiales necesarios	Hoja 4.5

Ejercicio 4.1. Componentes clave de la reflexión	
Duración	5 min
Descripción	El formador escribe el siguiente texto en el rotafolio, pero omite las palabras con asterisco y las escribe en tres post-its. Pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase correspondiente. <i>Imagina un proyecto e-SL rural en el que los estudiantes dan clases particulares a niños de zonas rurales desfavorecidas. Durante la reflexión, ellos:</i> <i>• Escriben una entrada en su diario sobre un momento decisivo con un niño (*descripción*).</i> <i>• Discuten en grupo por qué algunos métodos de enseñanza funcionaron mejor que otros, relacionándolo con la psicología educativa (*análisis*).</i> <i>• Planifican cómo utilizar estos conocimientos en sus futuras carreras docentes (*aplicación*).</i>

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 5 Valoración y evaluación de proyectos de e-SL rurales

Presentación sobre la diferencia entre valoración y evaluación en proyectos de e-SL rurales

Duración	2,5 min
Descripción	Presentación interactiva sobre la diferencia entre valoración y evaluación en proyectos de e-SL rurales
Materiales necesarios	Hoja 5.1

Ejercicio 5.1. ¿Valoración o evaluación?

Duración	2,5 min
Descripción	El formador escribe las siguientes frases en el rotafolio, pero omite las palabras con asterisco y las escribe en dos post-its. Pide a los participantes que coloquen cada post-it en la frase a la que pertenece. • <i>Un informe final que combina las reflexiones de los estudiantes, los comentarios de los socios de la comunidad y las observaciones del profesorado sobre el éxito general del proyecto es: *evaluación*.</i> • <i>Una prueba previa y posterior al proyecto para evaluar la comprensión de los estudiantes sobre los problemas de la comunidad es: *evaluación*.</i> • <i>Una rúbrica que puntúa el ensayo reflexivo de un estudiante y su conexión con el contenido del curso es: *evaluación*.</i> • <i>Una encuesta a todas las partes interesadas (estudiantes, profesores, comunidad) para determinar el impacto del proyecto y las áreas de mejora es: *evaluación*.</i> • <i>Una lista de verificación que observa la capacidad de un estudiante para colaborar con la comunidad durante un servicio es: *evaluación*.</i> • <i>Un análisis de si el servicio cumplió los objetivos de aprendizaje y las necesidades de la comunidad es: *evaluación*.</i>

Presentación sobre la evaluación en proyectos e-SL rurales

Duración	25 min
Descripción	Presentación interactiva sobre la evaluación en proyectos de e-SL rurales.
Materiales necesarios	Hoja 5.2

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 5 Valoración y evaluación de proyectos de e-SL rurales

Presentación sobre la evaluación del impacto en la comunidad	
Duración	15 min
Descripción	Presentación interactiva sobre la evaluación del impacto en la comunidad
Materiales necesarios	Hoja 5.3

Presentación sobre la evaluación del proyecto y la calidad de la colaboración	
Duración	15 min
Descripción	Presentación interactiva sobre la evaluación del proyecto y la calidad de la colaboración
Materiales necesarios	Hoja 5.4

4. FLUJO DE FORMACIÓN

MÓDULO 5 Valoración y evaluación de proyectos de e-SL rurales

Ejercicio 5.2. Documentar la idea del proyecto de aprendizaje-servicio electrónico rural	
Duración	30 min
Descripción	El formador enseñará a los participantes cómo documentar las ideas del proyecto de aprendizaje-electrónico rural de forma estructurada. Comenzarán por enviar el título del proyecto y el área disciplinaria del proyecto (campo de educación de los estudiantes) de la lista ISCED de Erasmus+. A continuación, podrán enviar el ODS (uno o varios) en el que les gustaría trabajar. En el siguiente paso, identificarán las necesidades de la comunidad rural que pueden satisfacerse mediante la colocación en aprendizaje-servicio electrónico. La necesidad de la comunidad se define como la diferencia entre el estado deseado y el estado actual. A continuación, añadirán los objetivos de servicio y los objetivos de aprendizaje de su proyecto. Pensarán en los socios de la comunidad rural, el tipo de e-SL (I, II, III o IV) y el tipo de interacción tecnológica (canal instrumental, canal integrado, objetivo instrumental o integrado). Anotarán qué van a hacer en el proyecto, cómo y por qué. Describirán las actividades de reflexión, evaluación de la implementación y celebración. La reflexión garantiza que el e-SL no sea solo una actividad «agradable», sino un proceso transformador que fomenta el desarrollo intelectual, personal y social. La implementación pone en práctica la planificación, lo que requiere una coordinación cuidadosa, un compromiso ético y una dedicación al beneficio mutuo. Las actividades de evaluación valoran el éxito de todo el esfuerzo, equilibrando el aprendizaje de los estudiantes, el impacto en la comunidad y la calidad de la colaboración. Las actividades de celebración tienen fines tanto prácticos como emocionales, ya que refuerzan el valor de la colaboración y el proceso de aprendizaje. Tras la planificación, los participantes pueden buscar socios en la plataforma de emparejamiento CIVENHANCE.

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

El **aprendizaje-servicio electrónico rural** es un novedoso método de diseño instruccional en Europa.

El concepto de “rural” trasciende las clasificaciones **geográficas y demográficas tradicionales**. No se trata simplemente de un espacio caracterizado por una baja densidad de población o el aislamiento geográfico, sino **de un espacio relacional y simbólico**, rico en dimensiones culturales, históricas y afectivas. El medio rural se percibe tanto como un lugar vulnerable —debido a las deficiencias en las infraestructuras y la marginación social— como un lugar de oportunidades, donde los fuertes lazos comunitarios, el patrimonio y la sabiduría local ofrecen un terreno fértil para el compromiso cívico y educativo.

Los espacios rurales no son espacios «abandonados», sino espacios con **potencial cívico y generadores de significado**.

Las **universidades** europeas aún rara vez son reconocidas como una **fuerza para la innovación social rural**, ya que proporcionan mano de obra altamente cualificada que puede ayudar a acelerar el desarrollo rural. **Los profesores universitarios** que implementan el aprendizaje-servicio electrónico rural pueden **aumentar la relevancia de su universidad**, ya que sus estudiantes prestan un servicio que se ajusta a las necesidades sociales de las zonas rurales.

El aprendizaje electrónico rural **mejora la calidad de la educación** para un desarrollo sostenible. También **promueve las asociaciones entre universidades y comunidades** en las zonas rurales. En este curso **aprenderás cómo reunir a las instituciones de educación superior y las organizaciones comunitarias rurales** para trabajar en un tema común: el desarrollo de los conocimientos y habilidades necesarios para lograr el cambio en las comunidades rurales.

Los ejemplos de **aprendizaje-servicio electrónico rural** que se presentan en este curso proceden de **diferentes universidades**, cada una con una historia diferente, experiencias diferentes con el aprendizaje electrónico rural, sistemas educativos diferentes y necesidades comunitarias únicas en cuanto a la ubicación, la política y la economía de las diferentes comunidades rurales.

Como **profesor de educación superior**, puede **aprender a estructurar una participación significativa de los estudiantes**, sentar las bases para las actividades de aprendizaje electrónico rural, ayudar a los estudiantes con el plan de actividades y proporcionar el seguimiento para ayudar a la comunidad rural a implementar el plan. Por último, puede aprender a **encontrar posibles colaboradores o proyectos**, aportar su experiencia a un proyecto existente y **navegar por el CIVENHANCE Matchmaking Hub**.

¿Qué es el aprendizaje-servicio electrónico?

En términos generales, el **aprendizaje-servicio electrónico** es un **enfoque educativo mejorado por la tecnología** que combina el aprendizaje académico con el compromiso social.

Esto implica: servir a la comunidad para abordar retos del mundo real aprovechando las disciplinas académicas y las habilidades personales, sociales, metodológicas y digitales; reflexionar sobre la experiencia de servicio; y luego aprender a través del proceso (Culcasi y Cinque, 2025).

La dimensión tecnológica actúa en dos niveles:

1. Nivel **de implementación** (la tecnología como entorno de aprendizaje)
2. Nivel **de resultados** (la tecnología como herramienta)



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

¿Qué es el aprendizaje-servicio electrónico?

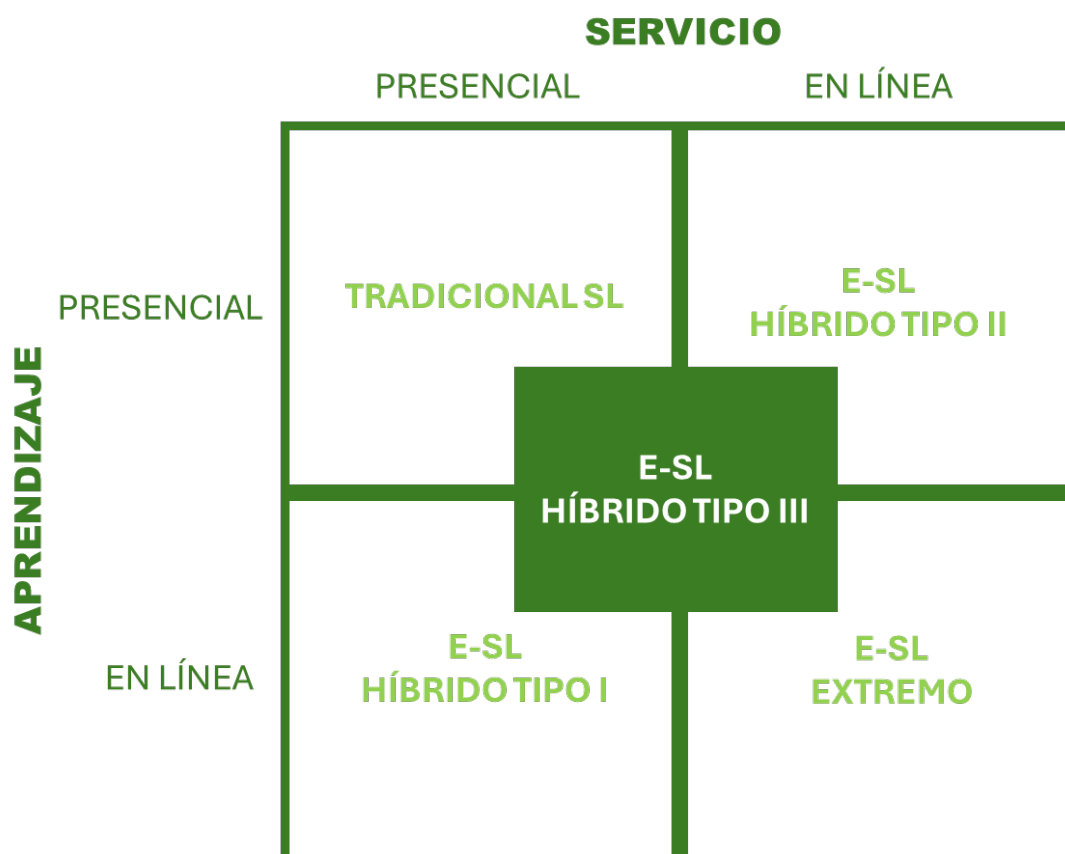
Teniendo en cuenta **el nivel de implementación (la tecnología como entorno de aprendizaje)**, el servicio o el componente educativo del aprendizaje-servicio electrónico se lleva a cabo parcial o totalmente en línea.

En el **e-SL híbrido tipo I**, las clases se imparten íntegramente en línea y el servicio se lleva a cabo de forma presencial.

En el **e-SL híbrido tipo II**, las clases se imparten íntegramente de forma presencial y el servicio se lleva a cabo en línea.

En el **e-SL híbrido tipo III**, se utiliza un formato mixto con clases y servicio parcialmente en línea y parcialmente presenciales.

El **e-SL extremo** implica que tanto la enseñanza como el servicio se realizan íntegramente en línea.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

¿Qué es el aprendizaje-servicio electrónico?

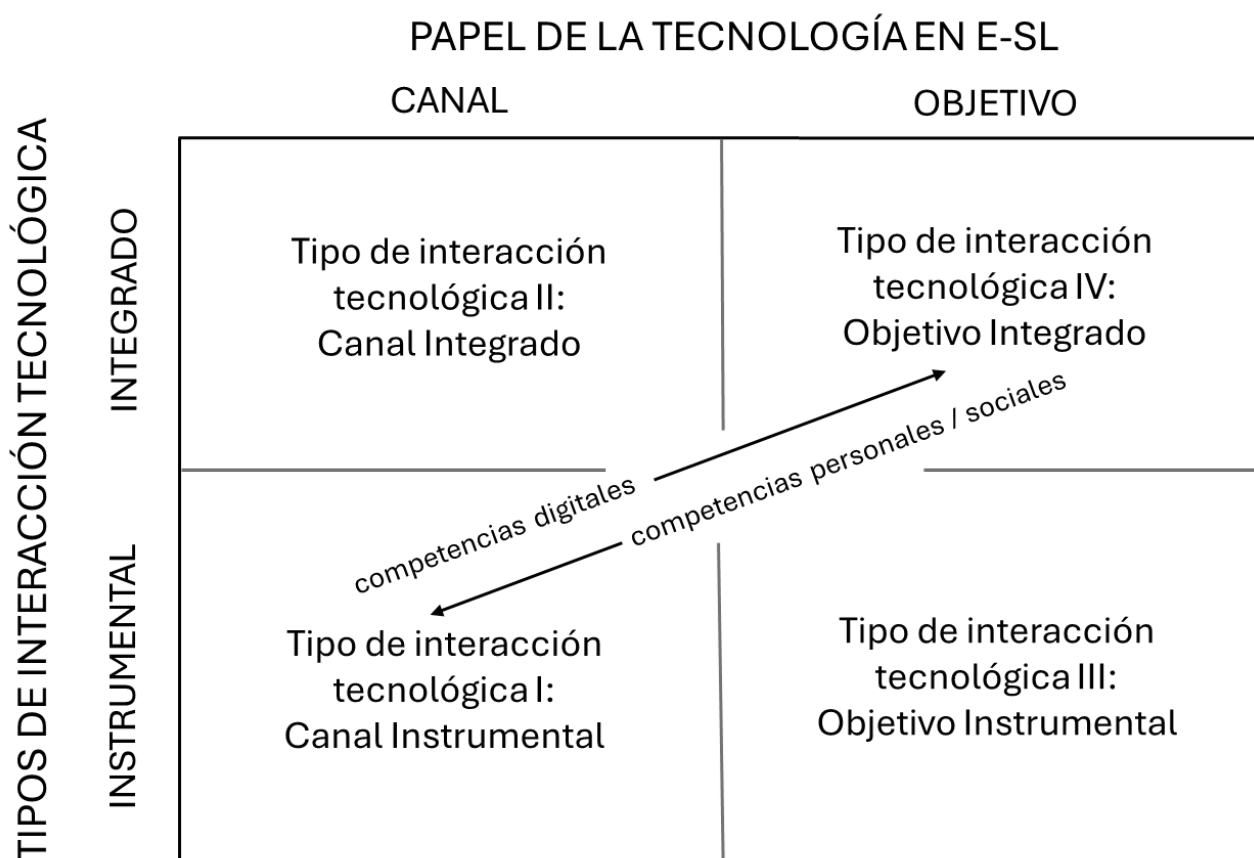
Teniendo en cuenta **el nivel de resultado (la tecnología como herramienta)**, hay cuatro tipos de integración tecnológica en el aprendizaje electrónico basado en el servicio.

Tipo I – CANAL INSTRUMENTAL – La tecnología es un simple canal que permite llegar a una comunidad a distancia, pero su uso no está directamente vinculado a los objetivos del proyecto y del aprendizaje.

Tipo II – CANAL INTEGRADO – La tecnología es un canal vinculado intencionadamente a los objetivos del proyecto.

Tipo III – OBJETIVO INSTRUMENTAL – La tecnología forma parte del producto del proyecto, incluyendo las herramientas y recursos digitales existentes.

Tipo IV – OBJETIVO INTEGRADO – La tecnología es el objetivo final del proyecto, lo que requiere un alto nivel de experiencia para desarrollar soluciones tecnológicamente innovadoras.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

¿Qué tipo de nivel **de resultado** (tecnología como herramienta) es este:
Crear y difundir a través de las redes sociales directrices específicas sobre cómo reconocer las noticias falsas en Internet?

CANAL INTEGRADO

¿Qué tipo de nivel **de resultado** (la tecnología como herramienta) es este:
Crear una plataforma de emparejamiento basada en la inteligencia artificial que combine las necesidades de las comunidades rurales con la experiencia que pueden ofrecer las universidades?

OBJETIVO INTEGRADO

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

¿Qué tipo de nivel **de resultado** (tecnología como herramienta) es este:

Utilizar una plataforma de videollamadas para ofrecer apoyo psicológico a distancia?

CANAL INSTRUMENTAL

¿Qué tipo de nivel **de resultado** (la tecnología como herramienta) es este:

Crear un podcast, una página de Instagram o un sitio web para narrar la resiliencia de las mujeres que viven en un contexto de guerra como parte de un proyecto de concienciación comunitaria?

**OBJETIVO
INSTRUMENTAL**

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

¿Qué tipo de nivel **de implementación** (tecnología como entorno de aprendizaje) es este:
Los estudiantes se reúnen semanalmente en clase para crear contenido interactivo para las clases de idiomas en la escuela rural?

e-SL híbrido tipo II

¿Qué tipo de nivel **de implementación** (tecnología como entorno de aprendizaje) es este:
Los estudiantes de psicología asisten al curso electrónico sobre asesoramiento y luego ofrecen asesoramiento en línea a los clientes del centro de servicios sociales?

e-SL extremo

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

¿Qué tipo de nivel **de implementación** es este:

Enseñanza alterna en línea y presencial de estudiantes de arquitectura, en la que tanto restauran físicamente las casas en zonas remotas como diseñan campañas en línea para crear conciencia sobre el diseño sostenible?

e-SL híbrido tipo III

¿Qué tipo de nivel **de implementación** (tecnología como entorno de aprendizaje) es este:

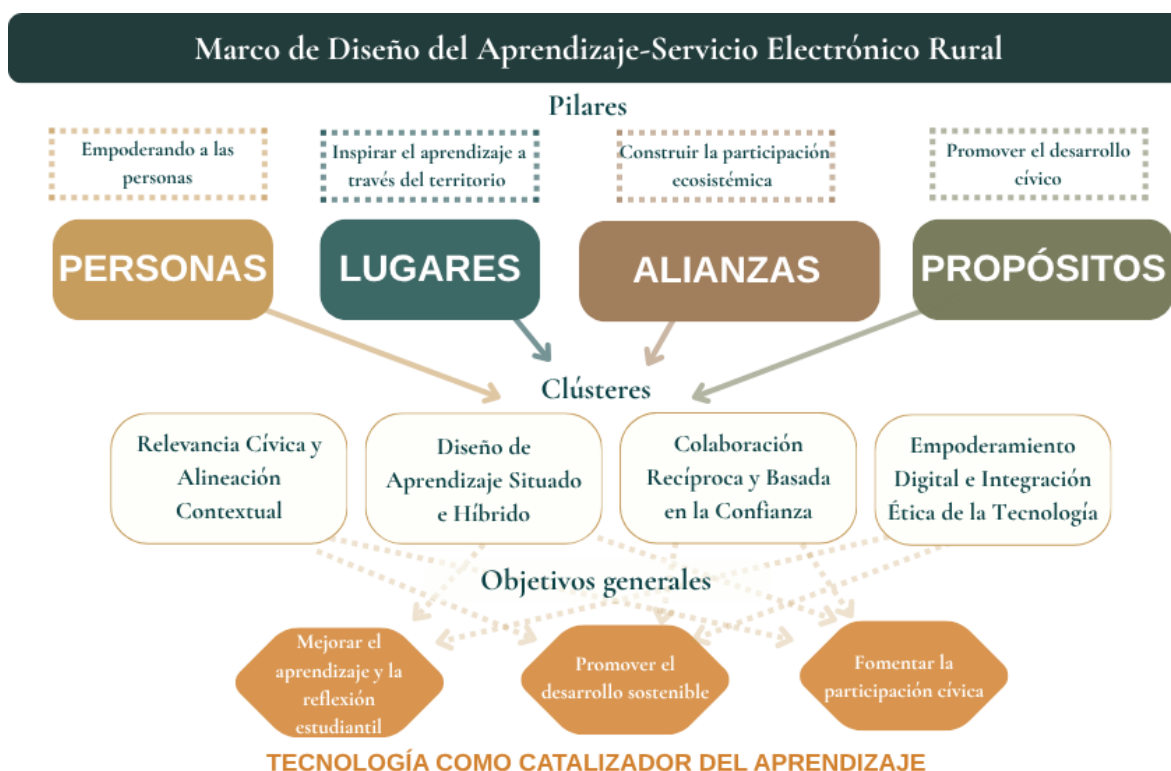
Los estudiantes se reúnen semanalmente en línea para aprender robótica y diseñar talleres de robótica que se llevarán a cabo en persona en la escuela rural?

e-SL híbrido tipo I

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

El marco de diseño del aprendizaje-servicio electrónico rural



Este marco se basa en un enfoque ecosistémico de la educación superior (Cooke et al., 2004; Dalziel, 2015; Finegold, 1999) y abarca cuatro componentes estructurales:

1. cuatro pilares fundamentales
2. cuatro clústeres de principios de diseño
3. tres objetivos generales
4. y la tecnología como catalizador del aprendizaje

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.1 Introducción al aprendizaje-servicio electrónico en zonas rurales

El marco de diseño del aprendizaje-servicio electrónico rural

Los cuatro pilares del marco de diseño del aprendizaje-servicio electrónico rural: personas, lugares, alianzas y propósitos.

PERSONAS

La participación ciudadana en las zonas rurales se basa en la activación de **diversos recursos humanos**, desde estudiantes y educadores hasta personas mayores, líderes locales y grupos marginados. Es necesario hacer hincapié en **el intercambio intergeneracional, el empoderamiento de los jóvenes y el reconocimiento de las formas plurales de conocimiento**. Los profesores no son solo transmisores de conocimientos, sino también mediadores y conectores entre las instituciones educativas y las comunidades locales. Los jóvenes no solo se consideran beneficiarios, sino también **agentes activos del cambio social**. Los ancianos, por su parte, actúan como custodios de la memoria cultural, proporcionando continuidad y anclaje identitario en una era de rápidos cambios. Esta ecología humana compartida exige una pedagogía inclusiva y dialógica, en la que cada actor sea co-constructor del significado cívico.

LUGARES

El aprendizaje rural está **basado en el lugar y tiene una gran carga simbólica**. El aprendizaje no se produce únicamente dentro de las paredes de la universidad, sino que se distribuye a lo largo de un rico tapiz de espacios locales: bosques, mercados, lugares religiosos, plazas públicas, festivales y centros comunitarios. Estos no son meros escenarios para la educación, sino agentes pedagógicos activos, imbuidos de memoria, emoción e identidad. El e-SL rural debe **reconocer, cartografiar y activar estas geografías simbólicas**. Las tecnologías digitales se emplean para salvar la distancia física, pero sin desplazar la dimensión relacional y encarnada del aprendizaje. Así, los lugares se convierten en laboratorios cívicos, donde lo personal y lo comunitario, el pasado y el futuro, se fusionan en experiencias transformadoras.

ALIANZAS

El verdadero compromiso cívico se basa en **asociaciones a largo plazo, dialógicas y recíprocas**. Estas relaciones no se limitan a los plazos de los proyectos, sino que se forjan a través de **la copresencia, el codiseño y la coautoría**. La confianza no se da por sentada, sino que se cultiva a través de la humildad, la continuidad y la responsabilidad compartida. Las asociaciones se consideran más eficaces cuando hay **figuras mediadoras**, como educadores locales o facilitadores culturales, que actúan de puente entre las dinámicas institucionales, tecnológicas o comunitarias. Rural e-SL se opone a los compromisos «extractivos» o «instrumentales» y aboga, en cambio, por una colaboración genuina basada en el respeto por el conocimiento y la autonomía locales.

PROPÓSITOS

El objetivo educativo general es el **fomento del desarrollo cívico y la autonomía transformadora**. La colaboración con las comunidades rurales tiene como objetivo reducir las desigualdades, fomentar la inclusión y permitir que las comunidades, especialmente los jóvenes, imaginen y construyan futuros alternativos. Esto implica pasar de modelos de dependencia a modelos de agencia y sostenibilidad. El patrimonio cultural no solo se preserva, sino que se reinterpreta como un recurso para construir el futuro. El compromiso cívico se convierte en una forma de **vincular la identidad personal con la responsabilidad colectiva**, de reforzar el sentido de pertenencia y de fomentar el pensamiento crítico y la innovación. Este propósito se alinea con compromisos más amplios con **la justicia social, el diálogo intercultural y los Objetivos de Desarrollo Sostenible**.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.2 Los cuatro clústeres del marco de diseño del e-SL rural

El Marco de Diseño de e-SL Rural delinea **cuatro grupos (clústeres) distintos** para sistematizar los principios de diseño inherentes a la elaboración de actividades de e-SL rural.

Los principios de diseño (grupos) son directrices para diseñar proyectos de e-SL [rural].

Se articulan en un conjunto de afirmaciones basadas en la investigación que se centran claramente en un enfoque específico o en los requisitos que deben guiar la actividad de diseño.

Se refieren a la planificación del proceso de e-SL [rural] y constituyen la base de cualquier experiencia exitosa de e-SL rural.

Sirven como referencia clara y basada en pruebas para los diseñadores de experiencias de aprendizaje cuando trabajan con todas las partes interesadas clave en el proceso de desarrollo del curso o proyecto.

También son útiles para agilizar y facilitar la toma de decisiones en las distintas fases del proyecto: los principios de diseño guían las acciones y las reflexiones (Consortio e-SL4EU, 2022).

CLUSTER 1: Relevancia cívica y alineación contextual

Enfoque: Garantizar que todos los proyectos de e-SL rurales se basen en una alineación auténtica entre los objetivos de aprendizaje y las necesidades reales de la comunidad.

Principios de diseño:

1) Alineación con las necesidades locales: definir conjuntamente los objetivos de aprendizaje y servicio con los actores de la comunidad (PERSONAS), anclándolos en el territorio y sus geografías simbólicas (LUGARES), consolidándolos a través de una ALIANZA basada en la confianza y orientándolos hacia la autonomía y el desarrollo sostenible (PROPÓSITO).

2) Valorar la pluralidad del conocimiento: integrar el conocimiento académico, práctico, tradicional, emocional y digital, tratándolos como contribuciones iguales en cada fase del diseño colaborativo.

3) Retos de impacto cívico: utilizar enfoques basados en retos sobre cuestiones relevantes para la comunidad, fomentando la agencia de los estudiantes y el impacto territorial medible.

4) Bienestar digital y ciudadanía: incorporar competencias críticas para una participación digital saludable y responsable como parte integral de la educación cívica.

CLUSTER 2: Diseño de aprendizaje situado e híbrido

Enfoque: Diseñar experiencias de aprendizaje arraigadas en lugares locales, pero mejoradas por las oportunidades digitales.

Principios de diseño:

1) Los lugares como actores pedagógicos: utilizar los espacios comunitarios formales e informales (LUGARES) como contextos de aprendizaje activo, aprovechando su valor emocional y simbólico (PROPÓSITO).

2) Integración híbrida intencional: combinar actividades presenciales y en línea para ampliar la participación (PERSONAS) y fortalecer los lazos comunitarios (ALIANZAS) sin comprometer la identidad local.

3) Pedagogías mixtas: integrar métodos experienciales, basados en la investigación, basados en retos, gamificación y otros, adaptándolos a los recursos y culturas locales.

4) Accesibilidad e inclusión digitales: adoptar herramientas escalables, multilingües y culturalmente apropiadas para reducir la brecha digital y garantizar la igualdad de oportunidades de participación.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.2 Los cuatro clústeres del marco de diseño del e-SL rural

CLUSTER 3: Colaboración recíproca y basada en la confianza

Enfoque: Crear y mantener relaciones auténticas, equitativas y duraderas.

Principios de diseño:

- 1) **Co-creación auténtica:** planificación, implementación y evaluación conjuntas con roles fluidos y coautoría de productos y resultados (PERSONAS + ALIANZAS).
- 2) **Equilibrio entre el poder y la autoridad epistémica:** reconocer e integrar a la comunidad como coeducadora, reduciendo las asimetrías mediante la mediación y la escucha activa (PROPÓSITO).
- 3) **Sostenibilidad relacional:** planificar la continuidad más allá del ciclo del proyecto, con acciones de seguimiento e institucionalización de las colaboraciones (LUGARES + ALIANZAS).
- 4) **Innovación impulsada por la comunidad:** aplicar modelos como los Living Labs rurales para experimentar en contextos reales y promover soluciones con raíces locales.

CLUSTER 4: Empoderamiento digital e integración ética de la tecnología

Enfoque: Garantizar que el uso de la tecnología sea intencionado, ético y generativo para todas las partes interesadas.

Principios de diseño:

- 1) **La tecnología como facilitadora y objetivo:** utilizar la tecnología como herramienta de colaboración (ALIANZAS), como contenido curricular para desarrollar soluciones innovadoras (PROPÓSITO) y como entorno de aprendizaje (LUGARES).
- 2) **Competencias digitales y ciudadanía:** desarrollar la capacidad de navegar por los espacios en línea de forma crítica y responsable, vinculando las habilidades digitales con el compromiso cívico (PERSONAS + PROPÓSITO).
- 3) **Apoyo técnico y pedagógico continuo:** proporcionar orientación y asistencia a los estudiantes y socios comunitarios para un uso eficaz y seguro de la tecnología (ALIANZAS).
- 4) **Integración ética y creativa:** seleccionar herramientas digitales en consonancia con los valores de inclusión, transparencia y justicia social (LUGARES + PROPÓSITO).

El marco compartido que surge del proyecto CIVENHANCE destaca la participación cívica rural como **un proceso educativo relacional, simbólico, inclusivo y orientado al futuro.**

Exige que las universidades **se adentren en los territorios rurales no como expertos, sino como socios**, dispuestos a aprender, escuchar y diseñar conjuntamente.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.3 Componentes en línea en e-SL: retos y herramientas operativas

Servicio en línea en e-SL

Como profesor que supervisa el **servicio en línea en e-SL híbrido tipo II** (componente de servicio en línea + componente de instrucción presencial) o **e-SL extremo** (100 % en línea), tenga en cuenta lo siguiente:

1. **Acceso a la tecnología:** en las regiones rurales, el acceso limitado a Internet y la tecnología obsoleta pueden dificultar la comunicación, la planificación y la ejecución de proyectos.
2. **Menos socios comunitarios:** la escasa población puede limitar el número de socios potenciales.
3. **Adaptación a las necesidades locales:** para que los proyectos sean eficaces, deben abordar las necesidades específicas de la comunidad rural. Una adaptación inadecuada puede provocar desinterés o falta de impacto.
4. **Problemas sociales y de salud:** las zonas rurales suelen enfrentarse a retos como el acceso limitado a la atención sanitaria o el envejecimiento de la población, lo que puede desviar la atención hacia temas como la telemedicina o el empoderamiento digital.
5. **Compromiso a largo plazo:** Mantener el e-SL a lo largo del tiempo puede ser difícil en las zonas rurales debido a la rotación de personal o al cambio de prioridades de la comunidad.

En el módulo 3 de este curso electrónico trataremos las **estrategias para abordar estos retos**.

Enseñanza en línea en e-SL

Como profesor que crea lecciones en línea de e-SL **híbrido tipo I** (componente de servicio presencial + componente de instrucción en línea) o **híbrido tipo III** (componente de servicio y instrucción combinados), debe **mejorar la experiencia de aprendizaje** de sus alumnos y **optimizar su proceso de creación de contenidos**. Esto es lo que debe tener en cuenta en el diseño de su curso:

1. **Mejorar la participación de los alumnos**
2. **Apoyar diversos estilos de aprendizaje**
3. **Proporcione comentarios inmediatos**
4. **Promover el aprendizaje activo y el pensamiento crítico**
5. **Diseño adaptable y compatible con dispositivos móviles**
6. **Fomentar la reutilización y la colaboración**

Componente en línea en e-SL

Puede que le resulten útiles herramientas como [Learning Experience Canvas](#), que le ayudarán a dar rienda suelta a su creatividad y a crear experiencias de aprendizaje más innovadoras y emocionantes para sus alumnos.

¡Vea el vídeo a continuación para obtener más información sobre esta herramienta!

<https://youtu.be/Uk1xevHSsa8?feature=shared>

Para facilitar de manera eficaz la participación en el curso, las actividades interactivas deben **estar en consonancia con sus objetivos de aprendizaje y permitir a los alumnos desarrollar y practicar la aplicación de conocimientos** que les ayuden a tener éxito en evaluaciones más formales y, en última instancia, a alcanzar los resultados de aprendizaje deseados.

Para que su curso sea interactivo y atractivo, puede:

Añadir preguntas o ventanas emergentes al texto y las imágenes para dividir el contenido extenso. Crear actividades visualmente dinámicas para la autoevaluación y la práctica de la aplicación de conocimientos.

Crear evaluaciones formativas de bajo impacto (no evaluaciones importantes) para realizar un seguimiento del progreso de los alumnos.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.3 Componentes en línea en e-SL: retos y herramientas operativas

Componente en línea en e-SL

Teniendo en cuenta los **resultados de aprendizaje** de su curso, los **estudiantes** para los que lo está diseñando y el **tipo/propósito de sus actividades**, puede decidir qué **tipos de interactivos** son los más adecuados para su curso.

H5P le permite crear contenido interactivo enriquecido.

Puede:

- Reutilizar contenido H5P existente (lea la [guía Reutilizar contenido H5P](#))
- Crear nuevo contenido H5P (encuentre las instrucciones aquí: <https://h5p.org/documentation/for-authors/the-basics>)
- H5P le permite crear contenido interactivo, como cuestionarios, vídeos interactivos, actividades de arrastrar y soltar y escenarios ramificados que transforman el aprendizaje pasivo en una experiencia activa
- H5P ofrece una amplia variedad de tipos de contenido, lo que le permite adaptarse a diferentes preferencias de aprendizaje
- Una de las características más destacadas de H5P es su capacidad para proporcionar retroalimentación instantánea, lo que ayuda a reforzar el aprendizaje, corregir rápidamente los malentendidos y fomentar la confianza de los estudiantes
- Las herramientas interactivas de H5P animan a los estudiantes a pensar de forma crítica y a aplicar sus conocimientos en contextos prácticos. H5P está diseñado para ser fácil de usar, incluso para educadores con conocimientos técnicos limitados
- El diseño optimizado para dispositivos móviles de H5P garantiza que su contenido sea accesible en cualquier dispositivo
- H5P es una herramienta de código abierto que se integra fácilmente con las plataformas LMS más populares
- Las actividades interactivas y autónomas de H5P permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo.

Ejemplo de un objetivo de aprendizaje y el contenido interactivo correspondiente: verbos.

- Objetivo de aprendizaje: diferenciar entre verbos que son medibles y verbos que no lo son.
- Tipo de contenido interactivo en H5P: actividad de arrastrar y soltar con dos zonas de colocación: medible y no medible. Cree elementos arrastrables que contengan verbos para los objetivos de aprendizaje.

Medible	No medible
Definir	

Entender

Identificar

Aprender

Valorar

Describir



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.3 Componentes en línea en e-SL: retos y herramientas operativas

Componente en línea en e-SL

Ejemplo de un objetivo de aprendizaje y contenido interactivo correspondiente: economía

- **Objetivo de aprendizaje:** Definir términos clave relacionados con la economía.
- **Tipo de contenido interactivo en H5P:** Rellenar las definiciones con espacios en blanco donde se deben escribir las palabras correctas.

Completa las palabras faltantes

Una es una forma de beneficio obtenido de una inversión al revender un activo por más de lo que costó comprarlo.

El beneficio es el excedente que queda después de que una empresa vende su producción y paga el costo de .

La especulación es la compra de un activo únicamente con la esperanza de que su precio de mercado , lo que resulta en una ganancia de capital.

es un proceso mediante el cual el nivel promedio de precios en una economía aumenta con el tiempo.



En la tabla siguiente se pueden encontrar ejemplos de diferentes tipos de contenido interactivo en H5P que se adaptan mejor a objetivos de aprendizaje concretos.

Objetivo de Aprendizaje	Actividad H5P Posible
Traducir frases comunes del español al inglés	Tarjetas de diálogo con la frase en español y la pronunciación en audio en un lado de la tarjeta, y la traducción al inglés en el otro lado
Recordar eventos clave que ocurrieron durante la Guerra de 1812	Línea de tiempo que muestra las fechas de eventos clave y la información sobre ellos
Identificar los componentes de un sistema de energía solar híbrido residencial	Actividades de Arrastrar y Soltar donde la imagen de fondo es un diagrama que muestra los componentes de un sistema solar híbrido residencial, con cada componente teniendo su propia zona de caída. Los elementos arrastrables son los nombres de los componentes
Calcular la pendiente de una línea dadas las coordenadas de dos puntos	Pregunta de Conjunto de Opción Única con una imagen de una cuadrícula de coordenadas que muestra dos puntos. Las opciones de respuesta incluyen la respuesta correcta y 3 respuestas incorrectas
Explicar el proceso que usarías para determinar el pH de una muestra desconocida	Ejercicio de laboratorio virtual en Escenario Ramificado que guía a través de los pasos para determinar el pH de una muestra y permite a los estudiantes tomar decisiones que llevan a diferentes resultados



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.3 Componentes en línea en e-SL: retos y herramientas operativas

Personalización

En un **sistema de gestión del aprendizaje** (LMS), puede crear itinerarios de aprendizaje para **grupos** de alumnos o **itinerarios de aprendizaje individuales** y enviar comentarios a los alumnos en forma de mensajes de texto, imágenes y encuestas.

Puede adaptar sus métodos de enseñanza para que se ajusten mejor a las preferencias y capacidades de aprendizaje de cada estudiante.

Los estudiantes pueden personalizar su aprendizaje eligiendo los niveles de dificultad, los temas, los ejercicios y trabajando a su propio ritmo.

Además de los LMS (como **Moodle, Blackboard Learn o Schoology**), puede utilizar herramientas en línea como **Padlet** o **Seesaw** para personalizar el proceso de aprendizaje.

Padlet es un lienzo digital para la colaboración, mientras que Seesaw es una herramienta multimedia de aprendizaje y comunicación que muestra el progreso de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Gamificación y diseño de interacción

Puede utilizar elementos basados en juegos en el proceso de creación de la interfaz del curso (botones, formularios y otros elementos que permiten a los alumnos navegar por el curso).

Elementos como **la competencia entre compañeros, los cuestionarios o los videojuegos educativos** ayudan a los alumnos a asimilar nueva información y poner a prueba sus conocimientos, fomentan su compromiso y los motivan a participar en las actividades del curso.

Inteligencia artificial

La **inteligencia artificial** puede plantear a los alumnos **preguntas de reflexión** más profundas después de las actividades de servicio, como una **actividad de diario**.

La IA puede ayudar a los estudiantes a **generar ideas para proyectos** adaptados a las necesidades de una organización asociada.

Herramientas como los chatbots de IA pueden **simular a las partes interesadas** (por ejemplo, «juego de roles como director de una organización sin ánimo de lucro») para que los estudiantes puedan **practicar la presentación** de sus proyectos.

La IA podría utilizarse para **crear chatbots ligeros** para socios comunitarios (por ejemplo, bots de preguntas frecuentes para el sitio web de una organización sin ánimo de lucro). Los estudiantes podrían diseñarlos e implementarlos como parte de su proyecto o crear aplicaciones totalmente funcionales sin necesidad de programar utilizando herramientas de IA como [Base44](#).

Los estudiantes pueden utilizar la IA para **analizar datos de la comunidad** (resultados de encuestas, opiniones en redes sociales, etc.) con el fin de generar información útil para las organizaciones asociadas.

Los estudiantes pueden **practicar sus habilidades de comunicación** mediante juegos de rol con situaciones difíciles con IA (resolución de conflictos, comunicación intercultural).

Las **herramientas de IA para imágenes, música (como [SunoAI](#)) o vídeo** pueden ayudar a los estudiantes a crear **materiales de campaña** (carteles, vídeos cortos) para organizaciones comunitarias.

Los estudiantes pueden **co-crear proyectos narrativos** (blogs, podcasts) utilizando la IA para editar transcripciones, generar notas de programa o mejorar la claridad.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.3 Componentes en línea en e-SL: retos y herramientas operativas

Curación de contenidos

La curación de contenidos consiste en **agregar** información de múltiples fuentes, **filtrar** los datos más relevantes para satisfacer con precisión las necesidades de los alumnos, **organizar** el contenido para impartir lógica y estructura, y contextualizarlo con ejemplos o comentarios relevantes y actuales.

Puede **pedir a los alumnos que curen** documentos, imágenes o vídeos para ofrecer sus perspectivas sobre el tema del curso o **crear una herramienta de evaluación** que les guíe en la valoración de los recursos para la curación de contenidos.

Curación de contenidos: ejemplo

En la KU Leuven, los jóvenes que trabajaban en grupos de tres o cuatro utilizaron [docutubes](#) (cortometrajes de entre 2 y 7 minutos de duración) para expresar sus propias ideas sobre la diversidad religiosa y la tolerancia en el proyecto RETOPEA.

Utilizaron diversos enfoques, como entrevistas a transeúntes o personas en sus lugares de trabajo, dibujos y leyendas, exploración de los paisajes urbanos locales y filmación de exposiciones en museos. Se les proporcionaron cámaras Go-Pro y utilizaron diversos paquetes de software de edición.

El curso gratuito en línea [«Los jóvenes y la religión: aprendizaje creativo con la historia»](#) fue elaborado por la Open University para formar a los profesores sobre cómo involucrar a los jóvenes en el aprendizaje de la diversidad religiosa pasada y presente a través del proceso creativo de la realización de cortometrajes creativos.

Colaboración digital

La colaboración digital a través de herramientas **de debate escrito** como **Padlet, Slack, TodaysMeet, Socrative, Twilda, Collaborize Classroom o Scribblar**, o herramientas de conferencia web para **debates orales** como **Zoom, Google Hangouts y Skype**, permite a los alumnos conectar con sus compañeros y les capacita para aprender, explorar otras perspectivas y resolver problemas con sus compañeros y profesores en salas de descanso virtuales, a través de encuestas o sesiones de preguntas y respuestas.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 1.4 Diseño instruccional

Deberá desarrollar un plan para la experiencia de aprendizaje de su curso, incluyendo los temas que se tratarán, la duración, las tareas digitales en las que trabajarán los alumnos y los recursos que se necesitarán.

Las tareas digitales ofrecen a los alumnos la oportunidad de interactuar con la tecnología, explorar múltiples alfabetizaciones y crear medios de comunicación en sus trabajos de curso. Estas tareas son excelentes para desarrollar habilidades de comunicación, trabajo colaborativo, pensamiento crítico, alfabetización visual, redacción para el público en general y aprendizaje creativo y comprometido con la comunidad.

Los vlogs y los moodboards pueden utilizarse como **tareas de reflexión** para dar rienda suelta a la creatividad. Ofrecen a los profesores la oportunidad de evaluar diferentes competencias (por ejemplo, la creatividad, la comprensión, etc.).

Diseño instruccional: ejemplo

En el curso 'Lab 1', los estudiantes de la licenciatura en Diseño de Medios Interactivos de la Universidad de Ciencias Aplicadas Thomas More tuvieron que realizar un aprendizaje-servicio con diferentes grupos destinatarios y reflexionar sobre cómo estos grupos podían conectarse entre sí y con la sociedad en general.

*Los siguientes **vlogs** (en neerlandés) representan su reflexión:*

Vlog y reflexión sobre las personas con ansiedad: https://youtu.be/TU8FOPdMn_o

Vlog y reflexión sobre las personas mayores y los sentimientos de soledad:

<https://youtu.be/86dAT6rH6aU>

*Los siguientes **moodboards** (en inglés) fueron creados por estudiantes alemanes y holandeses que trabajaron en parejas sobre el tema 'reconectar':*

<https://padlet.com/rogerenlea1/y1sg5skzag6ns6m8>

Técnicas didácticas para presentar contenidos digitales

Existen [cuatro enfoques](#) para presentar contenidos digitales:

Enfoque de kit de herramientas: permite a los estudiantes **seleccionar** entre un conjunto de **temas independientes**, en lugar de participar en un aprendizaje secuencial.

Enfoque de demostración-práctica: se utiliza para enseñar un procedimiento. Primero **se muestra** el procedimiento a los estudiantes y luego se les pide que lo **practiquen** interactuando con el sistema.

Narración de historias: permite a los alumnos adquirir información a través de una narración que sitúa el contenido en un contexto realista e ilustra las acciones y decisiones de uno o más personajes.

Enfoque basado en escenarios: a diferencia de la narración de historias, sitúa al alumno en el papel del actor principal, que debe responder al desafío tomando una serie de decisiones y eligiendo entre varias opciones. Se proporciona retroalimentación para cada opción. Se utiliza para desarrollar habilidades cognitivas en un ámbito específico.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.1 Las zonas rurales en la UE

El desarrollo rural consiste principalmente en satisfacer las expectativas de los ciudadanos rurales y mejorar su entorno social y cultural, y solo después en el desarrollo económico y tecnológico.

Tirziu & Vrabie (2017) distinguen cinco ámbitos de innovación social en las zonas rurales:

- nuevos servicios en las zonas rurales
- nuevos cursos de formación
- agricultura ecológica
- formación de grupos de acción local e
- innovaciones electrónicas y sociales

[Tirziu, A.-M.; Vrabie, C. *Living Labs Instruments of Social Innovation in Rural Areas*. MPRA, 2017]

El aprendizaje-servicio electrónico rural

- es único debido a la geografía de las zonas rurales y presenta retos y ventajas diferentes a los de su homólogo urbano
- ofrece la oportunidad de abordar las necesidades sistémicas de las comunidades rurales, al tiempo que proporciona a los estudiantes una educación comprometida y holística

Las zonas rurales tienen relaciones sociales muy similares a las de sus homólogas urbanas y están cada vez más conectadas a través de Internet (Brown & Swanson, 2003).

Los Estados miembros de la UE tienen características socioeconómicas, demográficas, paisajísticas y climáticas similares, pero también diferentes.

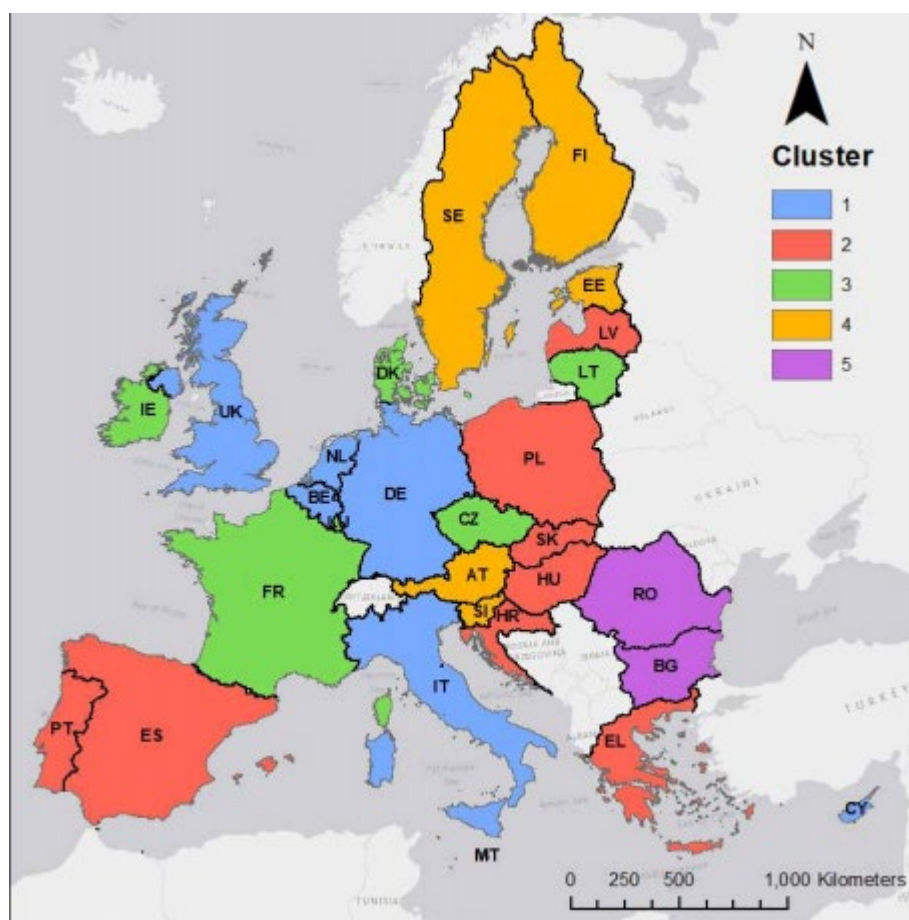
5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.1 Zonas rurales en la UE

Agrupaciones relacionadas con la agricultura en los Estados miembros de la UE

Tabla 3: Caracterización simplificada de los clústeres impulsados por la agricultura de la UE a nivel nacional (NUTS 0) en 2015, basada en la agregación estadística de los cinco indicadores evaluados (Anexo 10.6), como desviación de los respectivos valores medianos y promedio

Situación 2015	Población rural	Empleo en agricultura	VAB sector primario	Participación de la tierra agrícola	Abandono de tierras agrícolas
Clúster 1	Bajo	Moderado	Moderado	Moderado	Moderado
Clúster 2	Moderado	Alto	Moderado	Moderado	Alto
Clúster 3	Moderado	Moderado	Moderado	Alto	Moderado
Clúster 4	Alto	Moderado	Moderado	Muy bajo	Moderado
Clúster 5	Alto	Muy alto	Muy alto	Moderado	Moderado



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.2 Comunidades rurales, ciudadanos y organizaciones

Ofrece la oportunidad de abordar las necesidades sistémicas de las comunidades rurales, al tiempo que proporciona a los estudiantes una educación comprometida y holística.

**Aprendizaje-servicio
electrónico rural**

Hacen que el aprendizaje-servicio electrónico rural sea diverso en los distintos Estados miembros de la UE.

**Diferentes características
socioeconómicas,
demográficas, paisajísticas
y climáticas**

Están muy orgullosos de sus culturas y espacios y tienen un sentido de comunidad muy desarrollado.

Ciudadanos rurales

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.2 Comunidades rurales, ciudadanos y organizaciones

Se caracterizan por sus enormes fortalezas, su conexión social y su cohesión, que se traducen en un maravilloso sentido de comunidad y camaradería entre sus residentes.

Comunidades rurales

Son más informales en su forma de hacer negocios, dando mayor prioridad al mantenimiento de las relaciones y al respeto de las tradiciones que al cumplimiento de las normas de práctica establecidas externamente.

Organizaciones rurales

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.2 Comunidades rurales, ciudadanos y organizaciones

Los ciudadanos rurales

- redes y relaciones cercanas
- las personas tienden a confiar más en los habitantes de la región que en los forasteros
- todo el mundo “conoce tus asuntos”
- las relaciones suelen basarse en el parentesco o la afiliación a la comunidad
- los residentes tienen una habilidad única para reunirse de manera informal [Holton, 2010; Ganzert, 2010]
- tienen pocas escuelas, organizaciones y líderes comunitarios, pero redes sociales muy estrechas, posiblemente como resultado de esta falta de recursos
- es el aislamiento de la ruralidad lo que ha preservado las culturas tradicionales

Comunidades rurales

- tienen menos organizaciones o instituciones formales que las comunidades urbanas
- su tamaño físico y sus presupuestos financieros suelen ser más reducidos
- el conjunto de líderes competentes es menor que en las zonas urbanas
- también pueden ser más accesibles
- los trabajadores deben poseer una gama más amplia de conocimientos y habilidades para cubrir todas las bases y, como resultado, tienen menos posibilidades de avanzar en campos especializados



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.2 Comunidades rurales, ciudadanos y organizaciones

Organizaciones rurales

- más informales en su forma de actuar
- pueden dar mayor prioridad al mantenimiento de las relaciones y al respeto de las tradiciones que al cumplimiento de las normas de práctica establecidas externamente [Nachtigal & Hobbs, 1988]
- se enfrentan a muchos de los mismos problemas que las zonas más pobladas, pero con una base impositiva más limitada y, a menudo, en retroceso para proporcionar servicios y soluciones
- las asociaciones voluntarias suelen suplir la falta de capacidad institucional en las comunidades rurales
- muchas de ellas son relativamente invisibles
- pueden carecer de experiencia directa en el trabajo con estudiantes

Organizaciones rurales

Los socios comunitarios rurales en el aprendizaje-servicio electrónico abarcan una amplia gama de sectores, cada uno de los cuales aborda necesidades y oportunidades específicas en el contexto rural. Al colaborar con estos socios, los profesores y estudiantes universitarios pueden contribuir al desarrollo de la comunidad al tiempo que mejoran los resultados educativos.

El éxito de estas asociaciones se basa en el respeto mutuo, la comunicación clara y el compromiso de abordar los retos y fortalezas únicos de las zonas rurales.

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.3 Funciones de los socios comunitarios en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Los socios comunitarios actúan como **co-diseñadores, co-educadores, proveedores de recursos, beneficiarios, supervisores, evaluadores y defensores de la reciprocidad**.

Proporcionan el contexto, la estructura y las oportunidades para que los estudiantes apliquen los conocimientos académicos a las necesidades del mundo real, al tiempo que se benefician de las contribuciones de los estudiantes para abordar las necesidades rurales.

Los socios comunitarios como *co-diseñadores* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- Los socios comunitarios colaboran con los educadores y los estudiantes para identificar las necesidades reales dentro de su organización o comunidad.
- Ayudan a definir el alcance, los objetivos y los resultados del proyecto de aprendizaje electrónico para garantizar que se ajuste a su misión y prioridades.
- Aportan información sobre lo que constituye un servicio significativo, garantizando que el proyecto de e-SL aborde retos auténticos en lugar de imponer suposiciones externas.

Los socios comunitarios como *coeducadores* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- Actúan como expertos en su campo, ofreciendo conocimientos, contexto y habilidades que complementan el aprendizaje en el aula.
- Educan a los estudiantes sobre la historia, la cultura y los problemas específicos de la comunidad, fomentando una comprensión más profunda.
- Pueden proporcionar formación u orientación para preparar a los estudiantes para sus funciones, asegurándose de que estén equipados para contribuir de manera eficaz.

Los socios comunitarios como *proveedores de recursos* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- Suministran los recursos necesarios, como el acceso a instalaciones, datos o redes, para que los estudiantes puedan llevar a cabo el proyecto de e-SL.
- También pueden ofrecer apoyo logístico, como programación, coordinación del transporte o materiales, en función de las necesidades del proyecto de e-SL.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.3 Funciones de los socios comunitarios en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Los socios comunitarios como *beneficiarios y contribuyentes* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- Se benefician del trabajo de los estudiantes, ya sea a través de servicios directos (por ejemplo, tutorías, construcción de infraestructuras) o de resultados indirectos (por ejemplo, investigación, desarrollo de programas).
- Al mismo tiempo, contribuyen proporcionando comentarios, compartiendo resultados y ayudando a evaluar el impacto del proyecto, lo que garantiza el beneficio mutuo.

Los socios comunitarios como *supervisores y mentores* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- A menudo supervisan las actividades de servicio de los estudiantes, ofreciendo orientación y asegurándose de que las tareas se completen de forma responsable y ética.
- Son mentores de los estudiantes, modelando el comportamiento profesional, los valores comunitarios y el liderazgo, lo que mejora el proceso de aprendizaje electrónico.

Los socios comunitarios como *defensores de la reciprocidad* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- Los socios garantizan que la relación sea recíproca, lo que significa que tanto la comunidad como los alumnos obtienen un valor añadido.
- Ayudan a equilibrar el enfoque entre los objetivos de aprendizaje de los estudiantes y el impacto en la comunidad, evitando la explotación o los beneficios unilaterales.
- Abogan por resultados sostenibles, fomentando proyectos de aprendizaje electrónico que dejen un efecto positivo duradero en lugar de soluciones temporales.

Los socios comunitarios como *evaluadores* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- Participan en la evaluación del éxito del proyecto de aprendizaje electrónico, aportando información sobre lo que ha funcionado, lo que no y cómo podrían mejorar las colaboraciones futuras.
- Pueden ayudar a medir los resultados tangibles (por ejemplo, el número de personas atendidas) o los beneficios intangibles (por ejemplo, el aumento de la concienciación).

Los socios comunitarios desempeñan un papel fundamental en el aprendizaje electrónico en el ámbito rural.

Sus funciones pueden variar en función del socio —ya sea una organización sin ánimo de lucro, una escuela, un organismo gubernamental o un grupo de base— y de la escala del proyecto.

Al trabajar juntos, las instituciones académicas y los socios rurales pueden crear resultados impactantes y sostenibles que beneficien tanto a los estudiantes como a la comunidad.

El éxito de estas asociaciones depende del respeto mutuo, la comunicación clara y el compromiso compartido de mejorar las comunidades rurales.

Analizaremos las **funciones, responsabilidades y beneficios** de los distintos tipos de socios comunitarios en el e-SL rural.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.3 Funciones de los socios comunitarios en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Organizaciones sin ánimo de lucro: organizaciones benéficas locales, bancos de alimentos, programas de ayuda a la vivienda o grupos de conservación del medio ambiente

Las organizaciones sin ánimo de lucro de las zonas rurales pueden prestar servicio a amplias áreas geográficas con personal limitado, lo que hace que la participación de los estudiantes sea especialmente valiosa. Los estudiantes pueden ayudar en la ejecución de programas, la recaudación de fondos o las campañas de sensibilización.

- **Función:** Ofrecer a los estudiantes oportunidades para abordar problemas sociales como la pobreza, el hambre o la degradación medioambiental.
- **Responsabilidades:**
 - Identificar las necesidades de la comunidad para los proyectos de e-SL (por ejemplo, distribución de alimentos, ayuda para la vivienda) y participar en el diseño colaborativo del e-SL.
 - Ofrecer conocimientos y contexto para ayudar a los estudiantes a comprender los retos rurales.
 - Orientar a los estudiantes en la ejecución de programas, la divulgación o la recaudación de fondos.
- **Ventajas:** Mejorar la capacidad de la organización para atender a poblaciones rurales dispersas con recursos limitados.

Agencias gubernamentales locales: ayuntamientos, departamentos de salud locales, comisiones de planificación rural o servicios de emergencia

Los gobiernos rurales a menudo se enfrentan a limitaciones de recursos, y el e-SL puede proporcionar capacidad adicional para los servicios públicos. Los estudiantes pueden ayudar con iniciativas de salud pública, planificación comunitaria, preparación para desastres o recopilación de datos.

- **Función:** Diseñar conjuntamente y facilitar proyectos de e-SL rurales que mejoren los servicios públicos y las infraestructuras en las zonas rurales.
- **Responsabilidades:**
 - Proporcionar datos, recursos y acceso a cuestiones comunitarias (por ejemplo, campañas de salud pública, preparación para emergencias).
 - Supervisar y orientar a los estudiantes en proyectos de e-SL rurales que se ajusten a las prioridades gubernamentales.
- **Ventajas:** Obtener capacidad adicional para planificar, investigar y prestar servicio a poblaciones rurales dispersas con recursos limitados.

Instituciones educativas: escuelas rurales de primaria y secundaria, centros de educación infantil o programas de alfabetización de adultos

Las escuelas rurales suelen carecer de recursos o personal suficientes, y el e-SL puede ayudar a salvar las diferencias en el apoyo educativo. Los estudiantes pueden dar clases particulares, actuar como mentores o desarrollar materiales educativos para niños o adultos, abordando las disparidades educativas comunes en las zonas rurales.

- **Función:** Colaborar con instituciones de educación superior para mejorar las oportunidades educativas de los estudiantes y adultos rurales.
- **Responsabilidades:**
 - Organizar programas de tutoría, mentoría o extraescolares dirigidos por estudiantes.
 - Proporcionar información sobre las necesidades educativas, como el apoyo a la alfabetización o a las ciencias, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas.
- **Ventajas:** Reducir las disparidades educativas y apoyar el aprendizaje permanente en las comunidades rurales.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.3 Funciones de los socios comunitarios en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Proveedores de atención médica: clínicas rurales, hospitales, unidades móviles de salud u organizaciones de salud mental.

El acceso a la atención sanitaria suele ser limitado en las zonas rurales, y el e-SL puede ayudar a ampliar los servicios y promover el bienestar. Los estudiantes pueden apoyar la educación sanitaria, ayudar en la divulgación entre los pacientes o realizar evaluaciones de salud comunitarias.

- **Función:** colaborar con los estudiantes para mejorar los resultados sanitarios y el acceso a la atención en las zonas rurales.
- **Responsabilidades:**
 - Ofrecer oportunidades a los estudiantes para que ayuden en revisiones médicas, educación o divulgación.
 - Proporcionar formación o supervisión a los estudiantes en campos relacionados con la atención sanitaria.
- **Ventajas:** Mayor acceso a los servicios de atención sanitaria y promoción del bienestar de la comunidad en zonas con instalaciones médicas limitadas.

Organizaciones agrícolas: cooperativas de agricultores, servicios de extensión agrícola o iniciativas de agricultura sostenible.

Los estudiantes pueden contribuir a la educación agrícola, investigar prácticas agrícolas sostenibles o ayudar en programas de la granja a la mesa, lo que hace que estas asociaciones sean fundamentales para abordar la seguridad alimentaria y el desarrollo económico.

- **Función:** Involucrar a los estudiantes en proyectos de e-SL que apoyen las economías rurales y la agricultura sostenible.
- **Responsabilidades:**
 - Ofrecer oportunidades prácticas en agricultura, investigación o educación agrícola.
 - Compartir conocimientos sobre las prácticas y los retos agrícolas locales.
- **Beneficios:** Fortalecimiento de la seguridad alimentaria, la vitalidad económica y la sostenibilidad medioambiental gracias a las innovaciones de los estudiantes, como técnicas agrícolas o estrategias de marketing.

Centros comunitarios: centros para personas mayores, centros para inmigrantes, organizaciones juveniles o sociedades históricas.

Los estudiantes pueden organizar programas recreativos, acompañar a las personas mayores o preservar la historia y la cultura locales. Estos centros suelen servir como centros sociales en las zonas rurales, abordando el aislamiento y fomentando la cohesión de la comunidad.

- **Función:** Servir de centros para actividades sociales y recreativas, fomentando la cohesión de la comunidad.
- **Responsabilidades:**
 - Organizar proyectos e-SL dirigidos por estudiantes, como actividades juveniles, apoyo a personas mayores o eventos culturales.
 - Proporcionar información sobre la dinámica de la comunidad y las necesidades sociales.
- **Ventajas:** Reducir el aislamiento social y mejorar la calidad de vida en las zonas rurales.

Organizaciones religiosas: iglesias, organizaciones benéficas religiosas o grupos de servicio comunitario interreligiosos.

Los estudiantes pueden ayudar en programas de divulgación, campañas de recogida de alimentos o eventos comunitarios organizados por estos grupos.

- **Función:** colaborar con los estudiantes para prestar servicios sociales y fortalecer los lazos comunitarios.
- **Responsabilidades:**
 - Organizar proyectos de e-SL, como campañas de recogida de alimentos, distribución de ropa o eventos comunitarios.
 - Ofrecer un punto de entrada de confianza en la comunidad, aprovechando su papel consolidado.
- **Ventajas:** Atender las necesidades inmediatas y reforzar las redes de apoyo comunitario.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.3 Funciones de los socios comunitarios en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Organizaciones de desarrollo económico: asociaciones de pequeñas empresas, programas de emprendimiento rural o agencias de desarrollo de la fuerza laboral.

Los estudiantes pueden ayudar con la planificación empresarial, el marketing o las iniciativas de formación laboral para impulsar la economía local en las zonas rurales que se enfrentan a un descenso de la población y a oportunidades laborales limitadas.

- **Función:** colaborar con los estudiantes para impulsar las economías locales y las oportunidades de empleo.
- **Responsabilidades:**
 - Ofrecer a los estudiantes oportunidades para ayudar en el desarrollo empresarial, la formación de la mano de obra o la investigación económica.
 - Compartir conocimientos sobre los retos y oportunidades económicos rurales.
- **Ventajas:** Promover el espíritu emprendedor, la creación de empleo y la resiliencia económica mediante un apoyo adicional a las iniciativas económicas.

Grupos medioambientales y conservacionistas: grupos de protección de cuencas hidrográficas, organizaciones de preservación de la vida silvestre o fideicomisos de tierras.

Los estudiantes pueden participar en limpiezas medioambientales, restauración de hábitats o campañas educativas sobre sostenibilidad para aprender que los esfuerzos de conservación son fundamentales para la salud a largo plazo de las comunidades rurales.

- **Función:** Involucrar a los estudiantes en los esfuerzos para proteger y mantener los recursos naturales rurales.
- **Responsabilidades:**
 - Dirigir proyectos de e-SL, como limpiezas, reforestación o control de la calidad del agua.
 - Educar a los estudiantes sobre los ecosistemas locales y los retos medioambientales.
- **Beneficios:** Preservar los recursos naturales fundamentales para los medios de vida rurales y la salud medioambiental.

Organizaciones culturales y artísticas: museos locales, grupos de teatro o asociaciones de patrimonio cultural.

Los estudiantes pueden ayudar en eventos culturales, documentar historias orales o desarrollar programas artísticos para los miembros de la comunidad con el fin de ayudar a preservar la identidad rural y proporcionar salidas creativas en zonas con recursos culturales limitados.

- **Función:** Colaborar con los estudiantes para preservar y promover el patrimonio cultural rural.
- **Responsabilidades:**
 - Facilitar proyectos de e-SL, como la documentación de historias orales, talleres artísticos o festivales culturales.
 - Proporcionar contexto sobre las tradiciones y la historia locales.
- **Ventajas:** Fortalecer la identidad de la comunidad y proporcionar salidas creativas en las zonas rurales, ampliando la programación cultural y los esfuerzos de preservación.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.3 Funciones de los socios comunitarios en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Resumen: funciones de los socios comunitarios en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- Definición de las necesidades de la comunidad: identificar los problemas urgentes y garantizar que los proyectos de e-SL rural sean pertinentes y tengan un impacto.
- Proporcionar conocimientos contextuales: ofrecer información sobre la cultura, la historia y los retos rurales para profundizar en la comprensión de los estudiantes.
- Supervisión y tutoría: orientar a los estudiantes en sus actividades de servicio, garantizando una participación ética y eficaz.
- Facilitar la reciprocidad: garantizar que la colaboración beneficie tanto a la comunidad como a los estudiantes, fomentando el aprendizaje y el crecimiento mutuos.
- Evaluación del impacto: colaborar con los educadores para evaluar los resultados de los proyectos de e-SL rural y sugerir mejoras.

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.4 Funciones de los estudiantes y profesores en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Funciones de los estudiantes en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Los estudiantes son participantes activos en el e-SL rural, que tienden un puente entre el aprendizaje académico y la aplicación en el mundo real, trabajando junto con socios de la comunidad para abordar las necesidades identificadas.

Sus funciones y responsabilidades reflejan una combinación de **aprendiz, colaborador, colaborador y profesional reflexivo**, lo que garantiza tanto el crecimiento personal como el beneficio de la comunidad.

Los estudiantes como *contribuyentes activos* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Los estudiantes realizan un servicio significativo que apoya directa o indirectamente los objetivos de los socios de la comunidad rural. Esto podría incluir tareas como dar clases particulares, construir infraestructuras, realizar investigaciones o crear recursos.
- **Responsabilidad:** Realizar un trabajo de alta calidad que respete la misión del socio y cumpla los objetivos acordados.
- **Ejemplo:** En un proyecto con un banco de alimentos rural, los estudiantes podrían preparar y distribuir kits de comida o realizar encuestas a los clientes para evaluar sus necesidades nutricionales.

Los estudiantes como *aprendices* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Los estudiantes aplican sus conocimientos y habilidades académicas a retos del mundo real, mejorando su comprensión a través de la experiencia práctica.
- **Responsabilidad:** Conectar el trabajo del curso con las tareas de servicio, haciendo preguntas y buscando orientación para profundizar en la comprensión.
- **Ejemplo:** Los estudiantes de enfermería utilizan la formación clínica para realizar exámenes de salud en una clínica rural, vinculando la teoría con la práctica.

Los estudiantes como *colaboradores* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Trabajar en estrecha colaboración con los socios de la comunidad, los instructores y los compañeros, manteniendo una comunicación abierta y respetando la experiencia y las necesidades de los socios.
- **Responsabilidad:** Escuchar activamente, adaptarse a los comentarios y generar confianza a través de la profesionalidad y la fiabilidad.
- **Ejemplo:** Los estudiantes de arquitectura se reúnen con el departamento de parques de una ciudad rural para diseñar conjuntamente el trazado de un parque, incorporando los comentarios de los residentes proporcionados por el socio.

Estudiantes como *profesionales reflexivos* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Participar en una reflexión estructurada para procesar sus experiencias, evaluar su crecimiento personal y evaluar el impacto más amplio de su servicio rural.
- **Responsabilidad:** Analizar críticamente sus contribuciones, los retos a los que se enfrentan y las lecciones aprendidas, a través de tareas como ensayos o presentaciones.
- **Ejemplo:** Después de dar clases particulares en una escuela rural, los estudiantes escriben diarios o debaten en clase cómo la experiencia ha moldeado sus opiniones sobre la equidad educativa.

Los estudiantes como *participantes éticos* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Actuar con integridad, sensibilidad cultural y respeto por la comunidad a la que sirven, evitando causar daño o explotación.
- **Responsabilidad:** Seguir las directrices éticas (por ejemplo, confidencialidad, consentimiento) y respetar los valores y la dignidad de la comunidad.
- **Ejemplo:** Los estudiantes de sociología que crean talleres para inmigrantes se aseguran de que los materiales sean accesibles y evitan los estereotipos.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.4 Funciones de los estudiantes y profesores en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Funciones de los estudiantes en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Los estudiantes como *defensores de la reciprocidad* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Asegurarse de que su servicio beneficie a la comunidad tanto como beneficia a su aprendizaje, esforzándose por obtener un beneficio mutuo en lugar de un intercambio unilateral.
- **Responsabilidad:** centrarse en resultados sostenibles y preguntarse: “¿Cómo ayuda esto a la comunidad a largo plazo?”.
- **Ejemplo:** Los estudiantes de biología que supervisan la calidad del agua para un grupo medioambiental rural comparten sus hallazgos, lo que contribuye a la defensa de la causa.

Los estudiantes como *gestores del tiempo y el compromiso* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Cumplir con las horas y los plazos acordados, tratando el servicio como un compromiso profesional en lugar de una actividad ocasional.
- **Responsabilidad:** Equilibrar el servicio con las responsabilidades académicas y personales, comunicando cualquier conflicto con antelación.
- **Ejemplo:** Los estudiantes organizan un taller de alfabetización digital para personas mayores en la biblioteca pública rural, acudiendo puntualmente a las 10 sesiones programadas a lo largo de un semestre.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.4 Funciones de los estudiantes y profesores en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Funciones de los profesores académicos en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Los profesores académicos en el aprendizaje-servicio electrónico rural actúan como educadores, facilitadores, colaboradores y defensores. Sirven de puente entre el aprendizaje en el aula y la aplicación en el mundo real, fomentando tanto el desarrollo de los estudiantes como el bienestar de la comunidad rural.

Mediante el diseño, el apoyo y la evaluación cuidadosos de las experiencias de aprendizaje-servicio electrónico rural, ayudan a los estudiantes a adquirir habilidades prácticas, profundizar su comprensión del material del curso y cultivar un compromiso de por vida con la participación cívica.

Los profesores académicos como *diseñadores de planes de estudio* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Diseñar cursos que alineen el contenido académico con las actividades de servicio, asegurando que la participación de la comunidad rural mejore la experiencia de aprendizaje y cumpla con los objetivos educativos específicos.
- **Responsabilidad:** Desarrollar asociaciones con organizaciones comunitarias para identificar las necesidades y crear proyectos mutuamente beneficiosos que equilibren los objetivos académicos y de servicio.

•

Profesores académicos como *mentores* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Actuar como mentores para ayudar a los estudiantes a navegar por la experiencia del aprendizaje electrónico rural, conectando los conocimientos teóricos con la aplicación práctica y fomentando la reflexión de los estudiantes sobre sus experiencias.
- **Responsabilidad:** ofrecer orientación y recursos a los estudiantes mientras colaboran con socios comunitarios, abordando los retos y garantizando una experiencia positiva.

Profesores académicos como *colaboradores* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Comprender las necesidades de la comunidad, establecer y mantener relaciones sólidas y respetuosas con los socios comunitarios para garantizar que la colaboración sea recíproca y sostenible.
- **Responsabilidad:** promover prácticas éticas, asegurándose de que la participación de los estudiantes respete la dignidad, la cultura y la autonomía de los miembros de la comunidad.

Profesores académicos como *evaluadores* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Evaluar el progreso académico y el desarrollo personal de los estudiantes, así como la eficacia del servicio prestado y sus beneficios para la comunidad.
- **Responsabilidad:** Utilizar los comentarios de los estudiantes y los socios de la comunidad para perfeccionar el programa de aprendizaje-servicio electrónico rural y mejorar su impacto a lo largo del tiempo.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.4 Funciones de los estudiantes y profesores en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Funciones de los profesores académicos en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Los profesores académicos como *defensores* del aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Animar a los estudiantes a desarrollar un sentido de la responsabilidad social, destacando el valor del aprendizaje-servicio electrónico rural dentro de la institución académica y abogando por su integración en planes de estudio más amplios y en las prioridades institucionales.
- **Responsabilidad:** Educar a los estudiantes, compañeros y la comunidad sobre la importancia del aprendizaje-servicio electrónico rural y su potencial para abordar los retos sociales.

Los profesores académicos como *coordinadores logísticos* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** coordinar la logística, como la programación, el transporte y la comunicación entre los estudiantes y los socios de la comunidad, abordar las cuestiones de seguridad y garantizar que todas las actividades de e-SL rural cumplan con las políticas institucionales, los requisitos legales y las normas éticas.
- **Responsabilidad:** Asignar y gestionar los recursos para apoyar eficazmente las iniciativas de e-SL rural.

Profesores académicos como *modelos a seguir* en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Funciones:** Ser un modelo de entusiasmo, profesionalidad y compromiso con el bien social, inspirando a los estudiantes a tomarse en serio sus responsabilidades en el aprendizaje rural electrónico.
- **Responsabilidad:** Mostrar a los estudiantes el valor de la reflexión participando en ella ellos mismos, compartiendo ideas sobre su propio aprendizaje y crecimiento.

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.5 Diseño colaborativo liderado por la comunidad

- Los miembros de la comunidad más afectados por el diseño **participan** en todo el proceso y **contribuyen directamente** a la creación de diseños que satisfacen sus necesidades específicas mediante **una colaboración activa y sostenida**.
- Se trata de un diseño “**por nosotros, para nosotros**”, creado por los miembros de la comunidad para sí mismos, en lugar de por otros. Esto respeta la idea de “**nada sobre nosotros sin nosotros**” y lleva el enfoque de diseño colaborativo hacia un proceso más liderado por la comunidad.
- Los miembros de la comunidad que experimentan dificultades al utilizar un diseño son a menudo los que tienen las ideas más claras sobre cómo hacerlo más accesible. **Han ideado soluciones creativas para sacar el máximo partido a un diseño que no se adapta a ellos.**
- Se centra en necesidades complejas y valora las experiencias vividas por las personas como experiencia, respetando y aprendiendo de sus conocimientos. Cuando los miembros de la comunidad con necesidades complejas y estratificadas diseñan contigo, es más probable que los resultados de tu proceso aborden un **conjunto diverso de necesidades**.
- Diseñe actividades de codiseño que sean lo más **multimodales** posible, permitiendo diferentes tipos de expresión (hablar, escribir, dibujar, actuar, etc.).
- Hay seis pilares fundamentales del diseño colaborativo:
 1. **Colaboración**
 2. **Participación de la comunidad**
 3. **Plan de diseño colaborativo**
 4. **Facilitación**
 5. **Ideas y resultados**
 6. **Reflexión**

Colaboración

Busque a las personas que participan activamente en su comunidad. En cada paso, esfuércese por que la toma de decisiones sea lo más colaborativa posible: quién participará en el diseño colaborativo y cuál será el enfoque. Su función no es ser el experto en lo que debe hacer el diseño, sino el facilitador que haga posible lo que la comunidad ha identificado, articulado y solicitado.

Participación de la comunidad

Dado que los miembros de la comunidad son los que mejor conocen el contexto y la cultura de su comunidad, pueden ayudar a planificar actividades adecuadas y animar a otros miembros de la comunidad a participar. Pueden encargarse de la logística de la planificación del diseño colaborativo, ya que están más familiarizados con los posibles lugares, fechas, horarios y servicios locales.

Plan de diseño colaborativo

Trabajando juntos, se pueden desarrollar más fácilmente actividades que tengan en cuenta la experiencia vivida por la comunidad. Las actividades resultantes también tendrán más probabilidades de satisfacer las necesidades de los participantes y los objetivos del proyecto. Se puede empezar sugiriendo ideas para actividades con los miembros de la comunidad, y el grupo puede colaborar en el desarrollo de las actividades. O bien, los miembros de la comunidad pueden planificar las actividades ellos mismos, con la orientación y los comentarios de usted.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.5 Diseño colaborativo liderado por la comunidad

- Hay seis pilares fundamentales del diseño colaborativo:

1. **Colaboración**
2. **Participación de la comunidad**
3. **Plan de diseño colaborativo**
4. **Facilitación**
5. **Ideas y resultados**
6. **Reflexión**

Facilitación

Crear el entorno y las condiciones para que los miembros de la comunidad puedan participar y contribuir, ya sea en persona o a distancia. Utilizar enfoques que inspiren una mayor creatividad, fomenten la colaboración, ofrezcan diversas formas de participación a los participantes, en función de cómo prefieran expresarse, y ayuden a los participantes a participar incluso si no se consideran creativos.

Ideas y resultados

Ayudar a los miembros de la comunidad a sintetizar ellos mismos los resultados del diseño colaborativo. Dependiendo del interés, las habilidades y el nivel de confianza de la comunidad, esto puede adoptar la forma de un enfoque completamente pasivo, o puede implicar la tutoría u otro tipo de apoyo por su parte. La actividad de diseño colaborativo puede diseñarse para obtener las diversas narrativas de los participantes, de modo que los resultados reflejen las prioridades, perspectivas y opiniones de los más afectados por el diseño.

Reflexión

Los facilitadores de la comunidad tendrán una valiosa perspectiva del proceso de diseño colaborativo que los facilitadores ajenos a la comunidad no tendrán. Es importante compartir las observaciones y empezar a crear un entendimiento común de los resultados de la sesión y acordar los siguientes pasos.

Diseño colaborativo liderado por la comunidad: ejemplo 1 ([Diseño colaborativo con proveedores de servicios de cuidado infantil](#))

- **Objetivo del proyecto:** codiseñar herramientas digitales que alivien la carga administrativa de los proveedores de cuidado infantil, que están sobrecargados de trabajo y mal remunerados.
- **Colaboración:** Centro de Investigación de Diseño Inclusivo (IDRC) de la Universidad OCAD y Bridges Canada, y el socio comunitario CoRise Cooperative (una empresa propiedad de proveedores de servicios de cuidado infantil).
- **Talleres de diseño colaborativo:** cada taller contó con la participación de 15 proveedores de servicios de cuidado infantil, un facilitador comunitario, que también era proveedor de servicios de cuidado infantil, y uno o dos colaboradores, que no eran proveedores de servicios de cuidado infantil.
- **Participación de la comunidad:** El Centro de Investigación de Diseño Inclusivo (IDRC) pidió a su socio comunitario CoRise que buscara proveedores de servicios de cuidado infantil que facilitaran las sesiones de planificación del diseño colaborativo.
- **Planificación:** El socio comunitario CoRise trabajó con sus proveedores de servicios de cuidado infantil para seleccionar las áreas de interés para el diseño colaborativo y reducirlas a dos, basándose en cuáles eran las necesidades más acuciantes y cuáles se solapaban con las de otros socios del proyecto.
- **Ideas y resultados:** Se identificaron dos ideas como áreas de interés: un centro que centralizara todas las herramientas digitales de CoRise en un solo lugar, una herramienta de seguimiento de gastos.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.5 Diseño colaborativo liderado por la comunidad

Diseño colaborativo liderado por la comunidad: ejemplo 1 - [Diseño colaborativo con proveedores de servicios de cuidado infantil](#) (Retos y aprendizajes)

- El proceso de diseño colaborativo fue **lento al principio y se desarrolló de forma escalonada** entre todos los socios, cada uno con sus propias necesidades de programación. Debido a ello, el plazo para desarrollar las herramientas se acortó, lo que dificultó satisfacer las necesidades de los socios de la comunidad.
- Los facilitadores comunitarios eran proveedores de cuidado infantil muy ocupados, por lo que el **tiempo** que podían dedicar a las reuniones era **limitado**, lo que **dificultaba la creación de condiciones** que les permitieran participar plenamente en el proceso de planificación colaborativa.
- Los facilitadores comunitarios a menudo se mostraban **reacios a dar su opinión** sobre el plan de diseño colaborativo. Aportaban comentarios valiosos cuando consideraban que las actividades estaban dentro de su ámbito de competencia. Por lo tanto, es importante **brindarles la oportunidad de aplicar su experiencia vivida a la actividad**, para que comprendan que es valiosa y vean cómo puede influir en las actividades y los resultados.

Diseño colaborativo liderado por la comunidad: ejemplo 1 - [Diseño colaborativo con proveedores de servicios de cuidado infantil](#) (Impacto)

- A través de sus **sesiones de diseño colaborativo**, pudieron crear:
 - Concienciación sobre el proceso de diseño colaborativo liderado por la comunidad, de modo que el socio comunitario CoRise pueda continuarlo o repetirlo por sí mismo en el futuro.
 - Bocetos y flujos de usuarios para dos herramientas digitales que CoRise puede llevar adelante para seguir co-diseñando y desarrollando.
 - Una lista sintetizada de todos los tipos de herramientas que los proveedores quieren y necesitan.
 - Principios de diseño que describen cómo les gusta a los proveedores interactuar con sus herramientas digitales.
 - Una recopilación documentada de las herramientas existentes que satisfacían sus necesidades específicas.

Diseño colaborativo liderado por la comunidad: ejemplo 2 ([Diseño colaborativo con niños con necesidades complejas](#))

- **Objetivo del proyecto:** crear un entorno de programación inclusivo y accesible que ayude a todos los alumnos a ser creadores de sus propios mundos digitales, en los que puedan expresarse mediante el código y el arte.
- **Colaboración:** Centro de Investigación en Diseño Inclusivo (IDRC) y la empresa de tecnología asistiva [Bridges Canada](#).
- **Enfoques de diseño colaborativo:** en el diseño colaborativo participaron estudiantes con necesidades de aprendizaje complejas y diferencias de aprendizaje, sus familias y profesores de educación especial. Tenían diversas necesidades de accesibilidad y edades diferentes, por lo que no existía un enfoque de diseño colaborativo que funcionara para todos. En su lugar, se utilizaron cuatro enfoques diferentes.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.5 Diseño colaborativo liderado por la comunidad

Diseño colaborativo liderado por la comunidad: ejemplo 2 ([Diseño colaborativo con niños con necesidades complejas](#))

Enfoque de diseño colaborativo 1: Campamentos de programación de verano

- Durante los cuatro primeros días, los participantes trabajaron con diferentes robots para aprender conceptos básicos de programación. Después de cada sesión, el equipo de la universidad evaluó la participación de los codiseñadores en las actividades, sus dificultades y sus éxitos. Esta evaluación continua les ayudó a revisar las actividades previstas para los días siguientes y a preparar cualquier material adicional o andamiaje necesario.
- El último día del campamento de programación, los participantes tuvieron la oportunidad de utilizar el prototipo para realizar diversas actividades creativas, como dibujar y pintar.
- Por último, el equipo universitario diseñó la actividad para recopilar ideas sobre cómo mejorar el prototipo para que se adaptara mejor a las necesidades de los campistas.

Enfoque de diseño colaborativo 2: Talleres de diseño colaborativo facilitados

- Estos talleres (planificados junto con el socio comunitario Bridges) reunieron a estudiantes, educadores y padres para trabajar en temas específicos, como la programación para la narración de historias, la expresión creativa o la realización de tareas orientadas a objetivos.
- Las sesiones presenciales duraron entre 3 y 6 horas y los talleres virtuales entre 1 y 2 horas. En cada taller hubo entre 10 y 15 participantes y entre 3 y 5 miembros del equipo universitario que facilitaron las actividades y apoyaron a los participantes.

Enfoque de diseño colaborativo 3: Talleres de diseño colaborativo liderados por la comunidad en escuelas

- El equipo universitario trabajó con varias organizaciones y escuelas de todo Canadá en un proceso de diseño colaborativo liderados por la comunidad, planificando actividades que fueran adecuadas para su contexto, sus participantes y los recursos disponibles.
- Estos talleres fueron facilitados tanto por el equipo universitario como por facilitadores de la organización, como docentes, asistentes y terapeutas.
- Después de cada sesión, el equipo universitario se reunía con los facilitadores de la organización para obtener sus impresiones. A partir de ahí, planificaban las actividades para las siguientes sesiones.

Enfoque de diseño colaborativo 4: Sesiones virtuales de programación lideradas por la comunidad

- Se trataba de sesiones con estudiantes de la misma escuela en la que se celebraron los talleres de diseño colaborativo liderados por la comunidad.
- El equipo universitario utilizó Zoom para estas sesiones e invitó a los profesores a participar en el proceso de planificación de cada actividad.
- Cada sesión duraba entre 30 minutos y 1 hora.
- El objetivo principal de cada sesión era probar nuevas actividades de programación con el prototipo y dar su opinión. Esto también supuso un descanso de la rutina diaria de las clases en línea para los alumnos, los profesores y los padres.

Diseño colaborativo liderado por la comunidad: ejemplo 2 (impacto)

A través de las sesiones de diseño colaborativo, se habilitó y creó lo siguiente:

- **Un entorno de programación accesible**
- **Una comunidad con una causa común:** se creó una comunidad de alumnos, educadores y activistas interesados en hacer que la programación fuera accesible para niños con necesidades diversas.
- **Nuevas habilidades para los niños:** los niños que participaron en el diseño colaborativo desarrollaron habilidades que les pueden ayudar tanto en la programación como en la vida en general. Estas habilidades incluían: aprender sobre direcciones, clasificar y ordenar elementos, reconocer patrones repetidos y planificar y construir una secuencia de acciones.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 2.5 Diseño colaborativo liderado por la comunidad

Diseño colaborativo liderado por la comunidad: ejemplo 3 ([Diseño colaborativo con artistas de BEING Studio](#))

- **Objetivo del proyecto:** apoyar a BEING Studio en la conceptualización de un espacio híbrido de programación en línea y presencial
- **Colaboración:** Centro de Investigación en Diseño Inclusivo (IDRC) y [BEING Studio](#) (una comunidad de artistas con discapacidades del desarrollo)
- **Enfoque de diseño colaborativo:** un evento introductorio en línea tipo “Think Tank” abierto a todos los artistas de BEING, al que asistieron 16 artistas junto con facilitadores de BEING y el IDRC, seguido de tres sesiones de diseño colaborativo.

Creación de relaciones y confianza

- Antes de comenzar la planificación del diseño colaborativo, los facilitadores del IDRC participaron en varias sesiones de un evento en línea organizado por BEING Studio llamado [Artist Connect](#) para hacerse una idea de la comunidad, la cultura y el contexto de BEING y de esta comunidad artística con discapacidad.
- A través de un evento introductorio similar en nombre y estructura a eventos anteriores de BEING, los facilitadores del IDRC pudieron conocer a los artistas de BEING, presentar el proyecto BEING Futures y los conceptos de diseño colaborativo. El uso de un nombre de evento familiar (“Think Tank”) fue útil para generar interés en el proyecto, ya que dio a los artistas una idea de lo que podían esperar.

Liderazgo comunitario

- Antes de cada taller de diseño colaborativo, los facilitadores del IDRC se reunieron con los facilitadores de BEING para revisar un borrador del plan de actividades, reelaborar el plan y escuchar los comentarios de los artistas participantes que podrían haber sido transmitidos a los facilitadores de BEING en sesiones anteriores.
- Después de cada taller se celebraron sesiones informativas con los facilitadores de BEING, lo que permitió al equipo del IDRC ajustar y perfeccionar el plan de diseño colaborativo para satisfacer mejor las necesidades de los participantes.

Retos y aprendizajes

- **Diseño colaborativo a distancia:** fue difícil encontrar formas creativas y atractivas de documentar y compartir las aportaciones de los artistas durante los talleres de diseño colaborativo y mantener la continuidad entre una sesión y otra sin objetos físicos que pudieran colocarse en las paredes.
- **Conocer a la comunidad:** este proyecto se llevó a cabo en un período de tiempo relativamente corto y su alcance abarcó un número limitado de sesiones de diseño colaborativo, lo que dificultó el establecimiento de relaciones con la comunidad.
- **Implicar a los participantes entre sesiones:** no fue posible conectar directamente con los artistas entre sesiones, salvo de forma asíncrona a través del correo electrónico o mensajes de vídeo.

Impacto

- Un impacto significativo del diseño colaborativo fue que los artistas se dieran cuenta y comunicaran que estaban interesados en impartir talleres, tanto en línea como presenciales.
- Se exploraron nuevas ideas sobre cómo los artistas pueden maximizar el potencial de los espacios en línea, los podcasts y otros contenidos web, así como las redes sociales para compartir y vender su trabajo, y mantenerse en contacto con otros artistas.
- Reconocimiento de la importancia de seguir explorando cómo se pueden diseñar las aulas de aprendizaje en línea para dar cabida a diversas necesidades.
- El inicio de un debate dirigido por los artistas para decidir si vender sus obras y cuándo hacerlo.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.1 Retos en las zonas rurales

Estadísticas rurales

Las zonas rurales e intermedias representan **el 91 % del territorio de la Unión Europea**.

Las zonas rurales aportan **el 43 % del valor añadido bruto** de la UE y **albergan al 60 %** de su población.

Hay **22 millones** de personas que trabajan directamente en el sector agrícola.

Más de la mitad de la superficie terrestre de la UE se encuentra en regiones clasificadas como predominantemente rurales.

Más de 112 millones de personas habitan estas zonas.

Se prevé que, **para 2030**, la población total de la UE aumente un 2 %, mientras que **se espera que la población rural crezca un 0,6 % (2,8 millones)**.

Las zonas rurales se enfrentan a retos específicos que requieren soluciones específicas:

- la estructura de edad de la población rural se inclina cada vez más hacia las personas mayores
- bajas tasas de natalidad
- aumento de la esperanza de vida
- emigración de los jóvenes cualificados debido a las menores oportunidades educativas, las peores oportunidades laborales, el menor acceso a los servicios públicos, el transporte o las infraestructuras y el mayor riesgo de pobreza y exclusión social

Fuente: Anna Visvizi, Miltiadis D. Lytras, György Mudri, 2019. "Smart Villages: Relevance, Approaches, Policymaking Implications", Smart Villages in the EU and Beyond, Anna Visvizi, Miltiadis D. Lytras, György Mudri. doi:10.1108/978-1-78769-845-120191002

Tabla 1. Aldeas Inteligentes: Tipología de Desafíos y la Urgencia Correspondiente de la Acción

	Dimensión Temporal	Estado del Desafío	Impulso del Desafío	Acción Prescrita	Tipo de Acción
(1)	Corto plazo	Emergencia	Cuestión de vida o muerte, incluyendo la seguridad y protección	Acción necesaria en este momento	¿Qué servicios inteligentes, proporcionados por quién, cómo y a qué costo, podrían proporcionarse para aliviar la situación?
(2)	Mediano plazo	Urgente	Cuestión de bienestar y calidad de vida	Planificación y acción deben comenzar hoy - acción necesaria hoy	
(3)	Largo plazo	Muy importante	Cuestión de patrimonio cultural, gobernabilidad y el costo de la inacción	La planificación debe comenzar hoy - acción necesaria en un futuro cercano	

Fuente: adaptado de Visvizi & Lytras (2018)

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.2 Iniciativas de desarrollo rural

Es posible revitalizar las comunidades rurales y hacerlas más atractivas y sostenibles mediante:

- garantizar el acceso digital, lo que puede contribuir a mantener un sector agrícola saludable que, a su vez, puede ayudar a las zonas rurales a frenar la despoblación y a retener a los jóvenes
- haciendo que las zonas rurales sean más atractivas para los inversores y permitiendo a los agricultores y otros agentes locales aprovechar su potencial

Iniciativas de desarrollo rural

Factores que deben tenerse en cuenta:

- contexto local (infraestructuras, recursos, fondos, etc.)
- intereses y necesidades locales
- factores externos (financiación, socios estratégicos, políticas rurales, presencia de empresas, etc.)

Los proyectos de la UE sobre desarrollo rural se centran en:

- la innovación social (SIMRA)
- mejorar la innovación rural a través de redes (LIAISON)
- el desarrollo de laboratorios vivos para diversificar la economía rural (LIVREUR)
- la identificación y promoción de políticas, modelos de gobernanza y prácticas que fomenten relaciones mutuamente beneficiosas entre las zonas rurales y urbanas (ROBUST)
- intercambio de personal de investigación e innovación sobre innovación social en las zonas rurales y sobre emprendimiento social en regiones estructuralmente débiles (RURACTION)

Objetivos del desarrollo rural

- crear entornos que permitan la igualdad de oportunidades para las personas de las zonas rurales y urbanas, y que hagan de las zonas rurales lugares atractivos para vivir
- promoción de procesos de innovación abiertos y colaborativos mediante la participación de todas las partes interesadas pertinentes

Pueblos inteligentes y laboratorios vivos rurales

El concepto de **pueblo inteligente** tiene como objetivo crear aldeas habitables, en las que las personas puedan y quieran establecerse, gracias a soluciones digitales innovadoras e interconectadas que mejoren su estilo de vida.

Los laboratorios vivos son fundamentales en los procesos de utilización de los activos y puntos fuertes locales para el desarrollo futuro de las zonas rurales y para mejorar la aplicación del concepto de aldeas inteligentes.

En el núcleo de los pueblos inteligentes y los laboratorios vivos, así como del aprendizaje de servicios electrónicos rurales, se encuentra el mismo enfoque: las personas. La colaboración con las comunidades es el eje central del concepto de pueblo inteligente, pero la participación de las personas también constituye un elemento fundamental de los enfoques de los laboratorios vivos. Por eso, los pueblos inteligentes y los laboratorios vivos rurales pueden convertirse en socios comunitarios a largo plazo para el aprendizaje de servicios electrónicos.

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.2 Iniciativas de desarrollo rural

Los pueblos inteligentes son zonas y comunidades rurales que aprovechan sus puntos fuertes y activos existentes, además de desarrollar nuevas oportunidades, en las que las redes y los servicios tradicionales y nuevos se mejoran mediante tecnologías digitales, innovaciones y un mejor uso del conocimiento.

[Comisión Europea, *EU action for Smart Villages*, 2017, p. 3]

Se prevé que la creación de condiciones favorables para el espíritu empresarial y la innovación sea uno de los principales motores del desarrollo económico y social de las zonas rurales.

www.youtube.com/watch?v=ckB71hb0kx0

Laboratorio vivo es una plataforma sociotécnica con recursos compartidos, un marco de colaboración y un contexto real, que organiza a sus partes interesadas en un ecosistema de innovación que se basa en una gobernanza representativa, normas abiertas y diversas actividades y métodos para recopilar, crear, comunicar y ofrecer nuevos conocimientos, soluciones validadas, desarrollo profesional e impacto social.

[Westerlund, M.; Leminen, S.; Habib, C. *Key Constructs and a Definition of Living Labs as Innovation Platforms. Technol. Innov. Manag. Rev.* 2018, 8, 51–62.]

Los laboratorios vivos rurales se perciben como ecosistemas en los que todas las actividades se orientan a las necesidades de la comunidad rural local que forma parte del laboratorio vivo. A la vanguardia del ecosistema del laboratorio vivo rural se encuentra la misión de aumentar el potencial de innovación en las zonas rurales mediante la mejora de la sensibilidad hacia las comunidades locales, las estructuras económicas y los recursos. Los laboratorios vivos rurales también pueden contribuir a la conservación y promoción del patrimonio cultural material e inmaterial.

Los laboratorios vivos rurales tienen como objetivo mejorar el bienestar social y medioambiental de las comunidades, no el bienestar económico.

El proyecto **LiveRUR** ha puesto en marcha 13 iniciativas de laboratorios vivos rurales en 11 países de la UE para hacer que la economía regional rural sea más competitiva, resiliente y emprendedora con respecto a los enfoques tradicionales de valor y cadena de suministro.

<https://youtu.be/BWFxBt68hXA>



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.3 Asociaciones entre instituciones de educación superior y comunidades rurales

Las instituciones de educación superior que residen en comunidades rurales:

- reclutan a estudiantes locales
- son más pequeñas, con menos jerarquía y menos burocracia, lo que las hace más accesibles a las comunidades y permite asociaciones más personales y personalizadas
- pueden comprender mejor la importancia de la comunidad local, las profundas y amplias limitaciones y oportunidades de ese lugar

Las instituciones de educación superior que no se encuentran en comunidades rurales:

- tanto los estudiantes como el profesorado tienen una experiencia de vida urbana, por lo que la separación entre ellos y el mundo rural puede ser significativa
- las colaboraciones duraderas crean la capacidad de que el aprendizaje-servicio aborde las verdaderas necesidades de la comunidad

Hay cuatro formas en que una universidad puede comprometerse con la comunidad rural.

La universidad puede ser un **líder** en la comunidad. Este modelo busca cambiar/mejorar la comunidad a través de su conocimiento, capacidad de investigación y, en ocasiones, a través de su poder político.

El segundo tipo de función institucional es **la de facilitador**. Las universidades facilitadoras se involucran con la comunidad convocando, asesorando, organizando y desarrollando proyectos que mejorarán la comunidad.

Un tercer tipo es el de institución **colaboradora**. Esta universidad considera a la comunidad como un verdadero socio y cada entidad busca primero la manera de aportar sus conocimientos y experiencia.

El cuarto tipo es el de **apoyo**: la universidad apoya a la comunidad en cualquier dirección que esta elija y se compromete con ella solo cuando recibe una solicitud directa de la comunidad.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.3 Asociaciones entre instituciones de educación superior y comunidades rurales

Este tipo de asociación crea la capacidad de que el aprendizaje-servicio electrónico rural aborde las verdaderas necesidades de la comunidad.

Colaboración duradera

Tienen la oportunidad de desarrollar relaciones mucho más profundas que sus homólogos urbanos.

Profesorado rural

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.4 Beneficios, retos y riesgos del e-SL rural

Ventajas del aprendizaje-servicio electrónico rural

- El menor número de organizaciones en las zonas rurales significa que los profesionales del aprendizaje-servicio pueden evaluar más rápidamente quiénes son las partes interesadas en la comunidad y acceder a esos grupos
- La capacidad de evitar la burocracia puede mejorar la eficiencia y enfatizar el factor humano
- Los residentes de la comunidad, los estudiantes, el profesorado y el personal interactúan en un entorno diferente, lo que crea relaciones sólidas
- Algunos miembros de la comunidad pueden considerarse conectores
- Los estudiantes están supliendo la falta de profesionales en la comunidad
- Los grandes proyectos comunitarios pueden involucrar a los estudiantes y, en ocasiones, a instituciones enteras
- Las comunidades pueden definir las necesidades para el desarrollo real de la comunidad

Retos del aprendizaje-servicio electrónico rural

- La logística y las exigencias estructurales de algunos tipos de e-SL rural requieren un mayor compromiso por parte de las universidades y un importante apoyo institucional.

Los retos del aprendizaje-servicio electrónico rural pueden incluir:

- El transporte de los estudiantes desde el campus hasta la comunidad
- Distancia
- Preparación de los estudiantes para el trabajo rural
- Apoyo a los estudiantes que participan en proyectos escolares de verano/invierno
- Acceso a Internet para facilitar la comunicación y la colaboración en proyectos
- Financiación para la participación rural

Diferencias entre los proyectos de aprendizaje-servicio rurales y urbanos

- La menor población de las zonas rurales se traducirá necesariamente en cifras más bajas en los resultados de los proyectos de e-SL, pero estas cifras pueden ser significativas si se ponen en proporción.
- Los proyectos e-SL rurales pueden tener un impacto más visible, pero ese impacto también puede ser más potente que en el entorno urbano.
- El e-SL rural se centra menos en el voluntariado caritativo in situ y más en la acción determinada por la comunidad basada en las relaciones personales y la confianza.
- Los retos a los que se enfrenta la implementación del e-SL rural son más evidentes en las grandes universidades que no se encuentran en comunidades rurales, en comparación con las universidades rurales más pequeñas.

Riesgos del e-SL rural

- El fracaso en la ejecución de los proyectos cuesta tiempo personal y profesional a los miembros de la comunidad, tiene consecuencias para la comunidad en su conjunto y puede causar un daño mayor que la inacción.
- Los costes de oportunidad son mucho más elevados, ya que no hay opciones “de respaldo”.
- La reputación de las instituciones y organizaciones en entornos rurales es muy importante.
- Una mala experiencia puede dañar la reputación general hasta el punto de dificultar que las personas establezcan nuevas colaboraciones.
- El proyecto tiene el potencial de cambiar toda la comunidad.
- Los socios de la comunidad pueden sentirse abrumados por las necesidades del curso de e-SL.

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.4 Beneficios, retos y riesgos del e-SL rural

Este es el reto más mencionado a la hora de implementar el aprendizaje-servicio electrónico rural híbrido de tipo I o III.

Transporte

Este problema dificulta que los estudiantes desarrollen relaciones sólidas con la comunidad rural.

Distancia

Los estudiantes necesitan esto para trabajar eficazmente en proyectos de e-SL rurales híbridos de tipo I o III.

Formación y adaptación

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.4 Beneficios, retos y riesgos del e-SL rural

Esto aumenta el orgullo por los aspectos positivos de la comunidad y facilita que los forasteros se familiaricen con las necesidades de la comunidad.

Fuerte sentido de pertenencia

Son personas que poseen un conocimiento extraordinario de la zona y una capacidad innata para identificar contactos locales para proyectos específicos de aprendizaje-servicio electrónico.

Miembros de la comunidad conocidos como «conectores»

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.4 Beneficios, retos y riesgos del e-SL rural

La confianza en las relaciones de confianza de los e-SL rurales

- Las relaciones de confianza son más importantes y diferentes en las zonas rurales que en las urbanas.
- Se requiere una mayor y más profunda confianza en las zonas rurales para que el aprendizaje-servicio sea eficaz
- Las relaciones a largo plazo son más importantes en las zonas rurales.
- El profesorado y el personal parecen creer que las relaciones de confianza son más difíciles de establecer en el entorno rural.
- Las sólidas relaciones comunitarias que existen en las zonas rurales pueden formar parte del proceso de relación en el e-SL.
- Generar confianza y presentar opciones a la población rural es una parte importante del éxito del proyecto e-SL.

Cuando los estudiantes no acuden, llegan tarde a las citas programadas o, en última instancia, no cumplen con los proyectos, las consecuencias para la comunidad rural son las mismas que para la comunidad urbana.

Los proyectos de e-SL rurales deben:

- respetar y utilizar el profundo conocimiento local y la capacidad de organización informal que tienen muchos residentes de las comunidades rurales.
- abordar múltiples necesidades y aprovechar el orgullo local para que el aprendizaje-servicio rural sea lo más valioso posible para las comunidades.
- responder a las necesidades de las zonas rurales y colaborar con ellas para desarrollar soluciones económicas, sociales y medioambientales sostenibles para su panorama cambiante.

Las instituciones de educación superior podrían apoyar a los organizadores comunitarios (por ejemplo, los GAL) proporcionando un hilo conductor para múltiples puntos de “servicio” a través de un compromiso a largo plazo para lograr el desarrollo comunitario.

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.4 Beneficios, retos y riesgos del e-SL rural

Esta creencia cualitativa subjetiva es extremadamente importante en los entornos rurales

Reputación de las instituciones y organizaciones

Las comunidades rurales están especialmente preocupadas por esta cuestión, mientras que las comunidades urbanas lo están menos, si es que lo están

Pérdida de puestos de trabajo y necesidad de que los jóvenes se marchen

Es más visible y también puede ser más potente que en un entorno urbano

Impacto de los proyectos de aprendizaje-servicio electrónico

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.4 Beneficios, retos y riesgos del e-SL rural

Estas cosas no existen en un entorno rural y, por lo tanto, el aprendizaje-servicio electrónico tiene más peso y riesgos que en un entorno urbano.

Redundancias en el sistema u opciones de “copia de seguridad”

Es más importante y diferente en las zonas rurales que en las urbanas.

Relación de confianza

Para desarrollar soluciones económicas, sociales y medioambientales sostenibles, los proyectos de aprendizaje-servicio electrónico rural deben cumplir con esto.

Responder a las necesidades de las zonas rurales y colaborar con ellas

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.5 Buenas prácticas del e-SL rural

Buenas prácticas de e-SL

En las zonas rurales, el aprendizaje-servicio electrónico adopta formas innovadoras para abordar retos únicos, como los recursos limitados, el aislamiento geográfico y las necesidades específicas de la comunidad.

Los siguientes ejemplos muestran cómo el aprendizaje-servicio electrónico en las zonas rurales puede ser innovador al integrar las necesidades locales con los objetivos académicos, ya sea a través de la tecnología (telemedicina, robótica, energía solar), la preservación cultural (narración de historias, exposiciones en museos, recopilación de archivos) o la acción medioambiental (silvicultura, control del agua).

Laboratorios móviles de STEM en las islas croatas

En regiones remotas de Croacia (la isla de Korcula y la península de Peljesac), la Universidad de Zagreb colaboró con el grupo de acción local LAG5 en proyectos de e-SL Tipo I para llegar a las escuelas locales y llevar laboratorios móviles de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) a zonas desatendidas. Estos laboratorios ofrecían experimentos prácticos, como la programación de robots sencillos, adaptados a los alumnos locales.

https://www.youtube.com/watch?v=AtPI_Zprj64

Intercambio de conocimientos agrícolas en Kenia

En las zonas rurales de Kenia, los proyectos e-SL Tipo III, apoyados por la Alianza para una Revolución Verde en África (AGRA), emparejan a estudiantes de agronomía de la Universidad de Egerton con pequeños agricultores. Los estudiantes trabajan con los agricultores para probar técnicas agrícolas sostenibles, como la producción sostenible de patatas, los cultivos resistentes a la sequía o los métodos de regeneración del suelo, al tiempo que aprenden los conocimientos tradicionales de la comunidad. El resultado es un proceso de aprendizaje bidireccional que mejora la seguridad alimentaria y dota a los estudiantes de habilidades prácticas y específicas para cada contexto.

Clínicas rurales en la India

Estudiantes de medicina y enfermería del Christian Medical College de Vellore participaron en proyectos e-SL Tipo III prestando servicio en clínicas de salud temporales en aldeas rurales. Los miembros de la comunidad contribuyen identificando las necesidades sanitarias más urgentes (por ejemplo, malnutrición, atención materna) y diseñando conjuntamente iniciativas de divulgación, lo que crea un entorno de aprendizaje colaborativo.

Centros de alfabetización digital en las islas croatas

En zonas remotas de Croacia, proyectos de e-SL Tipo I como “Publicidad online y web para emprendedores rurales” llevan a estudiantes universitarios a zonas rurales para enseñar alfabetización digital, como el uso de herramientas online para la agricultura, el turismo y los negocios. A cambio, los lugareños comparten información sobre los retos regionales (por ejemplo, la conectividad a Internet o el aislamiento), que los estudiantes utilizan para desarrollar soluciones tecnológicas. Este intercambio reduce la brecha digital y fundamenta el aprendizaje académico en contextos rurales reales.

<https://www.youtube.com/watch?v=OS0DhZU9M4U>

Proyectos de preservación cultural en comunidades indígenas (Canadá)

En las comunidades indígenas rurales de Canadá, la Universidad de Columbia Británica se asoció con consejos tribales en proyectos e-SL Tipo III en los que los estudiantes documentaron historias orales de las Primeras Naciones, los métiis y los inuit, conocimientos ecológicos tradicionales o iniciativas de revitalización lingüística. Los estudiantes crearon archivos digitales y materiales educativos con la orientación de la comunidad, preservando la cultura y adquiriendo al mismo tiempo habilidades en antropología, medios de comunicación y educación.

<https://www.youtube.com/watch?v=tcio--ncDOY>



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.5 Buenas prácticas del e-SL rural

Proyectos de energía renovable en Escocia

En las zonas rurales de Escocia, estudiantes de ingeniería de la Universidad de Edimburgo colaboraron con las comunidades para diseñar e instalar sistemas de energía renovable a pequeña escala, como turbinas eólicas o microcentrales hidroeléctricas. Los miembros de la comunidad aportaron información sobre las necesidades energéticas locales y la selección de emplazamientos, mientras que los estudiantes aplicaron sus conocimientos técnicos en un proyecto e-SL Tipo III, lo que dio lugar a soluciones energéticas sostenibles y al empoderamiento de los residentes rurales.

Control de la calidad del agua en las zonas rurales de Montana (EE. UU.)

Estudiantes de la Universidad Estatal de Montana participaron en proyectos e-SL Tipo III con comunidades rurales cercanas a ríos y arroyos. Realizaron pruebas de calidad del agua —midieron el pH, la turbidez y los contaminantes— mientras trabajaban con los agricultores y residentes locales que dependen de estas fuentes de agua. Los estudiantes compartieron sus hallazgos a través de talleres comunitarios, ayudando a los lugareños a defender la protección del medio ambiente, al tiempo que reflexionaban sobre la intersección entre la ciencia, la política y la vida rural en sus trabajos académicos.

Formación en telemedicina en las zonas rurales de Brasil

Estudiantes de medicina de la Universidad de São Paulo participaron en un proyecto e-SL Tipo I mediante la instalación de estaciones de telemedicina en aldeas remotas de la Amazonia. Formaron a trabajadores sanitarios de la comunidad en el uso de la tecnología para realizar diagnósticos básicos y poner en contacto a los pacientes con especialistas urbanos. Los estudiantes adquirieron experiencia práctica en la prestación de asistencia sanitaria y competencia cultural, mientras que los residentes rurales se beneficiaron de un mejor acceso a la atención médica.

Silvicultura sostenible en las zonas rurales de Nepal

Estudiantes de ciencias ambientales de la Universidad de Tribhuvan colaboraron con comunidades rurales nepalíes para desarrollar prácticas forestales sostenibles. A través de proyectos e-SL Tipo III, plantaron árboles, supervisaron los esfuerzos de reforestación y enseñaron a los lugareños técnicas agroforestales que aumentan los ingresos (por ejemplo, el cultivo de plantas medicinales). Las reflexiones académicas de los estudiantes exploraron el equilibrio entre la conservación ecológica y la supervivencia económica en entornos rurales, mientras que las comunidades obtuvieron beneficios ambientales y financieros a largo plazo.

Programas de narración de cuentos en las zonas rurales de Sudáfrica

Estudiantes de educación de la Universidad de Ciudad del Cabo participaron en un proyecto e-SL Tipo I viajando a aldeas rurales para impartir talleres de alfabetización para niños y adultos. Un giro innovador consiste en combinar estos esfuerzos con proyectos de narración oral: los estudiantes graban los cuentos de los ancianos locales, los transcriben en libros bilingües y los utilizan como herramientas didácticas. Esto preserva el patrimonio cultural, mejora la alfabetización y proporciona a los estudiantes experiencia docente práctica, con reflexiones relacionadas con la justicia social y la equidad educativa.

Desarrollo de microempresas en las zonas rurales de Guatemala

Estudiantes de empresariales de la Universidad Rafael Landívar colaboraron con comunidades rurales guatemaltecas para poner en marcha microempresas, como cooperativas de tejedores o iniciativas de ecoturismo. A través de proyectos e-SL Tipo I, impartieron formación en elaboración de presupuestos, marketing y desarrollo de productos, al tiempo que aprendían de los lugareños sobre la artesanía tradicional y la dinámica de la comunidad. Los proyectos empoderaron económicamente a los residentes y los estudiantes reflexionaron sobre el papel del espíritu emprendedor en la reducción de la pobreza.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.5 Buenas prácticas del e-SL rural

Enseñanza rural en línea en España, Universidad Autónoma de Madrid

En España, gracias a la colaboración entre la Universidad Autónoma de Madrid y el GAL Galsinma, se desarrolló el proyecto e-SL Tipo II “Colaboración con una Agrupación de Centros Escolares Rurales (ACER) para su conversión a la enseñanza en línea”, con el fin de ayudar a los profesores en el proceso de organización y digitalización de las clases en la ACER de Lozoyuela, un pueblo del norte de Madrid. La ACER imparte clases en tres pueblos. Al participar en este proyecto, los estudiantes de segundo curso de la licenciatura “Profesor de Educación Primaria” aprendieron a organizar este proceso para responder a esta situación especialmente crítica en los contextos rurales.

<https://www.youtube.com/watch?v=QUMmPuuxJE>

Aprendizaje-servicio electrónico rural en Sarsina, Italia

En Italia, 16 estudiantes de la Universidad de Bolonia aplicaron y desarrollaron sus habilidades transversales en un proyecto de e-SL Tipo I para satisfacer las necesidades de la comunidad rural de Sarsina. Su socio fue Il Pagliaio, una organización que cría animales de granja, produce productos lácteos y mermeladas, trabaja con niños en un entorno natural, recibe a personas en una casa de vacaciones y organiza diversos eventos para toda la comunidad. Su necesidad era organizar un campamento de verano para apoyar la planificación de nuevos proyectos educativos y la promoción de la red local, una red territorial para perseguir objetivos culturales y turísticos.

<https://www.youtube.com/watch?v=Y9NhLpgOZCY>

Aprendizaje-servicio electrónico rural en Portugal: Derecho a jugar

Los estudiantes de la Escuela Superior de Educación - Instituto Politécnico de Viana do Castelo se desplazaron a la zona rural de Deão para participar en un proyecto denominado “Derecho a jugar”, supervisado por el grupo de acción local Associação Juvenil de Deão (AJD). Todos los estudiantes eran graduados de tercer año de Educación Primaria. El objetivo de este proyecto e-SL Tipo I era llamar la atención de los niños de la AJD sobre otras realidades, en las que los niños no tienen derecho a jugar.

<https://www.youtube.com/watch?v=BHeSHHHnHrs>

Aprendizaje-servicio electrónico rural en Portugal: Pasos hacia una sociedad mejor

En Portugal, 21 estudiantes del Instituto Politécnico de Viana do Castelo (Escuela Superior de Educación - Instituto Politécnico de Viana do Castelo) se desplazaron a la zona rural de Deão (a unos 15 km del centro de la ciudad de Viana do Castelo) para participar en un proyecto de aprendizaje-servicio titulado “Pasos para una sociedad mejor”, supervisado por el grupo de acción local Associação Juvenil de Deão (AJD). El objetivo de este proyecto e-SL Tipo I era pintar las paredes de las instalaciones de la AJD representando las tradiciones, la historia y el patrimonio cultural de Deão. Todos los estudiantes eran alumnos de primer año de estudios de posgrado en Educación Primaria.

<https://www.youtube.com/watch?v=TySy8MAEy5E>

Aprendizaje-servicio electrónico rural en Austria: Salvar aves

En Austria, un proyecto transdisciplinar de e-SL Tipo II de co-creación involucró a estudiantes de dos universidades y disciplinas diferentes: PHWIEN (Universidad de Formación del Profesorado de Viena) y BOKU (Universidad de Recursos Naturales y Ciencias de la Vida, Viena) y representantes de dos socios rurales: PLENUM y EBI VEREIN.

Los estudiantes desarrollaron un libro de ideas con trabajos creativos (libro infantil sobre cuestiones de biodiversidad, podcasts, rutas de aves, danza de aves, canciones para niños). Se planeó ofrecer el servicio de los estudiantes directamente a la población de la ciudad de Woelbling (Baja Austria, aproximadamente 2500 habitantes). Sin embargo, tras el confinamiento por la pandemia, el producto final fue un compendio de ideas de proyectos artísticos para comunidades rurales relacionados con la conservación de las aves.

https://www.youtube.com/watch?v=0JGQ5IAhS_E



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.5 Buenas prácticas del e-SL rural

Aprendizaje-servicio electrónico rural para instituciones patrimoniales en Croacia

Estudiantes de la Universidad de Zagreb se desplazaron a la zona rural —la isla de Korčula y la península de Pelješac (a unos 550 km de Zagreb)— para participar en proyectos de e-SL Tipo I para instituciones patrimoniales rurales (Museo de la Ciudad de Korčula y Centro de Archivos de Korčula-Lastovo). Los estudiantes que participaron en la organización y descripción de las colecciones del museo se encontraron con muchos problemas que rara vez se ven en el entorno urbano, como las relaciones jurídicas sin resolver con una familia que vive en la planta baja del edificio del museo. En el archivo, los estudiantes crearon una base de datos de las decisiones judiciales agrarias del tribunal de distrito con las parcelas y el nombre del propietario desde la década de 1930 en adelante, el material más demandado e importante para esta zona rural, que sigue estando muy desorganizada en términos de registro de la propiedad.

<https://www.youtube.com/watch?v=Qiz03ogk5q0>

Aprendizaje-servicio electrónico rural en Melgaço, Portugal: Caminata (Portugal)

En Portugal (Melgaço), cinco estudiantes de la Escuela Superior de Deporte y Ocio del Instituto Politécnico de Viana do Castelo participaron en el proyecto e-SL Tipo I “Caminata” con la Unión de Parroquias de Prado e Remoães. El objetivo de este proyecto SL era organizar una caminata de 5130 metros en la zona de Melgaço para la población rural, en su mayoría personas mayores que sufren soledad y aislamiento. Los estudiantes eran alumnos de segundo año del grado en Deporte y Ocio.

<https://www.youtube.com/watch?v=8f0skoi9Us4>

Aprendizaje-servicio electrónico rural en Kaunas, Lituania (Linksmadvaris)

Los estudiantes del programa de estudios de grado “Comunicación Pública” (Universidad de Kaunas) desarrollaron un proyecto de e-SL Extremo dedicado a proporcionar apoyo y ayuda al refugio de animales situado en el pueblo de Linksmadvaris, a unos 25 km del centro de la ciudad de Kaunas. Los estudiantes adquirieron habilidades de defensa, recaudación de fondos y compromiso social, participando en campañas en las redes sociales y creando un vídeo sobre la importancia de fomentar la adopción de mascotas, realizando donaciones y trabajando como voluntarios en el refugio.

<https://www.youtube.com/watch?v=f3K7dh9d2VY>

Aprendizaje-servicio electrónico rural en los Países Bajos

En los Países Bajos, la Rotterdam School of Management (RSM) de la Universidad Erasmus, en el curso secundario “Aprender haciendo: asesorar a emprendedores sociales”, se asoció con la organización rural Stichting Schutsluis Alblasserdam (SSA) en el proyecto e-SL Extremo, en el que los estudiantes asesoraron a la organización social rural sobre cómo abordar los retos contemporáneos. La SSA proporcionó una evaluación de las necesidades de los grupos rurales destinatarios en los Países Bajos. A cambio, recibió de los estudiantes una visión integrada de la esclusa de Alblasserdam, que incluía un análisis de coste-beneficio y un análisis multifuncional: patrimonio, social, económico, ecológico/biodiversidad y sostenibilidad.

Aprendizaje-servicio electrónico rural en Eslovaquia

En Eslovaquia, el Proyecto de e-SL “SenSkype” involucró a estudiantes de psicología para que practicasen sus habilidades de psicología de asesoramiento completamente en línea, como un servicio directo a los clientes del centro de servicios sociales Viničky. El proyecto se llevó a cabo como e-SL Extremo: los estudiantes adquirieron habilidades técnicas básicas trabajando en un espacio en línea, que también enseñaron en línea a los clientes de Vinika. También adquirieron las habilidades de asesoramiento necesarias para su futura profesión. El proyecto duró dos años.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.5 Buenas prácticas del e-SL rural

Aprendizaje-servicio electrónico rural en las Islas Baleares

Los estudiantes del máster en Ciencias de la Salud y Calidad de Vida de la Universidad de las Islas Baleares desarrollaron proyectos indirectos de e-SL Híbrido Tipo II como actividad conjunta para la organización Llana Viva y Es Garrover (una organización para la inclusión de personas con discapacidad intelectual). Mientras Llana Viva selecciona y recoge la lana de los ganaderos locales, los participantes de Es Garrover limpian y preparan la lana para su uso. Los estudiantes les proporcionaron información (obtenida de investigaciones científicas en línea) sobre las posibilidades de la lana en la atención sanitaria pública y para el desarrollo de las profesiones sanitarias. El proyecto dio visibilidad a la lana en las Islas Baleares como una fibra muy valiosa y sostenible, sensibilizó sobre el impacto de promover su uso entre los ganaderos, los artesanos, la arquitectura y la educación, y ayudó a crear un estudio cartográfico en línea. El servicio concluyó con una exposición que se presentó en Mallorca, Menorca e Ibiza en eventos ecosostenibles, eventos de producción local y mercados locales.

Aprendizaje-servicio electrónico rural en odontología, Chile

El primer proyecto de e-SL Tipo III se implementó como parte del plan de estudios de primer año del programa de Odontología de la Pontificia Universidad Católica de Chile (PUC). Surgió de la necesidad de abordar la educación holística de los estudiantes, haciendo hincapié no solo en las habilidades técnicas, sino también en el desarrollo de valores y la responsabilidad social. El proyecto se dirigió a poblaciones socialmente vulnerables de las comunidades de las zonas de “La Pintana” y “Puente Alto”, en la periferia sur de Santiago de Chile, caracterizadas por niveles socioeconómicos bajos a medios. Los estudiantes llevaron a cabo un proyecto de aprendizaje-servicio directo que comenzó con una “visita de diagnóstico” para evaluar las condiciones y necesidades de salud bucodental de la comunidad y, a continuación, diseñaron “intervenciones educativas” para reducir los factores de riesgo que afectaban a la salud bucodental de la comunidad. Estas intervenciones se dirigieron a niños en edad preescolar, padres, adultos mayores y cuidadores de personas mayores.

Aprendizaje-servicio electrónico rural en Ciencias Biológicas, Chile

El segundo proyecto se llevó a cabo como e-SL Tipo II en el curso para estudiantes de grado en Ciencias Biológicas. La actividad de servicio fue un servicio indirecto: la creación de vídeos que permitieron a los estudiantes transferir los conocimientos adquiridos en el curso y relacionados con el plan de estudios escolar chileno (enfermedades infecciosas, virus, COVID-19 y vacunas, drogadicción, cambio global y enfermedades metabólicas). Los socios comunitarios fueron escuelas vulnerables de la Fundación Belén Educa y sus profesores de Ciencias Naturales.

Aprendizaje-servicio electrónico rural en La Salle Campus Barcelona, España

Los estudiantes de Ingeniería Audiovisual del Campus La Salle Barcelona en el proyecto e-SL Tipo III trabajaron en la creación de contenidos audiovisuales para destacar el impacto social de la Fundación Marianao Rural en la promoción del bienestar de los niños y sus familias, el éxito educativo de los niños y jóvenes, la inclusión social de los grupos en riesgo de exclusión, el desarrollo comunitario y la participación ciudadana.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 3.5 Buenas prácticas del e-SL rural

Aprendizaje-servicio electrónico rural con personas con discapacidad en España

Estudiantes de tercer curso de la titulación de Ingeniería de Telecomunicaciones de La Salle Campus Barcelona colaboraron con la fundación AIS AYUDA en una actividad con personas con discapacidad en la localidad de Vilopriu (Baix Empordà, España). En este proyecto e-SL Tipo III, los estudiantes coorganizaron talleres prácticos relacionados con la tecnología y actividades lúdicas para personas con diversidad funcional y sus familias.

Aprendizaje-servicio electrónico rural en restauración de viviendas, España

Estudiantes de tercer curso de Arquitectura del Campus Barcelona de La Salle colaboraron en un proyecto internacional de e-SL Tipo III con la fundación VIS en una actividad destinada a restaurar y rehabilitar viviendas en zonas remotas de Bosnia y Herzegovina (zonas cercanas a Ljubuški). En esta actividad, los estudiantes contribuyeron a la planificación y ejecución de la restauración de edificios dañados en zonas de difícil acceso.

Aprendizaje-servicio electrónico rural en Italia, Santa Sofía: Via Romea Germanica

En Italia, 16 estudiantes de grado y posgrado de la Universidad de Bolonia tuvieron la oportunidad de aplicar y desarrollar sus habilidades transversales para satisfacer las necesidades de la comunidad rural de Santa Sofía.

Via Romea Germanica, el primer socio, se propuso diseñar formas innovadoras a través del proyecto e-SL Tipo I para promover la ruta de peregrinación entre los jóvenes. Incluso en la zona de Santa Sofía, donde nació oficialmente la Asociación, pocas personas conocen la ruta.

El Centro Auser de S. Sofía, el segundo socio comunitario, apoya a las personas mayores en momentos de necesidad y socialización, ayudándolas a escapar de la soledad. El objetivo del proyecto SL era promover la participación activa de AUSER en el contexto de Santa Sofía; fortalecer la conexión entre AUSER y el contexto de Santa Sofía y promover un cambio generacional en AUSER.

<https://www.youtube.com/watch?v=nXyNwzVnylc>



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 4.1 Análisis de necesidades en proyectos de e-SL rurales

Planificación de proyectos e-SL rurales: el análisis de necesidades como primer paso

La **planificación** es una fase crítica que sienta las bases para una colaboración exitosa, impactante y mutuamente beneficiosa entre las instituciones educativas, los estudiantes y los socios comunitarios. Implica pasos intencionales, colaborativos y estratégicos para garantizar que el proyecto de aprendizaje-servicio satisfaga tanto los objetivos educativos como las necesidades de la comunidad. A continuación se ofrece una visión general de lo que abarca la planificación en este contexto.

1. Análisis de necesidades

- **Evaluación de la comunidad:** Colaborar con los socios comunitarios para evaluar sus necesidades, prioridades y retos. Esto puede implicar encuestas, entrevistas, grupos de discusión o la revisión de datos existentes.
- **Alineación con los objetivos de la comunidad:** Asegurarse de que el proyecto aborda necesidades reales, y no percibidas, identificadas por la propia comunidad.
- **Comprensión cultural y contextual:** comprender la historia, la cultura, los valores y el contexto socioeconómico de la comunidad para diseñar un proyecto que sea respetuoso y relevante.

En la [Metodología de Facilitación](#) (desarrollada en el proyecto [eSL4EU](#)), a partir de la página 23, puedes descubrir las herramientas clave para realizar un análisis exhaustivo de necesidades en el proyecto e-SL rural.

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 4.2 Planificación de proyectos de e-SL rurales

Tras el análisis de necesidades, el siguiente paso es:

2. Establecimiento de alianzas

- **Establecimiento de relaciones:** identificar y establecer relaciones con organizaciones comunitarias, organizaciones sin ánimo de lucro, agencias gubernamentales u otros grupos que puedan servir como socios.
- **Definición de funciones y responsabilidades:** esbozar de forma colaborativa las funciones de los socios comunitarios, los educadores y los estudiantes en las fases de planificación, implementación y evaluación.
- **Acuerdo mutuo:** desarrollar un entendimiento común de los objetivos, las expectativas y los compromisos, que a menudo se formaliza mediante un memorando de entendimiento (MOU) o un acuerdo de colaboración.

3. Establecimiento de metas y objetivos

- **Metas educativas:** definir los objetivos de aprendizaje académico para los estudiantes, como desarrollar el pensamiento crítico, aplicar los conceptos del curso o adquirir habilidades prácticas.
- **Metas de servicio:** establecer objetivos de servicio claros que aborden las necesidades identificadas de la comunidad, como mejorar las tasas de alfabetización, mejorar la sostenibilidad medioambiental o apoyar iniciativas de salud.
- **Reciprocidad:** asegurarse de que los objetivos benefician tanto a la comunidad como a los estudiantes, fomentando una relación recíproca.

4. Diseño del proyecto

- **Alcance del proyecto:** determinar el alcance del proyecto, incluyendo el calendario, la escala y las actividades o resultados específicos (por ejemplo, talleres, investigación, eventos o creación de recursos).
- **Integración con el plan de estudios:** alinear el proyecto con el plan de estudios del curso, asegurándose de que las actividades de servicio mejoren y complementen el contenido académico.
- **Evaluación de la viabilidad:** evaluar los recursos, el tiempo y las habilidades necesarios para completar el proyecto con éxito, asegurándose de que sea realista para todas las partes implicadas.

5. Identificación y asignación de recursos

- **Recursos humanos:** identificar a los participantes (estudiantes, profesores, miembros de la comunidad) y sus funciones en el proyecto.
- **Recursos materiales:** determinar los materiales, la financiación o las herramientas necesarias, como transporte, tecnología o suministros, y obtenerlos mediante el apoyo institucional, subvenciones o contribuciones de la comunidad.
- **Planificación logística:** planificar la logística, como la programación, el transporte y el acceso a los sitios de la comunidad, para garantizar una implementación fluida.

6. Gestión de riesgos y consideraciones éticas

- **Evaluación de riesgos:** identificar los riesgos potenciales (por ejemplo, problemas de seguridad, dilemas éticos o consecuencias no deseadas) y desarrollar estrategias para mitigarlos.
- **Directrices éticas:** establezca directrices para un compromiso ético, como respetar la autonomía de la comunidad, garantizar el consentimiento informado y evitar la explotación o el daño.
- **Formación en sensibilidad cultural:** preparar a los estudiantes y al profesorado para interactuar con la comunidad de forma respetuosa, incluyendo formación sobre competencia cultural y humildad.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 4.3 Planificación de proyectos de e-SL rurales

7. Comunicación y coordinación

- **Plan de comunicación:** desarrollar un plan para la comunicación continua entre todas las partes interesadas, incluyendo reuniones periódicas, actualizaciones y mecanismos de retroalimentación.
- **Coordinación con los socios:** asegurarse de que los socios de la comunidad participen activamente en el proceso de planificación y que sus aportaciones determinen la dirección del proyecto.
- **Transparencia:** mantener la transparencia en cuanto a los objetivos, los plazos y las expectativas para generar confianza y alineación entre todas las partes.

8. Reflexión y planificación de la evaluación

- **Oportunidades de reflexión:** planificar oportunidades estructuradas para que los estudiantes reflexionen sobre sus experiencias, conectando su trabajo de servicio con el aprendizaje académico y el crecimiento personal.
- **Métodos de evaluación:** diseñar métodos para evaluar el impacto del proyecto tanto en la comunidad como en los estudiantes, como encuestas, entrevistas, grupos focales o resultados medibles (por ejemplo, número de personas atendidas, recursos creados).
- **Ciclos de retroalimentación:** establezca mecanismos para que los socios de la comunidad y los estudiantes proporcionen retroalimentación durante y después del proyecto, con el fin de informar los ajustes y la planificación futura.

9. Desarrollo de capacidades y sostenibilidad

- **Enfoque en el empoderamiento:** planificar el proyecto de manera que se desarrolle la capacidad de la comunidad para abordar sus propias necesidades, en lugar de crear dependencia.
- **Consideraciones de sostenibilidad:** explore formas de garantizar que el impacto del proyecto continúe más allá de la experiencia de aprendizaje-servicio, como la formación de los miembros de la comunidad o la obtención de financiación continua.
- **Potencial de colaboración a largo plazo:** sentar las bases para una colaboración sostenida entre la institución educativa y el socio comunitario.

La **planificación del aprendizaje-servicio electrónico rural** es un proceso integral que requiere una coordinación cuidadosa y un compromiso con la colaboración, garantizando que el proyecto resultante sea significativo, ético y tenga un impacto tanto para la comunidad rural como para los estudiantes.

Puede utilizar las herramientas para la preparación y planificación de los proyectos de e-SL rural que se describen en la [Metodología de Facilitación](#) (desarrollada en el proyecto [eSL4EU](#)), a partir de la página 28.

Estas herramientas están diseñadas para dotarle de las habilidades y estrategias necesarias para garantizar el éxito de la ejecución del proyecto. Desde establecer objetivos realistas hasta implementar estructuras de planificación sólidas, estas herramientas ofrecen un conjunto de recursos que te ayudarán a gestionar el proceso de aprendizaje de manera eficiente.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 4.4 Implementación de proyectos de e-SL rurales

La implementación es la fase que implica llevar a cabo las actividades del servicio, involucrar a la comunidad rural y garantizar que el proyecto se ajuste tanto a los objetivos educativos como a los comunitarios.

Se trata de un proceso dinámico que requiere coordinación, adaptabilidad y comunicación continua entre todas las partes interesadas: estudiantes, educadores y socios de la comunidad rural.

A continuación se ofrece una visión general de lo que abarca la implementación de proyectos de e-SL rurales.

Diapositiva 2

1. Ejecución de las actividades de servicio

- **Realización de las tareas planificadas:** Los estudiantes, guiados por los educadores y los socios de la comunidad, llevan a cabo las tareas o proyectos específicos descritos durante la fase de planificación. Estos pueden incluir tutorías, organización de eventos comunitarios, realización de investigaciones, construcción de infraestructuras o impartición de talleres.
- **Aplicación de habilidades y conocimientos:** Los estudiantes aplican los conceptos académicos, las habilidades y las teorías de sus cursos a situaciones del mundo real, tendiendo un puente entre el aprendizaje en el aula y la experiencia práctica.
- **Cumplimiento del calendario:** La implementación sigue el calendario establecido, y las tareas se completan de acuerdo con los hitos y plazos acordados.

2. Compromiso con los socios comunitarios

- **Colaboración:** Los estudiantes y los educadores trabajan en estrecha colaboración con los socios comunitarios, que pueden proporcionar supervisión, orientación o recursos in situ.
- **Interacción respetuosa:** Los participantes se relacionan con la comunidad de manera respetuosa y sensible a las diferencias culturales, adhiriéndose a las directrices éticas establecidas durante la planificación.
- **Respuesta a las necesidades de la comunidad:** Las actividades se llevan a cabo centrándose en satisfacer las necesidades identificadas de la comunidad, garantizando que el trabajo sea significativo y tenga un impacto.

3. Adaptabilidad

- **Respuesta a los retos:** La implementación a menudo implica retos imprevistos, como problemas logísticos, cambios en las necesidades de la comunidad o la disponibilidad de los estudiantes. Las partes interesadas deben adaptar los planes según sea necesario, sin perder de vista los objetivos del proyecto.
- **Flexibilidad:** Esté preparado para modificar las actividades, los plazos o los enfoques en función de los comentarios recibidos o de la evolución de las circunstancias.
- **Resolución de conflictos:** Abordar cualquier conflicto o malentendido que surja de manera constructiva y colaborativa.

4. Supervisión y apoyo

- **Supervisión:** Los socios comunitarios y los profesores supervisan el rendimiento de los estudiantes y les orientan para garantizar que las tareas se completan de forma eficaz y ética.
- **Apoyo:** Ofrecer apoyo a los estudiantes mientras se enfrentan a los retos del mundo real, ayudándoles a desarrollar habilidades para resolver problemas y resiliencia.
- **Comunicación:** Mantenga líneas de comunicación abiertas a través de reuniones, correos electrónicos o informes de progreso para garantizar la coordinación y abordar cualquier problema.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 4.5 Implementación de proyectos de e-SL rurales

5. Reflexión

- **Reflexión continua:** Anime a los alumnos a reflexionar sobre sus experiencias a medida que avanza el proyecto, relacionando su trabajo de servicio con el aprendizaje académico, el crecimiento personal y la responsabilidad cívica.
- **Oportunidades estructuradas:** Ofrezca oportunidades estructuradas para la reflexión, como la redacción de diarios, debates en grupo o sesiones informativas, con el fin de profundizar en la comprensión y abordar los retos.
- **Integración de comentarios:** Utilice las ideas obtenidas de la reflexión para realizar ajustes en tiempo real en el proyecto, mejorando su eficacia y relevancia.

6. Documentación y recopilación de datos

- **Seguimiento del progreso:** Documente el proceso de implementación, incluidas las actividades completadas, las horas dedicadas y los hitos alcanzados, para respaldar la evaluación y la presentación de informes.
- **Recopilación de pruebas:** Recopilar datos o pruebas del impacto, como encuestas, entrevistas, fotos (con consentimiento) o resultados medibles (por ejemplo, número de personas atendidas, recursos creados).
- **Mantenimiento de registros:** Mantenga registros precisos de la participación, los recursos utilizados y los comentarios recibidos para rendir cuentas y como referencia futura.

7. Transición a la evaluación

- **Preparación para la evaluación:** A medida que la implementación se acerca a su fin, comience a prepararse para la evaluación recopilando los datos finales, solicitando comentarios y reflexionando sobre el proceso en general.
- **Celebración:** Reconocer las contribuciones de todas las partes interesadas mediante eventos, presentaciones u otras actividades de difusión.
- **Esfuerzos de sostenibilidad:** Si procede, ponga en marcha planes para mantener el impacto del proyecto, como la formación de los miembros de la comunidad o la transición de responsabilidades a las partes interesadas locales.

Puede utilizar las herramientas para la implementación de los proyectos e-SL rurales que se describen en la [Metodología de Facilitación](#) (desarrollada en el proyecto [eSL4EU](#)), a partir de la página 40.

Estas herramientas están diseñadas para apoyar la fase de implementación, garantizando que los objetivos se cumplan de manera eficaz y eficiente.

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 4.6 Celebración de proyectos de e-SL rurales

La **celebración** marca la culminación de la experiencia. Es un momento para reconocer, reflexionar y honrar los esfuerzos, los logros y el impacto del trabajo colaborativo entre los estudiantes, los profesores y los socios de la comunidad. Esta fase no es solo una “fiesta”, sino un paso deliberado para validar el trabajo realizado y honrar la naturaleza recíproca del e-SL rural.

Tiene fines prácticos y emocionales, ya que refuerza el valor de la colaboración y el proceso de aprendizaje.

A continuación se ofrece una visión general de lo que abarca la celebración de los proyectos de e-SL rural.

1. Reconocimiento de las contribuciones

Esto implica reconocer el arduo trabajo, la dedicación y las contribuciones de todos los participantes: estudiantes, profesores y socios comunitarios. Es un momento para expresar gratitud por el papel de todos en el éxito del proyecto.

2. Presentación de los resultados

La celebración suele incluir la presentación de los resultados del proyecto de e-SL rural. Esto puede hacerse mediante presentaciones, exposiciones, informes o demostraciones que destaquen lo que se ha logrado, como la construcción de un huerto comunitario, la realización de un estudio de investigación o la puesta en marcha de un taller.

3. Reflexión sobre el aprendizaje y el impacto

Los participantes reflexionan sobre lo que han aprendido y cómo la experiencia les ha afectado a nivel personal, académico y profesional, así como sobre los beneficios que ha aportado a la comunidad. Esto puede implicar debates en grupo, reflexiones escritas o narraciones.

4. Fortalecimiento de las relaciones

La celebración refuerza los lazos establecidos entre la institución educativa y la comunidad. Es una oportunidad para consolidar las asociaciones y sentar las bases para futuras colaboraciones.

5. Reconocimiento público

La celebración puede extenderse más allá de los participantes inmediatos para incluir a la comunidad en general, por ejemplo, a través de un evento público, cobertura mediática o una jornada de puertas abiertas. Esto amplifica la visibilidad y el impacto del proyecto.

6. Elementos festivos o simbólicos

Las celebraciones suelen incorporar un sentido festivo: comida, música, premios, certificados o incluso una actividad ceremonial de clausura, como plantar un árbol o descubrir una placa. Estos elementos hacen que la experiencia sea memorable y significativa.

7. Cierre y transición

La celebración proporciona un cierre al ciclo de e-SL rural, al tiempo que permite la transición a futuras fases o proyectos.

Puede utilizar las herramientas para la celebración de los proyectos de e-SL rural que se describen en la [Metodología de Facilitación](#) (desarrollada en el proyecto [eSL4EU](#)), a partir de la página 47.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 4.7 Reflexión en proyectos de e-SL rurales

La **reflexión** sirve de puente entre la experiencia y el aprendizaje. Es el acto intencionado y estructurado de pensar críticamente sobre la experiencia del servicio rural para extraer significado, profundizar en la comprensión y conectarla con el crecimiento académico, personal y cívico.

A continuación se ofrece una visión general del propósito y el alcance de la reflexión en los proyectos de e-SL rural.

Propósito de la reflexión

- La reflexión ayuda a los estudiantes a transformar la experiencia en aprendizaje, convirtiendo el trabajo práctico en una experiencia educativa significativa al vincularlo con conceptos o habilidades académicas.
- Anima a los estudiantes a examinar sus suposiciones, prejuicios, valores y emociones, fomentando el crecimiento personal y un sentido más profundo de identidad o propósito.
- La reflexión sitúa el servicio en marcos sociales, culturales o éticos más amplios, ayudando a los estudiantes a ver cómo sus acciones se relacionan con cuestiones como la justicia, la equidad o el bienestar de la comunidad.
- La reflexión cultiva la comprensión del papel que uno desempeña en la comunidad y el compromiso con la participación continua o el cambio social.
- Permite a los estudiantes evaluar qué funcionó, qué no funcionó y cómo abordar proyectos similares de manera más eficaz en el futuro.
- Cultiva la comprensión del papel que uno desempeña en la comunidad y el compromiso con la participación continua o el cambio social.

Actividades de reflexión estructuradas

- **Diario:** escribir sobre experiencias, emociones y reflexiones de forma regular a lo largo del proyecto.
- **Debates en grupo:** compartir perspectivas con compañeros, instructores o miembros de la comunidad para explorar conclusiones colectivas.
- **Preguntas guiadas:** responder a preguntas como “¿Qué has aprendido sobre ti mismo?”, “¿Cómo ha influido esto en la comunidad?” o “¿Qué te ha sorprendido?”.
- **Expresión creativa:** utilizar el arte, la narración o los medios multimedia (por ejemplo, fotos, vídeos, narraciones, podcasts) para procesar y comunicar la experiencia.

Momento y frecuencia de la reflexión

- Reflexión **antes del servicio:** anticipar objetivos, retos o expectativas.
- Reflexión **durante el servicio:** procesar las experiencias en curso y ajustar los enfoques en tiempo real.
- Reflexión **después del servicio:** Sintetizar el impacto general y las lecciones aprendidas.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 4.8 Reflexión en proyectos de e-SL rurales

Componentes clave de la reflexión

- **Descripción:** Recordar lo que ocurrió durante el servicio (el “qué”).
- **Análisis:** examinar por qué las cosas se desarrollaron como lo hicieron, incluyendo los éxitos y los retos (el “y entonces, ¿qué?”).
- **Aplicación:** Considerar cómo se pueden aplicar los conocimientos adquiridos para avanzar (el “ahora qué”).

Integración con los objetivos de aprendizaje e inclusión de múltiples perspectivas

- La reflexión vincula el servicio con los objetivos académicos, ya sea aplicando una teoría sociológica, practicando una habilidad lingüística o probando un diseño de ingeniería en un entorno real.
- A menudo implica la participación de los estudiantes, los instructores y los socios de la comunidad para proporcionar una visión holística de la experiencia. Por ejemplo, un socio de la comunidad podría compartir cómo el proyecto afectó a su organización, añadiendo profundidad a las reflexiones de los estudiantes.

Procesamiento emocional

- La reflexión reconoce los sentimientos (orgullo, frustración, empatía o inspiración) que surgen durante el servicio, lo que ayuda a los estudiantes a dar sentido a su viaje emocional.

Puede utilizar las actividades de reflexión de los proyectos e-SL de e-SL rural que se describen en la [Metodología de Facilitación](#) (desarrollada en el proyecto [eSL4EU](#)), a partir de la página 51.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 5.1 Valoración y evaluación en proyectos de e-SL rurales

Valoración y evaluación en el aprendizaje-servicio electrónico rural

Existe una diferencia entre **valoración y evaluación** en el aprendizaje-servicio electrónico rural, aunque ambos términos se utilizan a veces indistintamente en el lenguaje coloquial.

La diferencia radica principalmente en su **alcance, propósito y enfoque**.

En la práctica, **la valoración alimenta la evaluación**. Recopila el “qué” (datos sobre el rendimiento), mientras que la evaluación interpreta el “y qué” (significado e impacto generales).

Valoración en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Definición:** La valoración se centra en **medir resultados específicos**, a menudo a nivel individual o de componentes. Por lo general, se trata de recopilar datos para comprender el progreso, el rendimiento o los logros en relación con criterios definidos.
- **Propósito:** A menudo se utiliza para medir el aprendizaje de los estudiantes o aspectos específicos de la experiencia (por ejemplo, habilidades adquiridas, conocimientos aplicados). Es más diagnóstica o formativa, y su objetivo es proporcionar información para mejorar durante el proceso.
- **Alcance:** Es estrecho y específico. Responde a preguntas como “¿Qué ha aprendido el estudiante?” o “¿Qué tal ha realizado esta tarea?”.
- **Momento:** Puede realizarse a lo largo de la experiencia (formativa) o en un punto final específico (sumativa), pero a menudo es continua.

Evaluación en el aprendizaje-servicio electrónico rural

- **Definición:** La evaluación es más amplia y holística, y se centra en la eficacia, el impacto o el valor general de la experiencia.
- **Propósito:** Evalúa el éxito de toda la iniciativa - el aprendizaje de los estudiantes, el impacto en la comunidad y la calidad de la colaboración. A menudo es sumativa, con el objetivo de determinar si se han cumplido los objetivos e informar sobre futuras iteraciones.
- **Alcance:** Amplio y más completo. Responde a preguntas como: “¿Este proyecto de aprendizaje electrónico rural ha logrado los resultados previstos para todas las partes interesadas?” o “¿La colaboración ha sido mutuamente beneficiosa?”.
- **Momento:** Suele realizarse al final o después de las fases clave del proyecto.

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 5.2 Evaluación en proyectos de e-SL rurales

La **evaluación** es un componente fundamental que permite valorar la eficacia, el impacto y los resultados de la experiencia para todas las partes interesadas: estudiantes, socios comunitarios y profesores o instituciones. Incorpora las aportaciones de todas estas partes interesadas, lo que garantiza múltiples perspectivas.

Va más allá de la calificación académica tradicional y se centra tanto en el proceso de aprendizaje como en el servicio prestado.

A continuación se ofrece una visión general de lo que abarca la evaluación en el aprendizaje-servicio electrónico rural.

1. Evaluación de los resultados del aprendizaje de los estudiantes, la reflexión y el crecimiento personal

- Se evalúa en qué medida los estudiantes han alcanzado los objetivos educativos de la experiencia de e-SL rural, cómo relacionan sus experiencias de servicio con cuestiones sociales más amplias o conceptos académicos, su pensamiento crítico, su responsabilidad cívica, su capacidad para resolver problemas o sus conocimientos específicos de la disciplina. A menudo se incluyen los valores personales.
- Los métodos pueden incluir actividades de reflexión estructuradas, diarios, presentaciones, debates o evaluaciones previas y posteriores para medir los cambios en la comprensión o las habilidades.

2. Evaluación del impacto en la comunidad

- Evaluar los beneficios tangibles e intangibles aportados al socio comunitario o a la población atendida. Esto podría implicar medir la calidad del servicio prestado, el número de personas afectadas o la sostenibilidad de los resultados.
- A menudo se utiliza la retroalimentación de los socios comunitarios (por ejemplo, encuestas, entrevistas) para medir la eficacia y la adecuación a sus necesidades.

3. Evaluación de la calidad del proyecto y de la colaboración

- Revisar el funcionamiento de la colaboración entre la institución educativa y la organización comunitaria. Esto incluye la comunicación, el beneficio mutuo (reciprocidad) y la coordinación logística.
- Puede implicar evaluar si el proyecto cumplió los objetivos acordados y si ambas partes se sintieron respetadas y valoradas, identificando los puntos fuertes, los puntos débiles y las áreas que deben ajustarse en futuras iteraciones basándose en los comentarios de las partes interesadas.

Evaluación realizada por profesores académicos

Se centra en evaluar la eficacia de la experiencia en el cumplimiento de los objetivos educativos, el fomento del desarrollo de los estudiantes y el beneficio para la comunidad.

A diferencia de las valoraciones (que a menudo miden el rendimiento de los estudiantes en función de criterios específicos), las evaluaciones realizadas por los profesores son más amplias y examinan el éxito general del programa y sus componentes.

Los profesores suelen realizar evaluaciones en momentos clave: a mitad del proyecto para realizar ajustes y al final para sacar conclusiones. El proceso es reflexivo e iterativo.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 5.2 Evaluación en proyectos de e-SL rurales

Evaluación realizada por profesores académicos

- **Revisión de las reflexiones de los estudiantes:** se evalúa la profundidad de las reflexiones escritas u orales de los estudiantes, así como la evidencia de pensamiento crítico, las conexiones entre el servicio y el contenido del curso, y el crecimiento personal.
- **Observación de la participación de los estudiantes:** se evalúa la interacción de los estudiantes con los socios de la comunidad, sus compañeros y las tareas (niveles de participación, iniciativa y profesionalidad) para determinar si la experiencia está logrando los resultados de desarrollo previstos.
- **Comentarios de los socios comunitarios:** se recopilan para analizar si los esfuerzos de los estudiantes satisfacen las necesidades de la comunidad y si la colaboración ha sido mutuamente beneficiosa.
- **Alineación con los objetivos de aprendizaje:** en qué medida la experiencia de aprendizaje-servicio se integra con los objetivos académicos del curso.
- **Eficacia del programa:** los profesores pueden utilizar encuestas, grupos de discusión o entrevistas con los estudiantes y los socios para evaluar la estructura del e-SL rural, la logística, la relevancia para el plan de estudios y la satisfacción general, con el fin de perfeccionar futuras iteraciones.
- **Medidas cualitativas y cuantitativas:** el recuento de los resultados medibles (por ejemplo, horas de servicio, proyectos completados) junto con las percepciones cualitativas (por ejemplo, testimonios de los estudiantes, comentarios de los socios) puede ofrecer una visión holística del éxito de la experiencia.

Evaluación realizada por los estudiantes

Implica evaluar tanto los resultados de su aprendizaje como el impacto de su servicio en la comunidad.

Este proceso suele combinar la reflexión, la autoevaluación y los comentarios para medir el crecimiento personal, el desarrollo de habilidades y la eficacia de sus contribuciones.

La evaluación suele ser continua, y los estudiantes reflexionan en varios momentos —antes, durante y después del servicio— para hacer un seguimiento de su crecimiento y del impacto del proyecto.

Los profesores pueden guiar este proceso, pero las perspectivas de los estudiantes son fundamentales.

Evaluación realizada por los estudiantes

- **Diarios o ensayos reflexivos:** los estudiantes evalúan cómo la experiencia ha moldeado su comprensión del material del curso, su sentido de la responsabilidad cívica o sus valores personales, conectando las actividades de servicio con conceptos académicos.
- **Autoevaluaciones:** los estudiantes completan encuestas o rúbricas, calificando su trabajo en equipo, sus habilidades de comunicación, su capacidad para resolver problemas o el grado en que han cumplido los objetivos del proyecto de servicio.
- **Resultados del proyecto:** los estudiantes evalúan los resultados tangibles de su servicio, como el número de personas atendidas, los recursos proporcionados o las mejoras realizadas.
- **Debates o presentaciones en grupo:** los estudiantes evalúan de forma colaborativa el impacto colectivo de su trabajo, presentan sus conclusiones a sus compañeros o profesores y debaten los éxitos, los retos y las lecciones aprendidas.
- **Comentarios de los socios de la comunidad:** los estudiantes recopilan evaluaciones informales (conversaciones) o formales (encuestas de miembros de la comunidad que califican las contribuciones de los estudiantes).
- **Conexión con los objetivos de aprendizaje:** a menudo evalúan en qué medida el servicio se ajustó a los objetivos del curso.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 5.2 Evaluación en proyectos de e-SL rurales

Evaluación de los resultados del aprendizaje de los alumnos en proyectos de e-SL rurales

La evaluación de los resultados del aprendizaje de los estudiantes en proyectos de e-SL rurales se suele realizar mediante **herramientas de evaluación calificables**, en las que se puede asignar una puntuación o calificación basada en criterios claros.

Esto las hace adecuadas para evaluar el rendimiento de los estudiantes de una manera estructurada y cuantificable, lo cual es necesario para proporcionarles créditos académicos por el aprendizaje que se deriva de la participación activa en la comunidad.

A continuación se ofrece una descripción general de la selección de herramientas.

1. Diarios reflexivos

- **Objetivo:** los estudiantes escriben entradas periódicas en las que reflexionan sobre sus experiencias, retos, lecciones aprendidas y conocimientos adquiridos. El profesor evalúa el aprendizaje de los estudiantes, su crecimiento personal y su capacidad para relacionar el servicio con conceptos académicos o cuestiones sociales más amplias.
- **Ejemplo:** los profesores utilizan una rúbrica para evaluar la profundidad de la reflexión, la conexión con los objetivos del curso, el pensamiento crítico o la calidad de la redacción. Por ejemplo, se pueden asignar puntos por la evidencia de la conciencia de uno mismo (por ejemplo, 0-5) o por la vinculación del servicio con el contenido académico (por ejemplo, 0-10).

2. Portafolios

- **Propósito:** los estudiantes recopilan artefactos (por ejemplo, fotos, reflexiones escritas, resultados de proyectos) en un portafolio, que se evalúa de manera holística para proporcionar una visión completa del trabajo y el crecimiento del estudiante a lo largo del tiempo.
- **Ejemplo:** un portafolio que incluya un plan de proyecto, una foto del servicio completado y un resumen reflexivo puede evaluarse en cuanto a su integridad, organización, calidad de las reflexiones y evidencia de aprendizaje. Por ejemplo, 20 puntos por los artefactos incluidos, 30 puntos por el análisis, etc.

3. Listas de verificación de observación

- **Objetivo:** evaluar la participación y el comportamiento de los alumnos durante las actividades de servicio, tomando nota de la participación, el comportamiento, la comunicación, la colaboración con los demás, así como las acciones o habilidades específicas demostradas (por ejemplo, puntualidad, colaboración, resolución de problemas).
- **Ejemplo:** las listas de verificación pueden cuantificarse asignando puntos a los comportamientos observados (por ejemplo, 5 puntos por puntualidad, 5 por sensibilidad cultural demostrada, 5 por trabajo en equipo). La puntuación total refleja el rendimiento durante las actividades de servicio.

4. Valoraciones previas y posteriores

- **Objetivo:** medir los cambios en los conocimientos, habilidades o actitudes de los estudiantes antes y después de la experiencia mediante encuestas o cuestionarios. Los resultados se comparan para evaluar el crecimiento.
- **Ejemplo:** una encuesta en la que se pide a los estudiantes que califiquen su comprensión de los problemas de la comunidad (por ejemplo, la pobreza, la sostenibilidad) en una escala del 1 al 5 antes y después del proyecto.



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 5.2 Evaluación en proyectos de e-SL rurales

Evaluación de los resultados del aprendizaje de los alumnos en proyectos de e-SL rurales

5. Autoevaluación y evaluación entre pares

- **Objetivo:** los estudiantes reflexionan sobre sus propias contribuciones o evalúan los esfuerzos de sus compañeros, fomentando la responsabilidad y la conciencia de sí mismos. Esto puede incluir la valoración de su propio crecimiento en áreas como el liderazgo o la empatía.
- **Ejemplo:** las autoevaluaciones de los alumnos pueden calificarse en función de su exhaustividad o reflexión utilizando una rúbrica. Las evaluaciones entre compañeros pueden contribuir a la calificación de un proyecto en grupo, con puntuaciones promediadas o ponderadas (por ejemplo, de 0 a 10 para la evaluación de cada compañero sobre el trabajo en equipo).

6. Contratos de aprendizaje u hojas de objetivos

- **Objetivo:** al principio, los estudiantes esbozan sus objetivos personales o académicos para la experiencia de e-SL rural. Más adelante, evalúan su progreso hacia estos objetivos, lo que les proporciona una herramienta de evaluación autodirigida.
- **Ejemplo:** el establecimiento inicial de objetivos puede calificarse en función de su especificidad y relevancia (por ejemplo, 10 puntos), y la valoración de seguimiento del progreso puede puntuarse en función de las pruebas del esfuerzo o los logros (por ejemplo, 20 puntos).

7. Estudios de casos o presentaciones

- **Objetivo:** los alumnos analizan su experiencia de servicio y presentan sus conclusiones, relacionándolas con los objetivos del curso. De este modo se evalúa su capacidad para sintetizar y articular su aprendizaje.
- **Ejemplo:** el profesor utiliza una rúbrica para evaluar el contenido (por ejemplo, 20 puntos por el análisis), la presentación (por ejemplo, 10 puntos por la claridad) y la conexión con los objetivos del aprendizaje-servicio electrónico rural (por ejemplo, 20 puntos por la relevancia).

8. Registros de servicio u hojas de asistencia

- **Objetivo:** realizar un seguimiento de la cantidad y la regularidad de las contribuciones al servicio, a menudo como base para una evaluación posterior. Los alumnos documentan las horas dedicadas y las tareas completadas, que pueden revisarse junto con las evaluaciones cualitativas.
- **Ejemplo:** un registro en el que se anota “3 horas de tutoría a personas mayores en conocimientos básicos de informática” o “4 horas de desarrollo de una campaña social para un evento comunitario”.

Puede utilizar las herramientas para la evaluación del aprendizaje de los estudiantes en proyectos de e-SL rural descritas en la [Metodología de Evaluación](#) (desarrollada en el proyecto [eSL4EU](#)).

5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 5.3 Evaluación del impacto en la comunidad

Considere esto como un proceso colaborativo con los socios de la comunidad.

Una buena evaluación utiliza medidas cuantitativas y cualitativas para presentar una imagen completa del impacto de la comunidad en el e-SL rural.

Hay dos formas de medir el impacto de la e-SL rural en la organización asociada de la comunidad (CPO): (1) antes y después o (2) retrospectiva.

Comprender el propósito de la evaluación: podría utilizarse, por ejemplo, para:

- Apoyar la institucionalización del SL;
- Mostrar los casos de éxito a la dirección de la universidad o la facultad;
- Justificar la financiación o proporcionar pruebas que respalden una solicitud de financiación;
- Mostrar los logros;
- Dar visibilidad a los beneficios del SL para la comunidad.
- Desarrollar un programa o actividad de SL.
- Identificar “lo que funciona”.
- Comprender el impacto que tiene el e-SL rural en la comunidad.

El modelo tripartito para evaluar el impacto en la comunidad identifica tres ámbitos de impacto en la CPO:

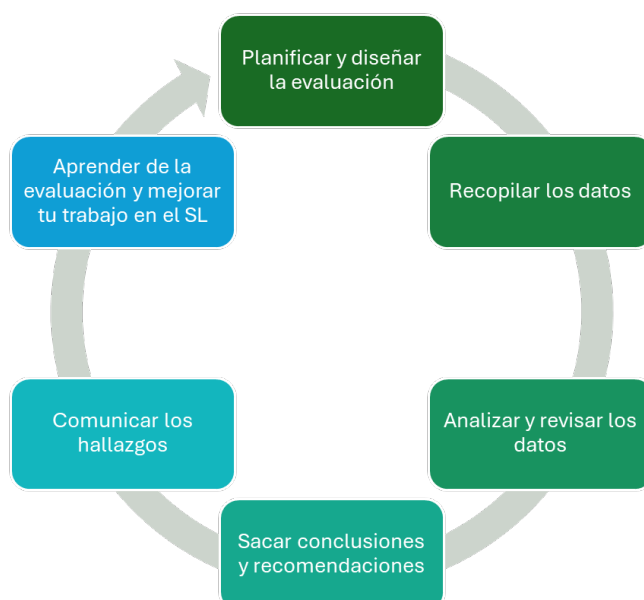
- (1) aumento de la capacidad,
- (2) promoción de objetivos y valores, y
- (3) conocimientos/perspectivas adquiridos.

El modelo también identifica (a) la satisfacción de las necesidades y (b) la calidad de vida como dos ámbitos generales de impacto para los beneficiarios finales. Lau y Snell (2021) también elaboraron un **cuestionario de retroalimentación sobre el impacto en la comunidad**, que se puede encontrar en la **sección Herramientas**.

La evaluación del impacto en la comunidad es un proceso que consta de varios pasos.

El primer paso es **la planificación**: identificar por qué se quiere evaluar el impacto, para quién es la evaluación y diseñar la evaluación basándose en las respuestas.

Pasos para la evaluación del impacto comunitario del aprendizaje-servicio



5. MATERIAL DE APOYO

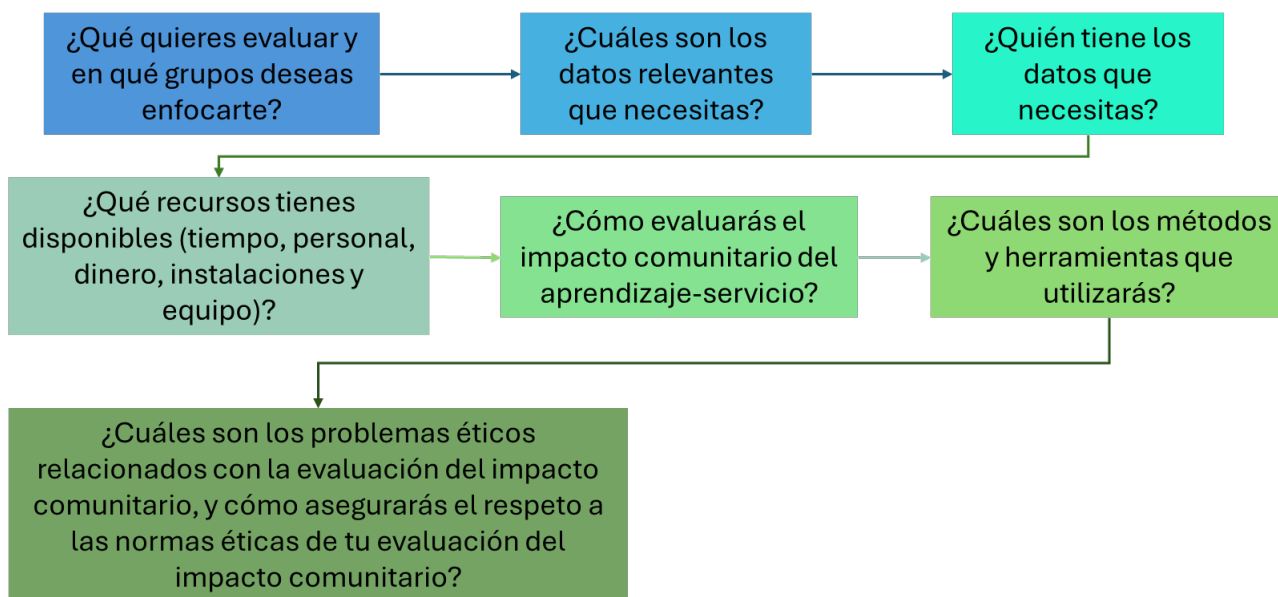
HOJA 5.4 Evaluación del impacto en la comunidad

Una vez establecido un diseño adecuado para su evaluación, deberá recopilar los datos pertinentes y analizarlos para extraer la información relevante y extraer conclusiones.

Piense detenidamente cómo se comunicarán el proceso y los resultados entre los participantes, las partes interesadas, otras organizaciones, grupos y financiadores.

En el paso final, utilice activamente los resultados de su evaluación para saber qué funciona bien e identificar las áreas que deben mejorarse. Esta es la razón más importante para evaluar el impacto en la comunidad.

Preguntas para el diseño de la evaluación del impacto comunitario



5. MATERIAL DE APOYO

HOJA 5.4 Evaluación de la calidad del proyecto y de la colaboración

La evaluación de la calidad del proyecto y la colaboración en proyectos de e-SL rurales garantiza que el aprendizaje-servicio no sea solo una actividad puntual, sino un proceso significativo y recíproco que beneficia a todos los involucrados.

Ayuda a identificar los puntos fuertes, las áreas de mejora y si la experiencia se ajusta a los principios básicos del aprendizaje-servicio: integrar el aprendizaje académico con el compromiso cívico.

A continuación se ofrece una descripción general de la selección de herramientas.

1. Evaluación del proyecto

- **Objetivos:** ¿Se lograron los resultados de aprendizaje previstos (para los estudiantes) y los resultados del servicio (para la comunidad)?
- **Impacto:** ¿Cuál fue el efecto observable en los estudiantes, la comunidad o el problema que se abordó? Contiene datos cualitativos (por ejemplo, reflexiones de los participantes) o cuantitativos (por ejemplo, horas de servicio, recursos entregados).
- **Implementación:** ¿Cómo se ejecutó el proyecto en cuanto a la logística, la planificación y la alineación de las actividades con los objetivos educativos y de servicio?
- **Comentarios de la comunidad:** ¿Consideraron los socios de la comunidad que el proyecto abordó sus necesidades de manera eficaz?

Herramientas para la evaluación del proyecto

- **Herramientas de medición de resultados:** cuantifican el impacto directo. Se realiza un seguimiento de métricas específicas, a menudo en colaboración con el socio comunitario, para evaluar los resultados tangibles.
- **Ejemplo:** contar el número de asistentes a un taller organizado por los estudiantes.

2. Evaluación de la calidad de la colaboración

- **Colaboración:** ¿Cómo fue la colaboración entre los socios? ¿Las funciones y responsabilidades estaban claras y eran mutuamente beneficiosas?
- **Comunicación:** ¿Hubo una comunicación eficaz, abierta y constante entre todas las partes a lo largo del proyecto?
- **Beneficio mutuo:** ¿La asociación sirvió a los intereses tanto de la institución educativa como de la comunidad?
- **Confianza y respeto:** ¿Se basó la relación en la confianza, la sensibilidad cultural y el respeto por la experiencia y las necesidades de cada socio?
- **Sostenibilidad:** ¿Es la asociación lo suficientemente sólida como para apoyar proyectos futuros?

Herramientas para la evaluación de la calidad de la colaboración

- **Formularios de retroalimentación:** recopile información rápida y específica mediante un breve formulario con escalas de valoración y preguntas abiertas que se distribuye al final de la experiencia. Por ejemplo, un formulario en el que se pregunte: “¿Qué grado de satisfacción le ha proporcionado la asociación?” y “¿Cuál ha sido el resultado más valioso?”.
- **Grupos focales:** recopile comentarios cualitativos de los socios de la comunidad para explorar en profundidad sus percepciones y experiencias. Un facilitador dirige un debate con un grupo reducido, planteando preguntas abiertas como “¿Qué ha funcionado bien?” o “¿Cómo se podría mejorar?”.
- **Entrevistas a socios comunitarios:** evalúe el impacto y la calidad del servicio prestado desde la perspectiva de la comunidad. Participan en una entrevista guiada, en la que califican aspectos como la preparación de los estudiantes, la utilidad del proyecto y la comunicación.



6. REFERENCIAS

1. CIVENHANCE. (2024-2026). *Aprendizaje electrónico para impulsar el compromiso cívico académico en las zonas rurales* (Proyecto n.º 2024-1-SK01-KA220-HED-000245367). <https://civenhance.eu/>
2. Culcasi, I., Cinque, M., Manasia, L. e Ianos, G. (2023). Aprendizaje-servicio electrónico para unos sistemas de educación superior más digitales e inclusivos en la UE: un nuevo marco de diseño de aprendizaje-servicio electrónico. *RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje-Servicio*, 16, 159-182.
3. Culcasi, I., Cerrillo, R. y Cinque, M. (2025). Fomento del bienestar digital a través del aprendizaje-servicio (electrónico): implicación de los estudiantes en prácticas digitales responsables e inclusivas [Manuscrito enviado para su publicación]. *Ciencias del comportamiento*.
4. Chartier, O., E. Salle, K. Irvine, M. Kull, D. Miller, E. Nieto, L.O. Vestergård, J. Potters, E. Slätmo, B. Zomer y F. Iadecola (2021), «Visión a largo plazo para las zonas rurales: contribución de las plataformas SHERPA de ciencia, sociedad y política», *documento de posición de SHERPA*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4557440>
5. Elliott, G. (2018), «Ampliación de la participación en la educación superior en las comunidades rurales de Inglaterra: un modelo de institución de referencia», *International Review of Education* 64, n.º 1: 65-84. <https://doi.org/10.1007/s11159-017-9696-4>
6. ENRD (2018), «Pueblos inteligentes: cómo garantizar que las estrategias digitales beneficien a las comunidades rurales. Orientaciones para responsables políticos y ejecutores». https://enrd.ec.europa.eu/sites/default/files/enrd_publications/smart-villages_orientations_digital-strategies.pdf
7. Price, L., J. Deville y F. Ashmore (2021), «Mejorar las competencias digitales en las zonas rurales». *CORA Policy Brief 3* (Universidad de Lincoln, Reino Unido). https://ruraldigital.eu/wp-content/uploads/2021/12/211201_CORA_Policy-Brief_3.pdf
8. Randall, L., Vestergård, L. O. y Wøien Meijer, M. (2020). Perspectivas rurales sobre la innovación digital: experiencias de pequeñas empresas en los países nórdicos y Letonia. Informe Nordregio 2020:4. <https://nordregioprojects.org/innovation-outputs/>
9. Stoecker, R., N. Holton y C. Ganzert (eds) (2016), «*El panorama del aprendizaje-servicio rural y lo que nos enseña a todos*» (Michigan: State University Press).
10. Vinekar, V., W. Tellis y E. Langran (2011), «Using ICT and Service Learning in Rural Senegal», *Issues in Information Systems* 12 n.º 1: 464-472. <http://digitalcommons.fairfield.edu/business-facultypubs/29>
11. Visvizi, A., M. D. Lytras y G. Mudri (2019), «Smart Villages: Relevance, Approaches, Policymaking Implications», en: A. Visvizi, M.D. Lytras y G. Mudri (eds.), *Intelligent Villages in the EU and Beyond (Emerald Studies in Politics and Technology)* (Emerald Publishing Limited), 1-12. <https://doi.org/10.1108/978-1-78769-845-120191002>
12. Zastoupil, G. J. (2021), «Social Change in Rural Communities: A Pilot Study of Liberating Service Learning with Rural Higher Education», *Journal of Community Engagement and Scholarship* 13, n.º 2. <https://doi.org/10.54656/DQRT3631>

CRÉDITOS

Este manual para formadores se ha elaborado en el marco del proyecto CIVENHANCE (Aprendizaje de servicios electrónicos para impulsar el compromiso cívico académico en las zonas rurales).

Número del proyecto: 2024-1-SK01-KA220-HED-000245367

Descargo de responsabilidad: "Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Asociación Académica Eslovaca para la Cooperación Internacional (SAAIC). Ni la Unión Europea ni la autoridad que concede la subvención se hacen responsables de ellos".

Autores (por orden alfabético):

Aline Ramos Esperidião, UNIVERSIDAD RAMON LLULL FUNDACIÓN, España
Alzbeta Brozmanova Gregorova, UNIVERZITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, Eslovaquia
Berta Paz Lourido, UNIVERSIDAD DE LAS ISLAS BALEARES, España
Ioana Livia Zagrean, UNIVERSIDAD LUMSA de Roma, Italia
Irene Culcasi, UNIVERSIDAD LUMSA de Roma, Italia
Joan Navarro Martín, UNIVERSIDAD RAMON LLULL FUNDACIÓN, España
Michela Trombetta, UNIVERSIDAD LUMSA de Roma, Italia
Nives Mikelic Preradovic, SVEUCILISTE U ZAGREBU, Croacia
Tomislava Lauc, SVEUCILISTE U ZAGREBU, Croacia
Zuzana Heinzova, UNIVERZITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, Eslovaquia

Esta publicación está sujeta a una licencia Creative Commons Attribution 4.0 International <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Octubre de 2025

Copyright CC BY 4.0 Internacional



Co-funded by
the European Union

