



Ventanas abiertas al Aprendizaje y Servicio Solidario Virtual

*Cómo desarrollar proyectos de
aprendizaje-servicio solidario
mediados por tecnologías*



Ventanas abiertas al Aprendizaje y Servicio Solidario Virtual

*Cómo desarrollar proyectos de
aprendizaje-servicio solidario
mediados por tecnologías*

Tapia, María Rosa

Ventanas abiertas al aprendizaje y servicio solidario virtual : como desarrollar proyectos de aprendizaje-servicio solidario mediados por tecnologías / María Rosa Tapia.-

1a ed ilustrada.- Ciudad Autónoma de Buenos Aires : CLAYSS ; Bogotá : Educapaz, 2021.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-4487-20-9

1. Educación a Distancia. 2. Educación Ciudadana. 3. Pedagogía. I. Título.

CDD 370.114

Coordinación editorial: CLAYSS

Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario

Asociación Civil sin fines de lucro (Res. IGJ 00127003)

www.clayss.org

Autora: María Rosa Tapia, CLAYSS

Bogotá-Buenos Aires, junio de 2021

Adaptación al contexto Pacífico colombiano:

Programa Nacional de Educación para la Paz EDUCAPAZ

Equipo EDUCAPAZ – Pontificia Universidad Javeriana Cali (PUJ)

Edición de estilo: Elena Massat

Diseño gráfico: María Ana Tapia S.

Imagen de portada: Nicolene Louw

Ilustración realizada en el marco del taller online "Aprendizaje-servicio en tiempos de pandemia", organizado por la Universidad Católica de Eichstatt-Ingolstadt junto a CLAYSS, para el Programa UNISERVITATE (Porticus-CLAYSS), el 26 de marzo de 2020.

Traducción de la imagen al español: María Eugenia Rodríguez

Nota sobre el lenguaje que se utiliza en la cartilla:

El uso de un lenguaje que no discrimine ni reproduzca esquemas discriminatorios entre hombres y mujeres es una de nuestras preocupaciones. Sin embargo, no hay acuerdo entre los lingüistas acerca de la manera de hacerlo en español; para evitar la sobrecarga hemos optado por usar la forma masculina en su tradicional acepción genérica, (...) para hacer referencia tanto a hombres y mujeres (...).

(UNESCO/OREALC, 2008)

Tabla de Contenido

Presentación	5
Introducción	7
Conceptos básicos sobre aprendizaje y servicio solidario	9
Qué es el aprendizaje y servicio solidario	9
Aprendizaje-servicio virtual	9
Experiencia 1	10
Qué puede aportar la integración de tecnologías en la calidad de los proyectos de aprendizaje-servicio	11
Qué rol ocupan los estudiantes en los proyectos de ASV	12
Dónde está el conocimiento en los proyectos de ASV	12
Cómo realizar un proyecto de aprendizaje y servicio solidario virtual	13
Tipos de aprendizaje-servicio virtual	13
AS presencial	14
Experiencia 2	14
Experiencia 3	14
ASV Híbrido	15
Experiencia 4	15
Experiencia 5	15
Aprendizaje-servicio virtual extremo	16
Experiencia 6	16
Experiencia 7	17
Itinerario para proyectos de ASV	17
Etapa 1: Motivación	18
Etapa 2: Diagnóstico	19
Experiencia 8	21
Etapa 3: Diseño y planificación del proyecto	21
Etapa 4: Ejecución	22
Etapa 5: Celebración y Cierre	23
Los procesos transversales	24
Reflexión	24
Registro, sistematización y comunicación	25
Evaluación	25
Para seguir aprendiendo juntos	27
Bibliografía	29

Presentación

EL Programa Nacional de Educación para la Paz, Educapaz, es una iniciativa de acción local, investigación e incidencia, cuyo objetivo es ayudar a construir paz en Colombia a través de la educación y mediante del esfuerzo de las diferentes organizaciones que lo componen: el Centro de Investigación y Educación Popular –CINEP/PPP-, Fe y Alegría de Colombia, la Fundación Escuela Nueva Volvamos a la Gente, la Fundación para la Reconciliación, la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, el Programa Aulas en Paz y la Universidad de los Andes.

Educapaz pretende que las buenas prácticas de Educación para la Paz, construidas desde las escuelas, comunidades y organizaciones sociales, puedan ser apropiadas en el país -en especial, en los territorios más afectados por el conflicto armado-, mediante alianzas que fortalezcan el sistema educativo. En este sentido, el objetivo del Programa es la desnaturalización de la violencia a través de la formación de una generación de la paz que promueva procesos de transformación individual, colectiva y comunitaria, en donde la educación es el vehículo para la construcción de la paz.

Hoy tenemos un reto importante en medio de una pandemia, que después de un poco más de un año, ha puesto en evidencia que las tecnologías digitales permiten tejer estrategias de afrontamiento a la virtualización de la vida. El Programa no es ajeno a ello; por tal razón, el curso “Cómo desarrollar proyectos de aprendizaje-servicio solidario mediados por tecnologías”, dirigido al equipo de profesionales del Programa, tiene como objetivo brindar herramientas para fortalecer los procesos territoriales de formación acción, acompañamiento pedagógico, acompañamiento territorial e incidencia.

El cuadernillo nos permite hacer un recorrido a través del aprendizaje-servicio virtual o eService Learning, adaptando el enfoque de aprendizaje-servicio solidario a las nuevas realidades, para desarrollar conocimientos y competencias mediante acciones solidarias desde y para la comunidad. De esta forma, la hoja de ruta propuesta invita al desarrollo de tecnologías digitales que faciliten la reflexión; el registro, la sistematización y la comunicación; y la evaluación procesual o monitoreo, mediante la formulación y desarrollo de proyectos de aprendizaje-servicio virtuales.

Cada una de las etapas de los proyectos de aprendizaje-servicio señaladas en el cuadernillo (motivación, diagnóstico, diseño y planificación, ejecución y celebración y cierre) es una invitación a reflexionar sobre nuestros propios procesos de acompañamiento, generando nuevas preguntas e iniciativas en las que la proximidad, la solidaridad, el trabajo en equipo y la empatía se constituyan en principios fundantes de la construcción de la paz.

CLAYSS, aliado de Educapaz, nos brinda toda su experticia y nos acompaña en este recorrido que sabemos que será parte esencial de nuestros procesos de formación interna del equipo.

Introducción

Este cuadernillo ofrece alternativas para el desarrollo de proyectos de aprendizaje y servicio solidario virtual, entendidos como aquellos en los que algunas o todas las actividades se realizan mediadas por tecnología, para acercar distancias sociales, sanitarias, geográficas, políticas y culturales.

La pandemia del COVID 19 nos llevó a reflexionar sobre las implicancias del aislamiento en el desarrollo de los proyectos de AYSS. ¿Cómo cuidarnos y cuidar a los otros sin dejar de acompañar a quienes más necesitan ayuda? ¿Cómo continuar los proyectos en los cuales los encuentros presenciales eran fundamentales para el desarrollo de las actividades? ¿Cómo mantener un vínculo fluido con nuestros socios comunitarios si ni siquiera podemos vernos? ¿Qué puede aportar la integración de tecnologías en la calidad de los proyectos de aprendizaje-servicio?

En este cuadernillo intentaremos responder muchas de las preguntas que nos fueron surgiendo durante la pandemia. Hemos ido armando las respuestas a partir del intercambio entre educadores, a través del teléfono o la computadora, en charlas entre colegas cercanos y en webinars con especialistas internacionales. No importaba el continente desde donde nos conectáramos. No importaba el huso horario. Sólo importaba sabernos unos para otros y buscar juntos alternativas para todos.

La pandemia nos encerró, pero muchas nuevas ventanas y oportunidades se abrieron hacia el aprendizaje-servicio virtual. Esperamos que esta guía los acompañe para seguir creando y recreando sus proyectos de manera que, cuando finalmente podamos abrazarnos, sea para celebrar lo que pudimos tejer juntos más allá de cualquier distancia.



'Ganas de abrazar'.@JAVIRROYO

Conceptos básicos sobre aprendizaje y servicio solidario

Qué es el aprendizaje y servicio solidario

El aprendizaje y servicio solidario es una forma diferente de vincularnos con lo que enseñamos y con lo que aprendemos, con quiénes lo hacemos y para qué lo hacemos. “El Aprendizaje-Servicio podría definirse, en primera instancia, como una propuesta pedagógica que permite a niños, adolescentes y jóvenes, desarrollar sus conocimientos y competencias a través de una práctica de servicio solidario a la comunidad” (Tapia, 2006, p. 17).

En esta propuesta se promueven acciones solidarias desde la escuela, la universidad o las organizaciones sociales, donde se aprende en y con la comunidad. Las acciones solidarias aplicadas en contextos reales les permiten a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos y desarrollar actitudes para afrontar la vida, desarrollarse en el trabajo y construir ciudadanía (Bridi y Puglisi, 2017).



Ideas clave

APRENDIZAJE Y SERVICIO SOLIDARIO	Las acciones de servicio solidario están orientadas a atender necesidades reales y sentidas en conjunto con una comunidad.
	Los estudiantes son los protagonistas durante todas las etapas del proyecto.
	Los aprendizajes están articulados de forma intencionada con los contenidos curriculares.



Aprendizaje-servicio virtual

El aprendizaje-servicio virtual (ASV) es, ante todo, aprendizaje y servicio solidario que se desarrolla parcial o totalmente en la virtualidad, involucrando a los estudiantes en la acción y la reflexión mediadas por tecnologías.

El aprendizaje-servicio virtual o eService-Learning, según Andrew Furco (en Strait y Nordyke, 2015), “sirve como vehículo para extender el alcance y el impacto de las experiencias de los estudiantes, asegurando que las actividades de aprendizaje online sean relevantes, contextualizadas y vinculadas a la responsabilidad cívica” (p. ix). Al integrar lo real con lo virtual y lo presencial con lo online, el ASV capitaliza “el entusiasmo de los estudiantes de hoy por la tecnología y su propensión generacional a comprometerse y contribuir a la sociedad” (Strait, J. y Nordyke, K., 2015, p. ix).

Los estudiantes protagonistas de los proyectos de ASV incorporan la tecnología en sus actividades cotidianas y, por lo tanto, consideran natural su presencia en los proyectos significativos. Y al considerar las problemáticas comunitarias a atender, incluyen la alfabetización digital de sus vecinos y la participación de estudiantes y personas que por alguna razón (personales, familiares, profesionales) no pueden

acceder a propuestas que se desarrollan presencialmente, a la vez que la accesibilidad que facilita la educación online permite también a los estudiantes con alguna discapacidad participar en esta modalidad. (García-Gutiérrez, Ruiz-Corbella y del Pozo, 2020, p. 15).

El ASV promueve así una mayor inclusión social y educativa al acercar la tecnología y la educación formal y no formal a comunidades con acceso limitado a las mismas.



Experiencia 1

Los estudiantes de 5º de primaria del Colegio Ártica de Madrid, España, crearon **“Cuentos antivirales”**¹, los grabaron y los difundieron en los hospitales para contagiar felicidad y superar el confinamiento junto con las personas que enfermaron de coronavirus. En el proceso, los niños y niñas trabajaron documentos colaborativos en la nube, pudieron revisar los trabajos mutuamente, leyeron los cuentos en videollamadas y finalmente grabaron y editaron sus primeros podcasts con el programa Audacity para introducir los impresionantes efectos de sonidos que se escuchan de fondo en sus producciones.



El Misterioso caso de Nieve
5º Primaria Colegio Ártica / Cuentos Antivirales

00:08 ————— 02:01



1 Proyecto “Cuentos antivirales”: más información disponible en <https://quintoartica.wixsite.com/cuentosantivirales>. Fuente: <https://roserbatlle.net/aps-y-coronavirus/>

Qué puede aportar la integración de tecnologías en la calidad de los proyectos de aprendizaje-servicio²

Cuando analizamos proyectos de aprendizaje-servicio, podemos identificar diferentes aportes de las tecnologías digitales:

Recursos para fortalecer el aprendizaje como apoyo para acceder a la información, enriquecer los contenidos de estudio, construir nuevos conocimientos, facilitar su comprensión y evaluar lo aprendido.

Las tecnologías digitales ofrecen herramientas para investigar las problemáticas que nos preocupan y que sabemos que afectan a las comunidades. Nos permiten encontrar, organizar y representar la información necesaria para nuestros proyectos, integrar los saberes adquiridos en contextos formales e informales y presentar los resultados de las experiencias ante quienes pueden ayudarnos a desarrollarlas.

Hoy podemos incorporar numerosos y diversos recursos que permiten recrear los contenidos curriculares utilizando distintos lenguajes para favorecer la comprensión de los estudiantes y de las personas con las que se vinculan en los proyectos. Hoy podemos elegir cómo y en qué formato acceder a la información, producir nuevos conocimientos y compartirlos, utilizando también diferentes medios y estilos para conectarnos con una extensa red virtual de aprendizaje colaborativo.

Contexto de intervención, donde la Red se constituye como un espacio abierto multidimensional (de textos, imágenes, sonidos, enlaces) de entornos colaborativos de aprendizaje, comunicación, trabajo y entretenimiento sobre los que se genera un campo de oportunidades para explorar nuevas alternativas de acción solidaria. Los entornos virtuales brindan hoy espacios para la reflexión personal y grupal sobre nuestra relación con la comunidad y las experiencias de aprendizaje-servicio que realizamos, para identificar los aprendizajes logrados y nuevas oportunidades de participar activamente en las problemáticas comunitarias detectadas. El entorno virtual almacena evidencias digitales que cuentan con la suficiente intensidad como para brindar alternativas para las necesidades de la comunidad y el logro de los resultados esperados.

Espacio de encuentro para el desarrollo de las actividades de aprendizaje-servicio en entornos virtuales y a través de las redes, conformando un “aula extendida” hacia la comunidad virtual que extiende el alcance de los proyectos y promueve una ciudadanía global responsable y comprometida; para apoyar el aprendizaje a través del intercambio con otros, en cualquier momento y en cualquier lugar, y conocer sus necesidades y posibilidades; para promover la comprensión de la diversidad y el respeto mutuo entre todos los participantes.

“Cada vez más se describe a la Red como un ‘espacio público’, un lugar donde la gente se reúne a debatir, como lo hacía en el ágora de la antigua Grecia o como lo hace en los concejos deliberantes de los municipios contemporáneos. Se la describe como un entorno cooperativo donde los investigadores y crea-

² A los fines de este trabajo se tuvieron en cuenta los K-12 Service-Learning Standards for Quality Practice, (Estándares de Prácticas de Calidad de Aprendizaje-Servicio para Nivel Inicial a Nivel Medio) desarrollados por el National Youth Leadership Council (NYLC), una de las más antiguas y prestigiosas organizaciones no gubernamentales vinculadas a la promoción del aprendizaje-servicio en los Estados Unidos y a nivel internacional, fundada por James Kielsmeier en 1983.

dores comparten ideas, co-construyen nuevos conceptos e interpretaciones, diseñan nuevos productos; y también como uno de los principales motores del crecimiento del contexto global, que abarca muchos emplazamientos de espacio y tiempo particulares y promueve relaciones humanas exclusivas, que sólo son posibles en ese entorno". (Burbules, 2008:19).

Las tecnologías llegaron para quedarse y hoy nadie pone en duda la importancia de la alfabetización digital para la democratización del conocimiento y su inclusión para el desarrollo de propuestas innovadoras y de gran implicación social.

Frente a las dificultades que nos rodean, docentes y estudiantes buscamos nuevas alternativas para enfrentar los problemas y aprender a partir de ellos. Los proyectos de ASV nos invitan a desarrollar propuestas resilientes y creativas, para explorar nuevos espacios, nuevas herramientas y nuevas formas de vincularnos con la comunidad.

Qué rol ocupan los estudiantes en los proyectos de ASV

El protagonismo de los estudiantes es central en el desarrollo de los proyectos de ASV, en los que la tecnología les permite "participar de manera activa en el proceso de aprendizaje en lugar de limitarse a recibir información en una actitud pasiva" (Chen y Armstrong, 2002, pág. 30): hace posible la personalización que, a su vez, permite que "las capacidades de cada estudiante" se realicen, y crea una modalidad de aprendizaje más auténtica, que conecta al alumno con el mundo real que está fuera del aula (De Pablo Pons, 2003).

El ASV les da a los jóvenes una voz firme en la planificación, implementación y evaluación de experiencias al darles la posibilidad de apropiarse de nuevos recursos para comunicarse, integrar redes sociales, realizar producciones creativas para representar sus perspectivas e intereses y difundir recursos digitales.

A su vez, adquieren un nuevo rol de "expertos" en el uso de las tecnologías, al punto de en muchos casos enseñar a sus docentes nuevas aplicaciones o estrategias de uso para adaptarlas a las situaciones de aprendizaje formal, o bien para integrarlas en las actividades de vinculación con la comunidad.

Dónde está el conocimiento en los proyectos de ASV

Cuando desarrollamos proyectos de ASV, ¿cómo accedemos al conocimiento? ¿Dónde está el conocimiento? ¿Dónde y cómo aprendemos? Operar con tecnologías supone redefinir los modos tradicionales de construcción y acceso al conocimiento. En el marco de la cultura digital:

El conocimiento puede estar distribuido: Salomon señala que las cogniciones distribuidas "no tienen un lugar único *dentro* del individuo, sino que están *desparramadas* (Cole, 1991; Lave, 1988); están *en medio de*, y se reúnen en un sistema que comprende un individuo y pares, docentes o herramientas suministradas por la cultura" (Salomon, 1993:154).

El conocimiento distribuido puede estar en un sitio web que nos recomienda el docente, en una cartilla informativa electrónica elaborada por nuestros socios comunitarios, en el foro de mensajes que intercambiamos con los estudiantes o en la acción que desarrollamos juntos a través de las redes sociales. La búsqueda de información puede incluir diferentes fuentes y tipos de datos: es por eso importante incluir a los socios comunitarios (incluyendo a las autoridades

locales) que participan como informantes clave, a partir del desarrollo de conocimiento significativo de sus comunidades, y han definido prioridades en las que podrían colaborar los proyectos de ASV.

El conocimiento puede ser ubicuo: Nicholas Burbules (2008) describe cómo las herramientas tecnológicas están “en todo lugar/en todo momento”. Las TIC se están volviendo omnipresentes, vinculándose en red entre sí y permitiéndonos estar permanentemente conectados. Desafían los límites temporales y espaciales de la escuela, y posibilitan que los jóvenes tengan acceso a “una riqueza de oportunidades de aprendizaje que, en su conjunto, sobrepasa, por volumen y diversidad, lo que podría existir en cualquier aula o biblioteca escolar” (p.36).

El aprendizaje es invisible: Cobo y Movarek (2011) mencionan que la ubicuidad y diversidad que ofrecen las TIC promueven que se desarrollen “nuevas habilidades y aprendizajes que resulten invisibles o ignorados por los tradicionales instrumentos de medición del conocimiento” (p.26). Este “aprendizaje invisible propone una revolución de las ideas desde abajo hacia arriba”(p.24) que “aborda la tecnología como una herramienta pragmática, con un uso intencionado y cuyo objeto es mejorar la experiencia humana en sí. No se utiliza para hacer las mismas cosas que siempre” (p.72).

Las tecnologías se integran en las diferentes áreas curriculares para “ampliar” la mente de los estudiantes y ayudarlos a conectar el conocimiento “distribuido” con la resolución de problemas concretos de su comunidad. Entran para dar visibilidad al aprendizaje invisible que ocurre en el marco de los proyectos solidarios. Para que los estudiantes puedan expresar, en las redes sociales, en un programa de radio, de televisión o a través de un video en YouTube, sus reflexiones sobre lo que están haciendo y aprendiendo. Y que eso vale la pena.

Cómo realizar un proyecto de aprendizaje y servicio solidario virtual

Para el diseño de un proyecto de aprendizaje y servicio solidario virtual (ASV) es necesario tener en cuenta los siguientes elementos:

- quiénes participan en el proyecto
- qué contenidos deberán aprender y qué competencias desarrollar
- qué estrategias y herramientas elegirán para realizar las acciones solidarias que den respuesta a las necesidades de la comunidad.

En el caso del ASV, además, es fundamental identificar a priori qué actividades pueden realizarse presencialmente y cuáles en la virtualidad.

Tipos de aprendizaje-servicio virtual

Para quienes ya vienen desarrollando proyectos de aprendizaje y servicio solidario, las limitaciones impuestas por el aislamiento social durante la pandemia, una situación de emergencia, un conflicto bélico, así como por muchas otras situaciones que se pueden presentar, son determinantes para definir la continuidad o no de los proyectos. Sin embargo, hay muchas maneras de realizar proyectos de aprendizaje y servicio solidario: presenciales, híbridos o virtuales.

Veamos algunos ejemplos y cómo se integran las actividades presenciales y virtuales.

AS presencial



En el AYSS tradicional se desarrollan de manera completamente presencial tanto el aprendizaje como el servicio. El proyecto se realiza en el terreno y en aulas y talleres, en contacto directo con personas de la comunidad.



Experiencia 2



El proyecto **“Agua para todos”** busca lograr el abastecimiento de agua potable para la población indígena Nasa de Gaitania, en Planadas, departamento de Tolima, Colombia. Los estudiantes participan en la construcción de un acueducto comunitario para mejorar la calidad de vida de la comunidad educativa, fortalecer los vínculos interpersonales e

impulsar la conservación y cuidado del sistema del acueducto. Este proyecto educativo comunitario se desarrolla en 4 núcleos del saber: Comunidad y Naturaleza; Interculturalidad y Comunicación; Territorio y Sociedad; y Matemática y Producción.



Experiencia 3

Aún en tiempos de pandemia, experiencias educativas desarrolladas al aire libre pudieron continuar sus actividades, como en el proyecto **“Vivero Niños Del Lago”³** para la conservación de especies naturales, que iniciaron en 2006 por los incendios que azotaron la región. El proyecto se desarrolla desde la Escuela n°25 de Villa Futalaufquen, en el Parque Nacional los Alerces de Argentina, gracias al impulso de los estudiantes que animaron a sus docentes a producir plantas nativas, entre ellas alerces, amancay, calafate, maitenes, radales, laura, entre otros.



3 Más información acerca del proyecto “Vivero Niños Del Lago” disponible en <https://www.facebook.com/profile.php?id=100057487419589>.

ASV híbrido

Los proyectos se desarrollan en formato híbrido o combinado:

	<p>1. El aprendizaje se realiza online mientras que el servicio se realiza de manera presencial.</p>
	<p>2. El servicio se realiza completamente online mientras que las clases son presenciales.</p>
	<p>3. Las actividades de aprendizaje y de servicio se realizan parcialmente cara a cara y parcialmente online.</p>



Experiencia 4

“UBA en Acción”⁴: Más de 7000 voluntarios y voluntarias de la Universidad de Buenos Aires, en su mayoría estudiantes avanzados de las facultades de Medicina y Odontología que debieron suspender sus clases presenciales para continuarlas online, trabajaron para reforzar el sistema de salud de la Ciudad y la Provincia de Buenos Aires, participando, entre otras actividades, en una campaña de vacunación que alcanzó a 350.000 personas.



Experiencia 5

La comunidad “maker”⁵ también estuvo muy activa: personas de diferentes regiones del mundo se organizaron de manera espontánea para compartir información a través de las redes para imprimir en 3D los insumos sanitarios necesarios para la prevención del contagio del coronavirus. Esto también se desarrolló desde numerosas instituciones educativas como el Colegio Nuestra Señora de la Piedad de Palencia, España, donde los estudiantes fabricaron y

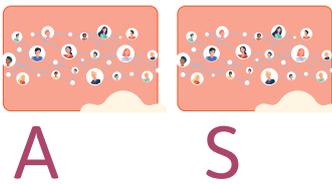
⁴ Más información sobre las iniciativas de los estudiantes universitarios solidarios disponible en <https://www.info-bae.com/tendencias/2020/04/09/claustros-en-accion-mites-de-voluntarios-de-la-uba-y-otras-universidades-publicas-ayudan-a-combatir-la-pandemia/?fbclid=IwAR0i8RWAAZQgkPFGxMvvMr0wiOuElyArxGTzS05kN0KOOj5L36SV-VPpWME>

⁵ Más información sobre la “Comunidad Maker” en Colombia: <https://makerscolombia.org/> y en Argentina: <https://www.educ.ar/recursos/151209/impresion-3d-plataformas-colaborativas-y-makers-frente-a-la-pandemia?from=151381&fbclid=IwAR2QwKt8z4IlxI15w1ZTYwAbVC5r3xgj10lxPFjK-To1o8vIJeUj8oX5-SU>

donaron más de 500 pantallas faciales impresas en 3D. En el proyecto “Diseño 3D solidario”, los alumnos de la escuela primaria también diseñaron adaptadores de mascarillas o “salvaorejas” con palabras de ánimo y apoyo. Los salvaorejas son adaptadores de mascarillas para evitar daños en las orejas, para personas que han estado y están muchas horas trabajando expuestas usando barbijos. En este tipo de proyectos híbridos se combinaron actividades virtuales para el diseño de los productos, con actividades presenciales para la distribución y entrega de los mismos.



Aprendizaje-servicio virtual extremo



Las actividades de aprendizaje y de servicio se realizan completamente online. Tienen lugar en situaciones en las que las comunicaciones “cara a cara” entre estudiantes, docentes y beneficiarios del servicio/socios comunitarios no son practicables (Manjarrés Riesco et al., 2020).



Experiencia 6

Los proyectos de ASV generalmente involucran la creación de recursos digitales como respuesta a una necesidad identificada. El “**Servicio Social a Distancia**”⁶ del Tecnológico de Monterrey de México dispuso que los estudiantes convirtieran los proyectos en prácticas a distancia que se reflejarán en productos o servicios denominados “entregables”. Estos debían ser concretos (un producto físico o digital), formativos, solidarios, de impacto social y de calidad. Los estudiantes crearon entregables de desarrollo de contenido educativo, contenidos visuales y audiovisuales para difusión de causas sociales, de transformación digital, de desarrollo tecnológico para la generación de propuestas de solución a necesidades detectadas o para sistematizar la actividad de las personas o instituciones de la comunidad contactadas.



6 Diseño 3D solidario: video tutorial para impresiones: https://youtu.be/FMzAn_oWMyI . Video con ilustrativo del proyecto: <https://youtu.be/Dp9wWbfSrSc> . Fuente: Red española aprendizaje-servicio <https://www.aprendizajeservicio.net/aps-y-coronavirus-xii/>



Experiencia 7

El proyecto **“Hablando solos-Podcast”**⁷ de la escuela N° 4-247 de Tunuyán, Mendoza, consistió en desarrollar un banco de recursos didácticos disponible para fortalecer la oralidad de los estudiantes con trayectos escolares discontinuos. El proyecto, además, ofrece a la comunidad un canal de comunicación que acerca información de interés y de promoción turística de la localidad.



Itinerario para proyectos de ASV

Los proyectos de ASV, al igual que los proyectos de AS tradicional, recorren diferentes etapas y procesos que siguen un determinado Itinerario:



Fig.1-Itinerario para los proyectos de AYSS (Tapia, 2018)

- Etapa 1: Motivación
- Etapa 2: Diagnóstico
- Etapa 3: Diseño y planificación
- Etapa 4: Ejecución
- Etapa 5: Cierre

⁷ Proyecto “Hablando solos-Podcast”: más información disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=WuhN-74Vm3l4> / <https://anchor.fm/rub351n-aveiro/episodes/El-agua-em0b17%20/> / <https://campotosandes.blogspot.com/2020/11/proyecto-de-aprendizaje-y-servicio.html?fbclid=IwAR0Sajt8Wn-or8EQOm4vhJ9QoLcZCSViopwDWB-qCIGqM95Tg9JFwal3Mi20>

Los procesos transversales son:

- Reflexión
- Registro, sistematización y comunicación
- Evaluación procesual o monitoreo

Estos procesos transversales son fundamentales para un desarrollo adecuado que garantice la sostenibilidad, solidez y alcance de los objetivos del proyecto.

Etapa 1: Motivación

La motivación es el motor que pone en marcha cualquier proyecto. Al igual que en los proyectos de AS tradicional, la motivación puede nacer por una inquietud de los estudiantes, sus familiares o vecinos, o por una demanda concreta de una organización de la comunidad. En los proyectos de ASV, la incorporación de la tecnología suele ser un factor motivador adicional que les permite a los estudiantes desenvolverse en un medio para ellos amigable y, en muchos casos, atender situaciones que sólo podrán resolver a través de medios digitales y llegar a personas y lugares que en períodos de aislamiento social es imposible alcanzar. Esta motivación inicial se potencia por el interés de los estudiantes para utilizar recursos tecnológicos que, con la adecuada orientación de los docentes, promuevan aprendizajes más activos y significativos. En esta etapa es fundamental tener una escucha atenta para identificar situaciones que permitan a nuestros estudiantes poner en juego sus conocimientos y capacidades al servicio de la comunidad.

Si ya veníamos desarrollando proyectos antes de la pandemia, puede ser muy motivador para los estudiantes restablecer el vínculo con aquellas personas con las que ya trabajaban o con referentes de la comunidad para escucharlos, contenerlos, acompañarlos y explorar qué es lo que podrían seguir haciendo juntos o qué nuevas actividades es necesario desarrollar.

En esta primera etapa también se puede invitar a los estudiantes a que describan aquellas temáticas sociales que les interesan o con las que se relacionan (siempre se puede descubrir que hay un familiar enfermo, que realizan determinadas actividades sociales, deportivas o culturales, que colaboran con alguna organización del barrio, así como otras acciones sociales que el docente puede desconocer).



Herramientas para compartir ideas y descubrir oportunidades

Los murales interactivos y colaborativos pueden ser espacios donde compartir ideas, enriquecidas con textos cortos, videos, imágenes, enlaces y audios. Muchas herramientas permiten identificar palabras clave, armar nubes de palabras, responder a encuestas instantáneas, crear mapas interactivos. También facilitan el diseño de cuestionarios, adivinanzas y otras actividades para realizar durante encuentros sincrónicos o para incorporar a espacios de intercambio asincrónico.

Por ejemplo, si ya venían desarrollando proyectos de AS presenciales o híbridos y desean convertirlos en proyectos de ASV, analicen qué actividades podrían continuar o no:

- cuáles podrían continuar realizando (¿Qué SI?),
- cuáles no podrán replicar en entornos virtuales y sólo podrían continuar presencialmente (¿Qué NO?) y
- cuáles deberían modificar para convertirlas en actividades online indicando qué podrían hacer (Y si NO... ¿Qué?)

Para realizar esta actividad les sugerimos utilizar un muro colaborativo como **Padlet**:



- Padlet: <https://padlet.com/>
- Menti: <https://www.menti.com/>
- Quizziz: <https://quizizz.com/>
- Educaplay: <https://es.educaplay.com/>
- Kahoot: <https://kahoot.it/>

Etapa 2: Diagnóstico

La etapa de diagnóstico es fundamental para identificar las necesidades y oportunidades de aprendizaje y de servicio que podría ofrecer el proyecto.

- Oportunidades de aprendizaje:
 - De contenidos curriculares
 - De herramientas, recursos y competencias digitales
 - De contenidos producidos en y con la comunidad
- Oportunidades de servicio: a partir de un diagnóstico participativo

En los proyectos de aprendizaje y servicio solidario aprendemos en las instituciones educativas, aprendemos en la comunidad y aprendemos con la comunidad.

Los estudiantes deberán encarar la búsqueda, recopilación y producción de la información necesaria, y a lo largo del proceso de investigación, será necesario guiarlos, orientarlos y alentarlos “para que puedan desarrollar el pensamiento crítico, habilidades para la solución de problemas y para la colaboración, mientras formulan hipótesis, conducen la búsqueda de información, realizan experimentos, buscan soluciones, etc.” (Educ.ar, 2021:36)

Para diseñar los proyectos de ASV es fundamental primero hacer un buen diagnóstico de la situación que están viviendo las personas con las que queremos transitar esta etapa, de sus necesidades reales y sentidas y de nuestras posibilidades de acompañarlos a partir de nuestra propia situación.



Mapa colaborativo elaborado con *Padlet*.

Los proyectos de AYSS pueden desarrollarse en diferentes contextos que es importante conocer como para poder identificar y generar nuevas oportunidades de interacción y enriquecimiento con quienes viven o realizan actividades en la misma región. Surgen así preguntas como: ¿Dónde está nuestra institución educativa u organización? ¿En qué localidad realizamos las actividades con la comunidad? ¿Dónde están ubicadas las organizaciones con las que interactuamos? ¿Qué otros lugares es importante destacar en nuestra área de intervención? Poder “geolocalizar” a cada uno de los participantes y los lugares desde donde participan en el proyecto nos permitirá tener una visión más clara del contexto de intervención.



Herramientas para realizar actividades de diagnóstico

- **GoogleMaps:** <https://www.google.com.ar/maps>
- **Open Street Map:** <https://www.openstreetmap.org/>
- **Monkey Survey:** <https://www.surveymonkey.com>
- **Google Form:** <https://docs.google.com/forms/>

¿Cuál es la clave para tratar de llegar a todos?

Cuando trabajamos en proyectos mediados por tecnología, muchas veces podemos pensar que si no hay una buena conexión a Internet no es posible participar en proyectos virtuales. Sin embargo, hay muchas variantes que podemos tener en cuenta.

Al iniciar un proyecto es fundamental identificar con quiénes podemos comunicarnos, a través del teléfono celular o por la computadora, por mensaje de texto o de audio, por correo electrónico o a través de las redes sociales, para que sean nuestros “informantes”, nos den a conocer las necesidades de la comunidad. También es importante determinar las tecnologías mediadoras para poder mantenernos en contacto con nuestros estudiantes, con nuestros colegas, con nuestros vecinos, o con personas u organizaciones ubicadas muy cerca de nosotros o en países muy lejanos.

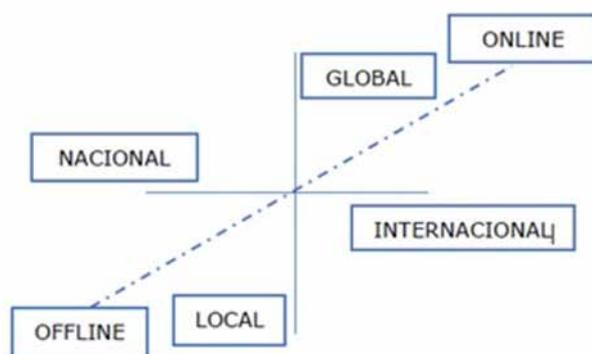


Fig. 2 - Coordenadas que orientan la innovación en los proyectos de aprendizaje-servicio⁸

8 García-Gutiérrez, J.; Ruiz-Corbella, M. y del Pozo, A. (2020). “Innovación y aprendizaje-servicio virtual: elementos para una reflexión basada en la experiencia”. RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio, 9, 62-80. DOI10.1344/RIDAS2020.9.4

Y así, proyectos que inicialmente se pensaron para desarrollar presencialmente con la comunidad local extienden su alcance a la comunidad global a través del aprendizaje-servicio virtual, y sirvieron de inspiración para el desarrollo de nuevos proyectos al poder difundirse a través de las Redes.



Herramientas para comunicarnos

- Zoom: <https://zoom.us/>
- WhatsApp: <https://web.whatsapp.com/>
- Telegram: <https://telegram.org/>
- Google Meet: <https://meet.google.com/>
- Loom: <https://www.loom.com/>
- Flipgrid: <https://info.flipgrid.com/>



Experiencia 8

El proyecto “**Moraleja una empresa de tod@s**”⁹ fue desarrollado desde el **CEIP Virgen de la Vega**, de Moraleja, Cáceres, con la finalidad de fomentar el consumo local y revitalizar el pequeño comercio, muy castigado por la pandemia. Los estudiantes de 6º llevan a cabo un proyecto educativo, bajo las metodologías ABP y aprendizaje servicio en las áreas de Lengua, Matemática, Sociales y Plástica. En el proyecto investigan sobre las empresas locales, fomentan el consumo local y trabajan para desarrollar una competencia emprendedora. Toda la información del proyecto está disponible por medio de la licencia de *Creative Commons* para que sirva de inspiración a escuelas de otras localidades a promover el desarrollo local.



Etapa 3: Diseño y planificación del proyecto

El diseño de un proyecto de aprendizaje-servicio virtual es el proceso de elaboración de la propuesta de trabajo que articula una intencionalidad pedagógica y una intencionalidad social. El diseño de un proyecto de ASV incorpora las herramientas básicas de la planificación pedagógica y recursos para la búsqueda de información y la gestión de los proyectos mediados por tecnologías.

Un buen diseño asegura la ejecución y brinda las preguntas básicas que es necesario responder al iniciar un proyecto:

- ¿QUÉ se quiere hacer?
- ¿POR QUÉ se quiere hacer?
- ¿PARA QUÉ se quiere hacer?
- ¿QUIÉNES lo van a hacer?
- ¿CON QUIÉNES se va a hacer?
- ¿CÓMO se va a hacer?
- ¿CUÁNDO se va a hacer?
- ¿CON QUÉ recursos tecnológicos se va a hacer?
- ¿QUÉ vamos a aprender?

Una vez delimitado qué se puede hacer, hay que comenzar el proceso de relación con la entidad social con la que se desea colaborar y las personas que la coordinan. Este punto es especialmente interesante para trabajar con los estudiantes su iniciativa, preparando una entrevista o encuesta para conocer las necesidades y expectativas de los diferentes actores.

Como docentes, en esta etapa debemos organizar el recorrido del proyecto junto con los estudiantes, “abriendo espacios para que ellos/as puedan tomar decisiones en relación a cómo recorrer el tema, dónde buscar los recursos, cuál va a ser el producto final, etc.” (Educ.ar 2021:32). Para favorecer el aprendizaje individual y colectivo que permita a los estudiantes construir su propio conocimiento, se organizan diferentes equipos y se establecen los roles, tareas y funciones que realizará cada estudiante al interior de su grupo de trabajo en función del plan de trabajo diseñado a partir de las necesidades identificadas con la comunidad y los objetivos de aprendizaje.

En esta etapa debemos también diseñar los espacios virtuales a través de los cuales los estudiantes podrán interactuar con sus pares y encontrar, recibir y compartir la información necesaria para el proyecto.



Herramientas para la producción colaborativa

- **Google Jamboard:** <https://jamboard.google.com/>
- **Google Docs:** <https://docs.google.com/document>
- **Google Spreadsheets:** <https://docs.google.com/spreadsheets>
- **Google Classroom:** <https://classroom.google.com/>
- **Lucidchart:** <https://www.lucidchart.com/pages/>
- **Miro:** <https://miro.com/>
- **Etherpad:** <https://etherpad.org/>

Etapa 4: Ejecución

La ejecución de un proyecto incluye la puesta en marcha de las actividades, el establecimiento de alianzas institucionales, la obtención de los recursos necesarios para su desarrollo, los momentos de retroalimentación y los mecanismos de monitoreo. La acción y la reflexión, presentes en cada momento, asegurarán que se produzca un aprendizaje efectivo.

Una vez iniciado el proyecto, todos los actores involucrados –desde el coordinador y los estudiantes hasta las organizaciones comunitarias incluidas en la planificación- constituirán una red de aprendizaje y de trabajo colaborativo para definir prioridades y ejecutar las actividades previstas. Para ello es fundamental acordar y comunicar los medios por los cuales se canalizarán los intercambios sincrónicos y asincrónicos, así como las producciones que se realicen en el marco del proyecto.



Herramientas para la organización de la tarea y la comunicación entre los actores

- Trello: <https://trello.com/>
- Lucidchart: <https://www.lucidchart.com/pages/>
- Slack: <https://slack.com/intl/es-es/features>
- Preceden: <https://www.preceden.com/>
- Evernote: <https://evernote.com/intl/es/>

Etapa 5: Celebración y Cierre

Esta última etapa es el momento de reflexionar sobre los aprendizajes y compartir con el resto de los grupos lo que aprendieron y cómo resolvieron la problemática detectada. A su vez, es importante compartir la producción con la comunidad educativa y, de ser posible, con la comunidad en general, teniendo en cuenta el mayor alcance que permiten las propuestas virtuales.

En esta instancia se trata de completarlos y emitir las conclusiones finales de evaluación, luego de reunir los diversos materiales sistematizados, analizar los logros, medir el impacto, prever la publicación o la difusión final del proyecto y sus resultados y su eventual multiplicación (Tapia, 2018, p. 55).

Para la pedagogía del aprendizaje-servicio, celebrar es actualizar vivencias y compartirlas, un momento reflexivo en que se consolida una actitud de servicio solidario y se vive como un compromiso asumido. El reconocimiento y la celebración fortalecen la autoestima personal y grupal, contribuyen a la valoración de los logros obtenidos y al reconocimiento de la comunidad al servicio prestado por los jóvenes muchas veces “invisibles”, para destruir estereotipos y prejuicios por medio de imágenes positivas difundidas incluso a través de las redes sociales.



Herramientas para compartir la tarea realizada

- Redes sociales:
 - Facebook: <https://www.facebook.com/>
 - Twitter: <https://twitter.com/>
 - Instagram: <https://www.instagram.com/>
 - Tik Tok: <https://www.tiktok.com/>

Los procesos transversales

Reflexión

La reflexión es uno de los elementos distintivos y centrales de la propuesta del aprendizaje-servicio. “La reflexión sistemática es el factor que transforma una experiencia interesante y comprometida en algo que afecta decisivamente el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.” (National Helpers Network, 1998)

Los espacios de reflexión -si la pensamos como una capacidad que estudiantes y docentes puedan desarrollar en el proyecto- permiten conectar la teoría con la práctica, los contenidos de aprendizaje formales con las experiencias en el terreno, tomar distancia de las propias prácticas y repensarlas críticamente, encarar cuestiones vinculares o de funcionamiento grupal.



Nube de palabras desarrollada por estudiantes de la materia Aprendizaje y Tecnología de la Universidad Nacional Scalabrini Ortiz (San Isidro, Argentina), como actividad de reflexión sobre el aporte de los proyectos de aprendizaje-servicio durante la pandemia.

La reflexión puede desarrollarse a través de múltiples actividades, por medio de la escritura u otros tipos de expresiones creativas como infografías, nubes de palabras o comics, a través de discusiones grupales en clase o en foros virtuales, asambleas, reuniones, talleres, momentos especiales o jornadas y plasmarse en: bitácoras, diarios de trabajo, informes, monografías de investigación, artefactos, blogs, páginas web, repositorios digitales, podcasts, videos, narrativas digitales, etc.

La variedad de actividades de reflexión es tan amplia como la creatividad de cada grupo. Las redes sociales y los medios que utilizan para comunicarse (mensajes de texto, audio, breves videos, imágenes o animaciones) son espacios para que “los estudiantes puedan exponer sus puntos de vista, sus dudas y sus reflexiones en un contexto colectivo con otros estudiantes que viven experiencias similares” (Escofet Roig, 2017, p. 15).



Herramientas para compartir reflexiones

- Powtoon: <https://www.powtoon.com/>
- Storybird: <https://storybird.com/>
- Audacity: <https://www.audacityteam.org/>
- Prezi: <https://prezi.com/>
- Simbaloo: <https://www.symbaloo.com/>

Registro, sistematización y comunicación

Registrar es utilizar todos los formatos y soportes que se pueda y crea convenientes para convertir los hechos o procesos clave del proyecto en una información plausible de ser evaluada y comunicada.

Sistematizar es ordenar y jerarquizar la información registrada, de manera estratégica a los fines de la comunicación que se quiera hacer del proyecto.

Los repositorios digitales permiten organizar la información y las evidencias de lo realizado para recopilar la historia del proyecto en líneas de tiempo, directorios con los archivos de los proyectos y registros de las producciones y participaciones de los estudiantes.

Comunicar es un proceso permanente entre los participantes en el proyecto, hacia el interior de la institución, hacia los socios comunitarios y hacia la comunidad en general.



Herramientas para almacenar y organizar información en la nube

- Dropbox: <https://www.dropbox.com/>
- Google Drive: <https://www.google.com/drive/>
- Plataformas digitales como Moodle: <https://moodle.org/>
- GoogleSite: <https://sites.google.com/new?hl=es>
- Wordpress: <https://wordpress.com/>
- Wix: <https://www.wix.com/>
- Simbaloo: <https://www.symbaloo.com/>



Herramientas para presentar información y comunicar ideas

- Genially: <https://www.genial.ly/es>
- Canva: https://www.canva.com/es_ar/
- Timeline: <https://timeline.knightlab.com/>
- Tiki-Toki: <https://www.tiki-toki.com/>
- YouTube: <https://www.youtube.com/>
- Soundcloud: <https://soundcloud.com/>

Evaluación

El monitoreo y la evaluación de los proyectos son aspectos centrales de un proyecto de aprendizaje-servicio para reflexionar sobre lo vivido, analizar aciertos y errores y considerar si las acciones se van desarrollando de acuerdo con los objetivos previstos.

Las numerosas evidencias digitales que quedan registradas en la web (imágenes y posts de los estudiantes en las redes sociales, recortes de prensa en medios digitales, videos de las actividades realizadas, mensajes

publicados por terceros mencionando el proyecto, etc.) permiten sistematizar gran cantidad de información para la evaluación integral de las experiencias.

La doble intencionalidad de los proyectos demanda la evaluación de los resultados en lo que hace al cumplimiento de las metas fijadas para el servicio a la comunidad y el logro de los objetivos de aprendizaje.

La mayoría de las plataformas virtuales cuenta con recursos específicos para el seguimiento y evaluación de los usuarios, que brindan espacios para la presentación de trabajos, herramientas para autoevaluaciones y el registro de las calificaciones.



Herramientas para favorecer la evaluación

- E-Rúbricas <https://www.erubrica.com/>
- Rubistar: <http://rubistar.4teachers.org/>
- Pinterest: <https://ar.pinterest.com/>
- Videos interactivos: <https://h5p.org/interactive-video>

Si desean conocer otros recursos digitales, los invitamos a recorrer el **“Kit de herramientas para tus cursos A+S”**¹⁰ elaborado por el Programa Aprendizaje Servicio [A+S] de la Pontificia Universidad Católica [UC], para facilitar la utilización de aplicaciones que pueden favorecer el aprendizaje en modalidad a distancia.



Para seguir aprendiendo juntos

En marzo de 2020, con el inicio de la pandemia comenzamos a construir un mapa colaborativo que, desde el Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario (CLAYSS), identifique, sistematice y difunda experiencias de AS desarrolladas durante la pandemia. Las/os invitamos a recorrerlo y sumar sus iniciativas para que el mundo conozca sus proyectos de aprendizaje y servicio virtual.



Fig. 3 – Mapa de AS en tiempos de pandemia¹¹

Fuente: http://www.clayss.org.ar/CLAYSS_exp_pand_2020.html

11 Más información acerca de la información registrada en el Mapa en: Tapia, M. R. y Peregalli, A. (2020). "Aprender, servir y ser solidarios en tiempos de pandemias". RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio, 10, 49-61. DOI10.1344/RIDAS2020.10.5. Disponible en: <https://revistas.ub.edu/index.php/RIDAS/article/view/33106>

Bibliografía

Bridi, G. y Puglisi, S. (2017). *Aprendizaje y Servicio Solidario. Cartilla de acompañamiento para gestores del Programa Nacional de Educación para la Paz*. Buenos Aires: Ediciones CLAYSS.

Burbules, N. (2008). *Riesgos y promesas de las TIC en educación. ¿Qué hemos aprendido en estos últimos diez años? UNICEF ARGENTINA – IIPE-UNESCO Buenos Aires. Las TIC. Del aula a la agenda política. Ponencias del Seminario Internacional Cómo las TIC transforman las escuelas.* (pp. 31-40) Buenos Aires, Argentina: IIPE UNESCO.

CLAYSS. Graciela Del Campo, Alejandro Gimelli y Nieves Tapia. *Escuelas para el Encuentro. Cómo desarrollar proyectos de aprendizaje-servicio solidario*. Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario-Scholas Occurrentes. Buenos Aires, 2017. ISBN 978-987-46321-8-0. http://www.clayss.org.ar/04_publicaciones/Manual_CLAYSS_Scholas.pdf

Cobo Romaní, C., y Movarec, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Barcelona: Universitat de Barcelona.

De Pablos Pons, J. (2003). *La tecnología educativa hoy no es como ayer: Nuevos enfoques, nuevas miradas*. Tecnología y Comunicación Educativa, vol.37, 4-21.

Escofet Roig, A. (2017) *Aprentatge Servei i Tecnologies Digitals*. Barcelona: Fundació Jaume Bofill.

García-Gutiérrez, J.; Ruiz-Corbella, M. y del Pozo, A. (2020). *Innovación y aprendizaje-servicio virtual: elementos para una reflexión basada en la experiencia*. RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio, 9, 62-80. DOI10.1344/RIDAS2020.9.4. Disponible en: <https://revistes.ub.edu/index.php/RIDAS/article/view/RIDAS2020.9.4>

National Helpers Network (1998) *Reflection: The Key to Service Learning*. New York. National Helpers Network.

PASO JOVEN (2004). *Participación Solidaria para América Latina. Manual de formación de formadores en aprendizaje-servicio y servicio juvenil*. Buenos Aires, BID-SES-CLAYSS-ALIANZA ONG-CEBOFIL.

Sagol, C., Magide, B., Rubini, F. y Kantt, C. (2021). *Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas*. Educ.ar S.E. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/44635>

Salomon, G. (1993). *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Madrid: Amorrortu.

Strait, J. y Nordyke, K. (2015) *eService-Learning. Creating Experiential Learning and Civic Engagement Through Online and Hybrid Courses*. Sterling, Virginia: Stylus Publishing.

Tapia, M.N. (2006). *Aprendizaje y Servicio Solidario. En el sistema educativo y las organizaciones juveniles*. Buenos Aires: Ciudad Nueva.

Tapia, M. N. (2018) *Guía para desarrollar proyectos de aprendizaje-servicio solidario: edición Perú* / María Nieves Tapia; Baltazar Ojea. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : CLAYSS. Disponible en: https://www.clayss.org.ar/04_publicaciones/Manual_Peru_para_web.pdf

Tapia, M. R. y Peregalli, A. (2020). *Aprender, servir y ser solidarios en tiempos de pandemias*. RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio, 10, 49-61. DOI10.1344/RIDAS2020.10.5. Disponible en: <https://revistes.ub.edu/index.php/RIDAS/article/view/33106>



ISBN 978-987-4487-20-9



<http://www.clayss.org/>

