

European



Acts and Cooperation for Civic Education in Schools



EUROPEAN ACCES KIT

Financiado por la Unión Europea. Los puntos de vista y opiniones expresados son los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



EUROPEAN YOUTH PARLIAMENT
PARLEMENT EUROPÉEN DES JEUNES
FRANCE

Esta revista fue cofundada por la Unión Europea a través del Programa Erasmus+ bajo la Acción Clave 2: Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas para la educación escolar.

Los puntos de vista y opiniones expresadas son las del autor/es y no necesariamente reflejan las de la Unión Europea o las de la Agencia Ejecutiva de Cultura y Educación Europea.(EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden responsabilizarse de las mismas.

Este libro es publicado por **EYP-France**
23, rue Dagorno 75012 Paris

Director de la publicación
Angèle Courtot

Diseño gráfico
Géraldine Kühn

Impresión
Proplan, 9 allée Jean Prouvé 92110 Clichy

Junio 2023

Contribuciones

Portugal:

Joana Franco, Jéssica Dias, Lucia Pereira

Francia:

Taïana Marcon, Géraldine Kühn, Jean-Michel Delavault

España:

David Mingo Montero

Finlandia:

Ilona Krupinin-Vuorisalmi

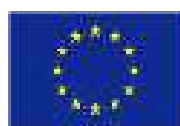
Rumania:

Timea Laczko, Botond Cserei

Turquía:

Hanife Bestenur İpek

Esta revista fue traducida al inglés, francés, portugués, finés, turco y rumano.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

- Tabla de Contenidos-

El Proyecto Europeo ACCES	4
El ACCES Kit	6
- Identificar los objetivos de la educación cívica y evaluar las prácticas -	7
Profundizar el conocimiento de la participación y el compromiso cívico.	10
Convertirse en un participante activo en el instituto.	12
Vivir y ser activo en la comunidad.	14
- Mejorar y diversificar las prácticas de educación cívica -	16
Juego de roles	18
Uso de los espacios	20
Recompensar el compromiso cívico	22
Abriendo las escuelas	24
Incorporar la tecnología digital	26
- Identificar y valorar habilidades recientemente adquiridas-	28
Evaluar vuestras habilidades	30
Mostrar vuestras habilidades	33

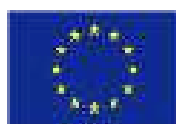
European ACCES

El proyecto Europeo *The European Acts of cooperation for civic education in schools* (ACCES) se desarrolla en **6 países europeos** (España, Finlandia, Francia, Portugal, Rumanía y Turquía) con el apoyo del Programa European Union's Erasmus+.



Durante tres años, el proyecto europeo ACCES reunió **a estudiantes, a jóvenes profesionales y a profesores** pertenecientes a los institutos asociados para que **dialoguen y debatan sobre temas relacionados con la ciudadanía**, así como **actividades democráticas** con el objetivo de compartir y desarrollar buenas prácticas.

Cada año los institutos asociados realizan actividades para mejorar el aprendizaje sobre la ciudadanía a través de grupos de estudiantes utilizando métodos educativos alternativos.



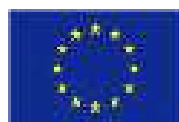
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

European ACCES

Basado en este análisis, este proyecto tiene como objetivo el **desarrollo de herramientas pedagógicas para los jóvenes estudiantes y profesionales** para mejorar y reforzar la educación para la ciudadanía en los institutos. Además del kit ACCES, hemos creado:

- Una encuesta sobre las necesidades y deseos de los estudiantes en términos de educación cívica.
- Una guía de las mejores prácticas en Europa.
- Una plataforma online: acces.pejfrance.org,
- Un Kit de formación para aprobar el contenido del proyecto.
- Un libreto con propuestas realizadas por los estudiantes para mejorar de la educación cívica en los institutos.

Los resultados y las lecciones aprendidas del proyecto se encuentran disponibles a través de varios estudios realizados por nuestros asociados. Están disponibles de forma gratuita en: acces.pejfrance.org.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The ACCES Kit


Este kit ha sido desarrollado en el marco del proyecto ACCES, con el apoyo del programa Erasmus+ de la Unión Europea. Su objetivo es **recopilar buenas prácticas en educación para la ciudadanía en los institutos.**

Está dirigido a todos aquellos interesados en el avance de la educación para la ciudadanía en los institutos, incluyendo profesores, educadores, padres y estudiantes que deseen promover la educación para la ciudadanía en sus centros educativos.

Este kit esta conformado por tres partes que se complementan :

- 1** **Determinar los objetivos de la educación cívica y evaluar las prácticas**
- 2** **Mejorar y diversificar las prácticas de educación cívica**
- 3** **Identificar y valorar las nuevas competencias adquiridas**





**Identificar los
objetivos de la
educación
cívica y evaluar
las prácticas**

El objetivo de esta primera parte es proporcionar a profesores y alumnos una herramienta que les permita **evaluar las prácticas de educación cívica** presentes en sus institutos a través del **programa educativo, la gobernanza educativa y la intervención de la comunidad** en relación con los objetivos de la educación cívica.

En todos los países estudiados, la educación cívica en las escuelas se basa en directrices y objetivos generales definidos por políticas públicas a escala nacional y regional. Corresponde a cada instituto poner en marcha las actividades necesarias para alcanzar estos objetivos. Existen grandes variaciones en los métodos utilizados y las actividades implementadas.

Presentamos aquí una lista (no exhaustiva) de objetivos de aprendizaje que son fundamentales para la educación para la ciudadanía de los jóvenes en los institutos. Se han identificado comparando las experiencias y los conocimientos de los asociados así como de los países miembros del consorcio.

Una vez identificados los objetivos de la educación cívica, es importante cuestionar las prácticas utilizadas para cumplirlos con el fin de determinar cuáles deben modificarse, reforzarse o mejorarse. En la página de la derecha, el lector puede anotar la frecuencia y la eficacia de las prácticas presentes en su centro educativo.

La tabla de autoevaluación

¿Cómo utilizar la tabla de evaluación?

En las páginas siguientes encontrará tablas de evaluación que le ayudarán a acceder a las prácticas escolares.

Cada entrada de la primera columna de cada tabla corresponde a un objetivo de educación cívica. Evalúe la eficacia de las actividades otorgando puntos del 1 al 4.

Este ejercicio de autoevaluación puede utilizarse para conocer la eficacia de la educación cívica de todo el instituto, de una parte del instituto o de una clase o de actividades concretas. Antes de la evaluación, se debe definir el alcance de la misma.

También hay que definir el grupo destinatario de la evaluación: ¿Desea descubrir el compromiso cívico de los alumnos, los profesores, los padres, el resto del personal o todos ellos?

Mientras evalúa, es importante recoger notas sobre lo que puede estar funcionando y lo que no. Esto le ayudará a definir una estrategia para planificar las mejoras.

Una vez finalizada la prueba, tendrá que sumar los resultados obtenidos en cada línea. En cada tabla, un resultado negativo indica que queda mucho trabajo por hacer. Consulte la parte 2 de este folleto para mejorar y diversificar las prácticas de educación cívica.

Profundizar el conocimiento sobre participación y el compromiso cívico.

Definir el significado de la ciudadanía



¿Los actores escolares son capaces de comprender el significado de la ciudadanía en la vida cotidiana, a diferentes niveles? Aunque la noción de ciudadanía no está uniformemente definida, el objetivo es fomentar el debate entre los alumnos sobre su propia definición de ciudadanía y ayudarles a comprender la polisemia del término.

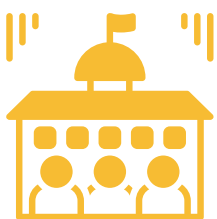
Establecer conexiones entre los conceptos dentro del campo léxico de la ciudadanía



Los conceptos de solidaridad, igualdad, democracia, justicia, representación, derechos humanos y libertades fundamentales, entre otros, están estrechamente vinculados con el concepto de ciudadanía. Al aprender sobre ellos de manera conjunta, podemos adquirir una mayor comprensión de lo que implica ser un ciudadano.

Comprender los instrumentos de la democracia representativa y directa (local, regional, nacional, internacional)

Explorar y comprender el funcionamiento de los sistemas políticos con el objetivo de empoderarse y darse cuenta del peso de la propia voz en la comunidad, así como aprender a ejercerla de manera efectiva.



Adquirir conocimientos sobre las diversas formas de ejercer la ciudadanía sin depender exclusivamente de representantes, tanto a nivel institucional (peticiones, iniciativas ciudadanas, etc.) como en un contexto más informal (participando en asociaciones, organizando manifestaciones, recaudando fondos, entre otros).

¿Este instituto/actividad/clase permite que el alumno aprenda sobre la participación y el compromiso cívico?

¿Esta práctica permite a este actor...	No en absoluto 1pts	Un poco 2pts	Suficiente 3ts	Bastante 4pts	Total	Notas
Comprender el significado de ciudadanía?						
Hacer conexiones entre los conceptos del campo léxico de la ciudadanía?						
Conocer los instrumentos de la democracia representativa (local, regional, nacional, internacional)?						
Conocer los instrumentos de participación directa (local, regional, nacional, internacional)?						
				Gran total:		

Convertirse en un participante activo en el instituto

Participar en el proceso de toma de decisiones



Participe de manera directa en el proceso de toma de decisiones sobre cambios en el instituto (por ejemplo el programa, la infraestructura o el menú del comedor...ect.)

Experimentar con modelos de representación política



Convertirse en representante de un grupo, aprender a delegar la voz a alguien y comprende mejor la democracia representativa a nivel de la clase o del instituto.

Ser consciente de su capacidad de acción



Proponer, organizar y dirigir iniciativas en el instituto y sentirse empujado/a para participar en la vida de la comunidad.

¿Existen oportunidades para participar activamente en este instituto/actividad/clase?

¿Esta práctica permite a este actor...	No en absoluto 1pts	Un poco 2pts	Suficiente 3ts	Bastante 4pts	Total	Notas
Participar en el proceso de toma de decisiones?						
Experimentar con modelos de representación política?						
Ser consciente de su capacidad para actuar?						
				Gran total:		

Vivir y ser activos en la comunidad

Conocer las instituciones y estructuras de la ciudadanía



Experimente las instituciones y estructuras ciudadanas para proyectarse a largo plazo en su papel de ciudadano.

Realizar proyectos en colaboración con los actores locales



Salga de la institución para experimentar la realidad del ecosistema político y cívico de una forma atractiva e interactiva.


Desarrollar el intercambio intercultural



Trabaje en las relaciones interinstitucionales y la movilidad para comprender la comunidad en general y los puntos de intersección entre ellas.

¿Existen en mi centro oportunidades de contribuir a la comunidad fuera de la escuela?

¿Esta práctica permite a este actor...	No en absoluto o 1pts	Un poco 2pts	Suficiente 3ts	Bastante 4pts	Total	Notas
Participar o intervenir en las instituciones y estructuras ligadas a la ciudadanía?						
Llevar a cabo proyectos/actividades en colaboración con los actores locales?						
Desarrollar el intercambio intercultural?						
				Gran total:		

A photograph of a classroom setting. In the foreground, the back of a person wearing a white ribbed sweater is visible, facing a group of students. The students are seated and wearing face masks. The room has wood-paneled walls and a window in the background. A large blue semi-transparent shape is overlaid on the left side of the image, containing the text.

**- Mejorar y
diversificar las
prácticas de
educación
cívica -**

Una vez evaluadas las prácticas, podemos diversificarlas o renovarlas, con el fin de mejorar la puntuación de sus participantes en las 3 áreas de la autoevaluación. Para ello, en esta segunda parte, proponemos ejemplos de **actividades que se alinean con los objetivos de aprendizaje mencionados en la tabla de evaluación**. Estas actividades se basan en métodos de educación no formal y educación informal.

Tanto profesores, estudiantes como profesionales de la juventud pueden llevar a cabo estas actividades, aprovechando las competencias de las instituciones. Los objetivos de aprendizaje correspondientes a los diferentes tipos de actividades se mencionan después de su descripción.

Estos tipos de **actividades pueden adaptarse en función del tema**. Esto significa que puede aplicar las metodologías propuestas en cualquier actividad, tema o clase, cumpliendo con sus objetivos curriculares al mismo tiempo que promueve la democracia y la educación cívica. **El objetivo es ofrecer prácticas de aprendizaje participativas, innovadoras, accesibles y flexibles** que satisfagan las necesidades y estilos de aprendizaje de los participantes de manera óptima, permitiéndoles promover la ciudadanía mientras realizan sus actividades habituales en la escuela.



Juego de roles

El juego de roles es una forma divertida de comprender mejor el funcionamiento de los sistemas e instituciones democráticas. Los alumnos asumen los roles de los actores que conforman estas instituciones y se familiarizan con sus prerrogativas, objetivos y posiciones. Este enfoque **se puede aplicar a diversas instituciones** (judiciales, económicas, políticas, etc.) **y niveles** (local, regional, nacional, internacional, etc.).

Para que el juego de roles sea exitoso, se recomienda asignar los roles de antemano para que los alumnos puedan informarse adecuadamente. **La moderación debe ser discreta, creando la ilusión de realidad durante los debates.** También es posible que el moderador reparta a cada alumno los roles previamente preparados y que incluyan las principales motivaciones y objetivos de cada uno de los papeles asignados.

A través de este ejercicio, los **alumnos aprenderán a argumentar, tomar decisiones colectivas, negociar y ceder**, así como a comprender las perspectivas de los demás al defender posturas que no son propias.

Resultados del aprendizaje



Comprender las diferentes maneras de representación a nivel local, regional, nacional e internacional.



Experimentar con modelos de representación política.



Aprender sobre las instituciones y estructuras de la ciudadanía.

Juegos de roles

Duración: 3 h +

Dificultad: +++

Simulación "parlamentaria":

En la simulación parlamentaria, los participantes asumen el papel de un miembro de una asamblea deliberante. Trabajan y debaten en pequeños grupos dentro de un comité temático para proponer una solución a un problema determinado, denominada resolución. Los participantes mantienen sus propias opiniones personales durante el proceso. Al concluir el trabajo en comisión, cada grupo temático presenta sus resoluciones en la Asamblea General e intenta convencer a los demás grupos de que voten a favor de sus resoluciones.

Cabe destacar la importancia del moderador para guiar la evolución de la reflexión y alcanzar los objetivos en el tiempo previsto.



Simulación de un Consejo de ciudad :

En esta variante, los participantes forman parte de una asamblea de toma de decisiones real o ficticia. Defiende una posición de grupo que le ha sido asignada por el moderador. Cada participante está familiarizado con su motivación y su posición general sobre el tema tratado. El objetivo es persuadir a los demás miembros de adoptar su posición o encontrar un compromiso que obtenga la mayoría de los votos en la asamblea.

Para ello, disponen de varias oportunidades:

- Compartir su posición con los demás
- Intentar de negociaciones y compromisos
- Presentar propuestas resultantes de las votaciones de los compromisos

Duración: 1h30 +

Dificultad: +

Uso de los espacios

El proyecto ACCES concibe la educación cívica de los alumnos como algo estrechamente vinculado con el lugar que ocupan en su entorno y en la comunidad. ¿Qué mejor manera de tomar conciencia de su propio impacto y capacidad de acción que involucrando físicamente su propio cuerpo?

Estos métodos pueden utilizarse en distintos momentos de la actividad:

- Durante el teambuilding, permiten romper el hielo y familiarizarse con los demás, el grupo y el espacio, para captarlo mejor y sentirse cómodo.
- Durante los debates, impulsan a los alumnos a expresar sus opiniones de manera más o menos matizada o a tomar decisiones sin necesidad de hablar al principio, para que todos puedan posicionarse sobre una cuestión.
- Al final de los debates y de la evaluación del aprendizaje, brindan la oportunidad de obtener una retroalimentación rápida y directa sobre la calidad de la actividad.

Resultados del aprendizaje



Establecer conexiones entre los conceptos del campo léxico de la ciudadanía



Ser consiente de su capacidad de acción



Desarrollar el intercambio intercultural

Uso de los espacios

Duración: min. 1h30

Dificultad: +

Debate en movimiento :

El animador plantea una serie de preguntas sucesivas y cada persona debe posicionarse en la sala de acuerdo a su opinión personal: en un eje de sí/no o en un rincón correspondiente a una respuesta específica a la pregunta formulada. A continuación, cada persona es interrogada sobre su opinión y tiene la oportunidad de intentar convencer a los demás participantes de que estén de acuerdo con su postura.



Pecera :

Duración: 45mins

Dificultad: ++

Antes de comenzar, el animador coloca las sillas en el centro de la sala, formando un círculo o unas frente a las otras. Solo aquellos que están sentados en las sillas pueden participar en el debate, mientras que los demás escuchan y toman notas de las discusiones. En cualquier momento, los participantes tienen la libertad de levantarse y abandonar el espacio de diálogo, siendo reemplazados por otros que deseen participar.

Duración: 45 mins

Dificultad: +

World café

Antes de empezar, el animador organiza múltiples espacios de diálogo en la sala, cada uno dedicado a un tema específico. Los participantes se dividen en grupos y se les asigna un espacio, donde disponen de 15 minutos para debatir el tema asignado (la definición, argumentos, conclusiones...). Ellos tienen que tomar notas de sus discusiones. Acabado el tiempo, cada grupo se traslada a otro espacio para ampliar la reflexión sobre el tema discutido por otro grupo, aportando nuevas ideas y soluciones. Nuevamente, se dispone de 15 minutos para esta actividad. Después, los grupos se trasladan nuevamente a otro espacio para evaluar las propuestas generadas por otro grupo sobre un tema diferente.

Recompensar el compromiso cívico

El compromiso con los demás y con la comunidad no es algo innato, sino que se desarrolla a través de la experiencia, convirtiéndose en un hábito, un deseo e incluso una necesidad. Al igual que otros aspectos del currículo escolar, **la participación cívica debe ser fomentada y respaldada** para que los alumnos puedan desarrollar este comportamiento y convertirlo en un hábito. Para fomentar la participación cívica, **es importante ayudar a los estudiantes a descubrir las diversas formas que puede adoptar y los beneficios colectivos e individuales** que se derivan de ella. Es fundamental apoyarlos para que se dediquen a la participación cívica sin sentir que están sacrificando su futuro profesional, su vida privada o su tiempo de ocio.

Recompensar el compromiso en el instituto implica valorarlo y hacer que los jóvenes comprendan su importancia en sus vidas. Además, es **fundamental brindarles oportunidades para experimentar la ciudadanía activa y mostrarles el impacto que sus acciones** tienen en su entorno.

Resultados del aprendizaje



Realizar proyectos en colaboración con los agentes locales



Participar en el proceso de toma de decisiones



Ser consciente de su capacidad para actuar



Definir el significado de la ciudadanía

Recompensar el compromiso cívico



Taller sobre desarrollo de competencias

Al concluir una actividad, es importante dedicar tiempo a su evaluación. En este sentido, es valioso conocer las impresiones de los participantes y las competencias que han desarrollado durante la actividad. El objetivo es ayudarles a identificar las competencias en las que han trabajado, permitiéndoles autoevaluar su progreso y identificar en qué contextos podrán aplicarlas nuevamente.

Concurso de iniciativas

Para recompensar la implicación de los alumnos y hacer que se sientan parte de la vida del centro, se pueden organizar concursos de iniciativas. Durante un periodo determinado, se invita a los alumnos a hacer propuestas sobre un tema. La mejor o las mejores se eligen y se ponen en práctica, y se premia a los alumnos que las iniciaron y llevaron a cabo. De este modo, se valoran las iniciativas al igual que la creatividad de los alumnos.

Al permitir que los estudiantes propongan y desarrollen actividades hay más probabilidad de que estas satisfagan sus necesidades, lo que a su vez favorece su apoyo.



Tiempo dedicado y bonificaciones



Otra solución puede ser asignar un tiempo específico dentro del horario escolar para las actividades de participación y compromiso cívico, de manera que no afecten el tiempo dedicado a las actividades académicas de los estudiantes.



Otra alternativa es recompensar académicamente la participación y el compromiso cívico incorporándolo directamente en las evaluaciones de los estudiantes.

Abriendo las escuelas

Las escuelas suelen percibirse como lugares segregados, separados del resto de la comunidad. De hecho, en muchos casos, existe una separación física evidente. Los estudiantes aprenden sobre el mundo que les rodea y se preparan para él sin tener la oportunidad de interactuar regularmente con él durante el horario escolar. Esta paradoja puede resolverse fácilmente **derribando las barreras entre la escuela y el mundo exterior.**

Cabe señalar que esta compartimentación contribuye al sentimiento de ilegitimidad y desconexión que sienten los jóvenes una vez que abandonan la escuela con respecto a su participación y compromiso cívico en su comunidad. Abrir las escuelas o llevar a los alumnos al exterior para realizar actividades específicas como parte de su aprendizaje escolar les **permite establecer las conexiones necesarias entre la educación cívica basada en la escuela y la participación cívica.**

Resultados del aprendizaje



Realizar proyectos en colaboración con los agentes locales



Conocer las instituciones y estructuras de la ciudadanía



Ser consciente de su capacidad para actuar

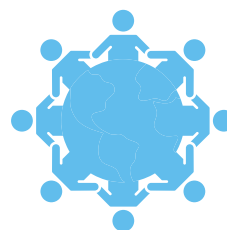
Abriendo las escuelas

Visitas a instituciones y reuniones

Organizar visitas a instituciones o estructuras cívicas es una buena manera de concretar las lecciones aprendidas por los alumnos. Estas visitas les permiten apropiarse del espacio en el que viven y ayudan a desmitificar lugares de toma de decisiones que a menudo pueden parecer inaccesibles.

Las reuniones con los agentes también permiten comprender mejor su papel y acercarlos a los jóvenes. Para organizar visitas o reuniones, es necesario ponerse en contacto directamente con las entidades interesadas; sus datos de contacto suelen ser públicos. Puede haber algunos periodos de espera.

Como parte del proyecto ACCES, alumnos de secundaria de Valkeakoski (Finlandia) asistieron a una reunión del ayuntamiento



Acciones y actos cívicos y comunitarios

Las acciones y eventos cívicos y comunitarios pueden organizarse dentro o fuera de la institución en colaboración con agentes locales o de otro tipo. Estas brindan a los estudiantes la oportunidad de comprometerse activamente con el colectivo y presenciar el impacto de su compromiso en la comunidad.

Estudiantes de secundaria de Janos Zsigmund (Rumanía) organizan una recogida de artículos de primera necesidad para Ucrania (marzo de 2022)

Es una buena manera de iniciar el compromiso y la participación a través de la práctica y de concretar los elementos vistos durante las clases tradicionales.

Incorporar la tecnología digital

El **uso de la tecnología digital está muy extendido, sobre todo en la vida cotidiana de los jóvenes** que están familiarizados con sus dispositivos (ordenadores, tabletas, teléfonos). En el contexto de la educación escolar, puede utilizarse en cursos a distancia, híbridos o presenciales y presentar varias ventajas:

- Permitir la **inclusión de los jóvenes** a pesar de su ausencia física en la clase (enfermedad, viaje...)
- Ofrecer **formatos variados y adaptables**
- Reforzar la interacción y una **pedagogía dinámica**
- **Abrirse al mundo** sin tener que viajar

La **tecnología digital es una buena manera de renovar la educación cívica** en las escuelas. Sin embargo, **hay que tener cuidado con los límites de las herramientas digitales** (ciberseguridad, protección de datos personales...). Por tanto, también es una oportunidad para desarrollar la educación digital en las escuelas.

Resultados del aprendizaje



Desarrollar el intercambio intercultural



Participar en el proceso de toma de decisiones



Definir el significado de la ciudadanía

Incorporar la tecnología digital

Los elementos presentados son ejemplos. Muchos están disponibles gratuitamente, pero hay versiones de pago. Tome en cuenta las condiciones de uso de los datos personales en cada plataforma.

Quizz



Kahoot!

Utilizados para poner a prueba los conocimientos de los participantes o para realizar encuestas, los concursos en línea pueden motivar al poner a los participantes en competición.

Wordcloud y Q&A

Ideal para lluvias de ideas o evaluaciones, esta herramienta permite a cada participante responder individualmente, de forma anónima o no.



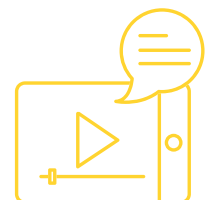
Tableros virtuales

miro


Los tableros virtuales ofrecen un medio visual de colaboración que atrae a los participantes. Mapas mentales, diagramas, hojas de ruta... ¡las posibilidades son casi ilimitadas!

Gamifying tools

Hay muchas plataformas que ofrecen hacer divertido el aprendizaje de la educación cívica. Ya hemos mencionado algunas de ellas más arriba. Algunas de ellas permiten elaborar juegos más avanzados como juegos de escape o búsquedas del tesoro.



genially



**Identificar y
valorar
habilidades
recientemente
adquiridas**

Esta última parte tiene por objeto permitir a los participantes y a los animadores tomar conciencia de las competencias desarrolladas durante las actividades y descubrir cómo utilizarlas a nivel personal o profesional.

Los resultados del aprendizaje se pueden manifestar a nivel individual en competencias conductuales y operativas: habilidades y actitudes que los estudiantes pueden autoevaluar para valorar su progreso a lo largo de su trayectoria escolar.



Evaluar vuestras habilidades

Competencia

Las competencias mencionadas son las más relevantes para este folleto, pero hay muchas otras. Estas competencias se dividen en "saber hacer" y "saber vivir".

- NIVELES -



Principiante

Nunca antes has tenido que lidiar con esta habilidad. Apenas entiendes el contexto en el que puede utilizarse... No te preocupes, ¡desarrollarás esta habilidad con un poco de práctica!



Novato

Aún no has desarrollado esta habilidad. Sin embargo, entiendes lo que abarca y podrás utilizarla si se presenta la oportunidad.



Regular

Puedes considerarte acostumbrado si ya has demostrado esta habilidad en la práctica varias veces y con éxito.



Experto

No sólo dominas esta habilidad y la utilizas con facilidad, sino que también puedes ayudar a los demás a entenderla y desarrollarla.

Evaluar vuestras habilidades

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Yo soy :	Principiante	Novato	Regular	Experto
<p>un buen oyente: Soy capaz de escuchar a los demás, no solo permitiéndoles hablar, sino también interactuando con sus intervenciones (haciendo preguntas, expresando acuerdo/desacuerdo, proponiendo mejoras...).</p>				
<p>mente abierta: Estoy abierto a nuevas ideas presentadas por otros, y reconozco el valor añadido de sus opiniones y consejos.</p>				
<p>capaz de pedir ayuda cuando tengo dificultades: Puedo encontrar obstáculos que afecten a mi comprensión, participación y/o implicación en tareas y actividades: Lo reconozco y pido ayuda sin rendirme.</p>				
<p>tolerante con la ambigüedad: Reconozco que no todos los problemas y cuestiones tienen respuestas absolutas. Acepto la complejidad y los matices de la realidad.</p>				
<p>creativo: Utilizo mi imaginación y creatividad para proponer soluciones, elementos y enfoques desconocidos u originales.</p>				
<p>responsable: Mido las consecuencias de mis palabras y actos para los demás y para mí mismo. Pienso antes de actuar.</p>				
<p>capaz de gestionar mis emociones: Reconozco que mis emociones a veces pueden ser fuertes, dependiendo del tema, y sé cómo controlarlas para que no abrumen a los demás o a mí mismo.</p>				
<p>respetuoso con las limitaciones: Soy consciente de las limitaciones que pueden surgir en una situación determinada (el tiempo, el lugar, el tema, los participantes o los objetivos) y las respeto.</p>				
<p>capaz de adaptarme: Estoy dispuesto a hacer evolucionar mi comportamiento ante situaciones nuevas, aunque sean inciertas.</p>				
<p>curioso: Estoy dispuesto a aprender sobre temas o experiencias que me son ajenos, y lo hago.</p>				
<p>empático: Reconozco que las personas tienen experiencias de vida diferentes, y me esfuerzo por ponerme en el lugar del otro para comprender su perspectiva.</p>				

Evaluar vuestras habilidades

HABILIDADES TÉCNICAS

Sé cómo	Principiante	Novato	Regular	Experto
<p>Identificar los problemas: Comprendo por qué puede surgir un problema y dónde pueden radicar las diferencias.</p>				
<p>Desarrollar actividades para abordar la problemática: Propongo actividades coherentes en torno a la problemática que permitan profundizar en distintos aspectos.</p>				
<p>Identificar los pasos clave para llevar a cabo estas actividades: Puedo desglosar y describir las tareas necesarias para llevar a cabo una actividad determinada.</p>				
<p>Seguir y respetar el calendario de actividades: Me comprometo a cumplir los plazos, preveo posibles cambios y me adapto en consecuencia.</p>				
<p>Identificar y contactar con agentes externos relevantes: Averiguo quién está activo en el sector y me pongo en contacto con ellos de la forma habitual para presentarles mi actividad e invitarles si es necesario.</p>				
<p>Presentar mis ideas con claridad utilizando diversas herramientas: Puedo presentar un argumento convincente utilizando diversos medios y fuentes.</p>				
<p>Identifico información fiable y pertinente: Soy sensible a la desinformación y soy capaz de encontrar y verificar la información y las fuentes que utilizo en mis actividades.</p>				
<p>Hablar en público: Cuando hablo, me adapto a mi público para que me entiendan. Presto atención a mi dicción, vocabulario, lenguaje corporal, etc...</p>				
<p>Trabajar en equipo: Soy capaz de trabajar con otros para lograr un objetivo común, aprovechando los puntos fuertes de cada uno.</p>				
<p>Resolver conflictos: Cuando hay diferencias de opinión, sé negociar y encontrar un compromiso que conduzca a una solución aceptable para todos.</p>				
<p>Mostrar iniciativa: Sé tomar una decisión y proponer espontáneamente acciones para hacer avanzar las cosas.</p>				
<p>Redactar un informe/síntesis: Sé seleccionar las ideas principales y sintetizarlas para transmitir la información de forma eficaz.</p>				

Mostrar vuestras habilidades

Enumerar, detallar y seleccionar

Para resaltar la experiencia y las competencias adquiridas, seguimos un enfoque gradual:

¿Cuáles eran los objetivos de aprendizaje?
¿Cuál era el tema?
¿Qué se hizo? ¿Cuál fue el formato? ¿Quién estuvo presente? ¿Dónde se celebró? ¿Qué habilidades y conocimientos aprendiste?

1

Enumere los experimentos y actividades realizados. Se pueden clasificar por categorías:

- ciudadanía
- cultura
- democracia
- deporte
- salud
-

2

Describa detalladamente estas experiencias y actividades, destacando las habilidades y conocimientos que ha desarrollado en cada una de ellas: ¿qué tareas se llevaron a cabo? ¿Cómo se superaron las dificultades? ¿Qué soy capaz de hacer ahora?

Seleccione una experiencia significativa en función de las competencias que desee mejorar.

Mostrar vuestras habilidades

Ejemplo de actividad:

En el marco del proyecto ACCES, jóvenes estudiantes de secundaria de Francia, España, Finlandia y Rumanía fueron recibidos en la asociación social Juanjo Torrejón de Aranjuez. Pudieron hablar con los voluntarios de la asociación sobre su compromiso y las razones que lo sustentan.

Objetivos:



Ser consciente de su capacidad para actuar



Definir el significado de la ciudadanía



Conocer las instituciones y estructuras de la ciudadanía

Contenido de la actividad:

Se trataba de un encuentro extraescolar con los actores locales. En un primer momento, los alumnos pudieron informarse sobre las actividades de la asociación: objetivos, destinatarios, perfil de los voluntarios...Después, debatieron largo y tendido con los voluntarios de la asociación sobre cuestiones de compromiso y solidaridad. Abordaron la cuestión de la implicación de los jóvenes en la vida comunitaria y la participación cívica, y pudieron hablar de sus respectivas experiencias.

Habilidades y conocimientos adquiridos:

Los jóvenes tomaron conciencia de los problemas sociales de su ciudad y de los agentes que interactúan con ellos.

Mente abierta

Identificar y entrar en contacto con actores externos

Tolerante a la ambigüedad

Mostrar vuestras habilidades

Herramientas nacionales :



En Francia, a partir de los 16 años, se puede rentabilizar vuestro voluntariado a través de la Cuenta de Compromiso Ciudadano (Compte d'Engagement Citoyen) acumulando derechos de formación.

<https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F34030>

Herramientas europeas :

Youthpass



<https://www.youthpass.eu/>

El Youthpass es un instrumento europeo de reconocimiento para identificar y documentar los resultados de aprendizaje que se adquieren en los proyectos de los programas Erasmus+ Juventud y el Cuerpo Europeo de Solidaridad.



Europass

<https://europa.eu/europass/en>

Los usuarios de Europass pueden crear un perfil gratis con Europass para registrar todas sus habilidades, calificaciones y experiencias en un mismo sitio.

Los usuarios pueden registrar todo su trabajo, experiencias en educación y formación, habilidades lingüísticas, habilidades digitales, información de proyectos, experiencias en voluntariado y logros. También se puede almacenar diplomas, cartas de referencia y otros documentos en una Biblioteca Europass personal.

Más información

ECOS, 2016, *Scale of Reference for Participatory Citizenship Schools : a tool for School Participation!*

https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/2ba2e2b1-a2ba-4a19-bd22-1d32856e39c5/Escala_EN_sote.pdf

Parlement Européen des Jeunes France, 2020, *Le guide de l'animateur.*

Parlement Européen des Jeunes France, 2020, *Livret des animations.*

European Youth Parliament, 2014, *Teambuilding Guide.*

European Youth Parliament, 2014, *Chairs Guide.*

Sabine Klocker, 2009, *Manual for facilitators in non-formal education, Editions du Conseil de l'Europe*

Quinoa, 2012, *Education populaire : manuel de techniques participatives:*
http://www.quinoa.be/wp-content/uploads/2012/06/EP_low.pdf

Eric Sanchez, 2023, *Enseigner et former avec le jeu : développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes, ESF sciences humaines.*

Rolf Gollob et Peter Krapf, 2010, *Teaching democracy. A collection of models for democratic citizenship and human rights education, Editions Council of Europe.*

Web:

Council of Europe, *Reference Framework of Competences for Democratic Culture:*
<https://www.coe.int/eng/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture>



EUROPEAN **YOUTH** PARLIAMENT
PARLEMENT EUROPÉEN DES **JEUNES**
FRANCE



Financiado por la Unión Europea. Los puntos de vista y opiniones expresados son los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union