

# Voluntariado Virtual para e-learning solidario:

## Proyectos formativos sostenibles de alta replicabilidad y bajo coste para la cooperación al desarrollo

Ismael Peña López

*Universitat Oberta de Catalunya, Campus for Peace*

*Diputació, 219, 08011 Barcelona*

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

[ipena@uoc.edu](mailto:ipena@uoc.edu)

932532447

**Resumen.** Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ofrecen nuevas posibilidades y nuevos retos a las sociedades en vías de desarrollo y subdesarrolladas. Aunque el debate suele estar centrado en las infraestructuras y, a veces, también en la capacitación, aún están por explorar la mayoría de posibilidades de dichas infraestructuras y la capacidad de manejarlas: el acceso a contenidos y servicios en línea.

A continuación presentamos un modelo de trabajo encaminado a ofrecer formación en línea de una forma económicamente sostenible, flexible, de alta replicabilidad, centrada en la disponibilidad de materiales docentes con licencia gratuita de uso existentes en la red, plataformas de e-learning de uso libre (entre ellas las de programario libre) y la concurrencia de voluntarios virtuales como recursos humanos altamente cualificados aunque sin ánimo de lucro.

**Abstract.** Information and Communication Technologies (ICT) bring new possibilities and new challenges to underdeveloped societies. Though the debate is usually centered in infrastructures and, sometimes, capacitating, there is a huge lack in their effective application: content access and on-line services.

What is here presented is a working model focused to offer on-line training in a way economically sustainable, flexible, of the highest replicability, centered in free licensed learning objects availability that can be found in the Net, free of use e-learning platforms (amongst them, free / open source software) and the concurrence of online volunteers as human resources highly qualified but with a non-profit aim.

## 1. Marco teórico

### 1.1. Topología del voluntario virtual

Existen muchas formas de definir el voluntariado virtual, muchos términos que significan lo mismo y otros que, creyéndose con el mismo significado, se usan equivocadamente. Así pues, antes de entrar a fondo con lo que se debatirá a continuación, vale la pena pararse un momento a aclarar algunos de esos términos y, al menos en el particular marco de este documento, aclarar los conceptos que se van a utilizar.

El **voluntario en línea** (traducción directa del inglés *online volunteer*) es probablemente el término más utilizado en el mundo anglosajón y se refiere a aquellos voluntarios que colaboran con una organización – o una persona – desde su casa o su trabajo pero no desde la sede de dicha organización. Su principal herramienta de trabajo suele ser cualquier aparato conectado a Internet (ordenador, agenda electrónica, etc.) y su principal valor añadido es el conocimiento. Aunque puede realizar tareas, por encima de todo su principal característica es que sabe cómo hacer cosas. De esta forma, se convierte en un perfecto consultor, asesor, consejero, etc. Y, por supuesto, otra cosa que puede hacer con este

conocimiento es transferirlo, así que puede trabajar efectivamente como profesor o formador.

Sinónimos de este término los encontramos en **e-voluntario**, **voluntario virtual** (término mucho más próximo en los países de habla hispana) o **cibervoluntario**.

Por otra parte, el **voluntario TIC** – y a veces utilizado también el término cibervoluntario en este sentido – es aquél cuyo propósito es promover la implementación de las TIC. Puede instalar componentes, programario o llevar a cabo programas de formación en el uso de las TIC (iniciación a la informática, programación, instalación de ordenadores o redes, etc.).

No hay, pues, ninguna necesidad de ser un voluntario virtual para ser un voluntario TIC: instalar componentes es un buen ejemplo, ya que solamente se pueden instalar en persona. Y, de la misma forma, no hay ninguna necesidad de ser un voluntario TIC para ser un voluntario virtual: enseñar un idioma a través de un campus virtual no tiene nada que ver con promover las TIC, al menos de una forma directa.

## **1.2. Perfil del voluntario virtual**

Para la elaboración del perfil básico del voluntario virtual nos basamos, haciendo una extrapolación un tanto licenciosa, en el perfil básico del estudiante (virtual) de la Universitat Oberta de Catalunya así como en su programa de cooperación al desarrollo, el Campus for Peace. Aunque, como decimos, la extrapolación es más que atrevida, como mínimo puede dar una primera orientación de las diferencias del voluntario presencial o tradicional.

La primera característica es la edad, que podemos calcular que puede estar centrada entre los 25 y los 65 años, por dos razones fundamentales: compromisos familiares y compromisos profesionales, que hacen que su disponibilidad para colaborar teniendo que coincidir en el tiempo y en el espacio se vean reducidas drásticamente.

Dichas obligaciones también van a determinar su nivel de compromiso, que suele ser inferior en horas dedicadas pero mayor en responsabilidades adquiridas, así como la flexibilidad de su colaboración. Normalmente será difícil marcar horarios y ritmos al voluntario virtual, que se conecta después de la jornada laboral, durante los fines de semana o a horas intempestivas como las de las comidas o descansos.

Por último, la experiencia y la formación juegan el mayor papel diferencial. Ligado a la edad y la carrera profesional, el voluntario virtual suele tener un mayor nivel de formación que, por ejemplo, el voluntario universitario tradicional, así como mayor experiencia profesional, pudiendo llegar a ser un verdadero experto en su campo.

## **1.3. Voluntariado virtual y gestión del conocimiento**

El último párrafo nos lleva a pensar que el voluntario virtual va a centrar su valor añadido en la gestión del conocimiento, tanto por su propio bagaje personal como por el canal que va a utilizar, las TIC, canal que, como rezan las siglas, está centrado en la transmisión de información y comunicación. Podemos enumerar las principales tareas de la gestión del conocimiento a nivel puramente recordativo: auditar (saber qué conocemos), crear (incorporar nuevo conocimiento), localizar-estructurar-almacenar (ordenar y hacer accesible aquello de que disponemos), compartir-transferir (en forma de curso o de cualquier otra forma) y utilizar-capitalizar (incorporando el conocimiento a nuestra cadena de valor).

## **2. Componentes de un proyecto de e-learning solidario**

### **2.1. ¿Qué es e-learning solidario?**

Aquél dirigido a:

- la sensibilización de la sociedad sobre temáticas o disciplinas del ámbito de la solidaridad, la cooperación al desarrollo, la cultura de paz, la sostenibilidad, etc.
- la formación y capacitación de personal propio, cooperantes y voluntarios de entidades sin ánimo de lucro y vinculadas a los ámbitos enumerados anteriormente
- la capacitación para el desarrollo, dirigida a dotar de habilidades a colectivos con riesgo de exclusión o sociedades subdesarrolladas o en vías de desarrollo

Como su propio nombre indica, el e-learning solidario no tiene ánimo de lucro y, por este motivo, toda la dinámica del proyecto transpirará esta política en todas y cada una de sus fases. Aunque hay incontables experiencias de e-learning solidario desarrolladas en el mercado por encargo de una ONG y pagadas con sus recursos, entendemos que la mayoría de estas organizaciones o sus destinatarios quedan sistemáticamente excluidas de esta línea de actuación por los costes de implantación y, a diferencia de las grandes corporaciones, ven difícil de calcular el retorno de la inversión del proyecto, por lo que suelen quedar desestimados.

Un modelo alternativo, basado en la disponibilidad gratuita de recursos en la red, puede ser su solución.

### **2.2. Contenidos y materiales didácticos**

Existen en la red muchas iniciativas de cesión libre de derechos de muchos materiales didácticos, objetos de aprendizaje – ya especialmente diseñados para formación virtual –, licencias gratuitas para fines educativos, etc. Algunas de ellas son: licencias GNU, licencias Creative Commons, el MIT OpenCourseWare o bien el Proyecto Gutenberg.

El acceso a materiales didácticos gratuitos – y no por ello de menor calidad – puede ser un primer paso hacia, por una parte, la drástica reducción de costes de autoría y, por otra parte, la disponibilidad de contenidos que, sin la Red, difícilmente podrían llegar a nuestra mesa u ordenador.

### **2.3. Plataforma de e-learning**

Una vez tenemos el qué, hay que plantearse el cómo. De la misma forma que se puede acceder a contenidos libres, existen ya docenas de plataformas que pueden ser utilizadas para la impartición de proyectos de formación on-line, algunas con más idoneidad que otras, claro está.

Entre estas plataformas podríamos distinguir claramente entre aquéllas que permiten un uso gratuito para fines no lucrativos y las que, en su esencia misma y razón de ser, se constituyen ya como proyectos no lucrativos y abiertos a la sociedad.

Del primer grupo cabe mencionar la plataforma tecnológica del Campus for Peace de la Universitat Oberta de Catalunya. En el segundo grupo encontramos proyectos tan interesantes como Moodle o Claroline.

### **2.4. Planificación docente, autoría, coordinación docente y docencia**

Por último, en lo que respecta al quién, a estas alturas ya queda claro que podemos cerrar el círculo virtuoso iniciado con los materiales y plataformas libres con la concurrencia de voluntarios virtuales.

Es difícil distinguir o resaltar qué papeles pueden ser los que principalmente pueda llevar a cabo un voluntario virtual en un entorno virtual de aprendizaje, ya que prácticamente la totalidad de ellos pueden ser candidatos. No estamos hablando, ni mucho menos, de que la presencialidad sea prescindible, sino que, dadas las circunstancias, la virtualización es un segundo óptimo más que deseable, sobretodo en comparación con la tercera opción que nos queda: no hacer nada.

Así, un voluntario en línea puede desarrollar tareas de planificación docente, autoría, coordinación docente, docencia, tutoría, gestión académica, producción de materiales didácticos, gestión del entorno virtual de aprendizaje, etc. siempre y cuando tanto la organización como la tecnología estén preparadas para ello.

### **3. Conclusiones: características de proyectos de e-learning solidario centrados en el voluntariado virtual**

#### **3.1. El e-voluntario como transmisor de conocimientos sin límites de espacio ni de tiempo**

- Accesibilidad: superación de las barreras de espacio y tiempo, impuestas por las obligaciones laborales y compromisos familiares y sociales, el lugar de vivienda, la irregularidad de horarios, etc.
- Posibilidad de utilizar tiempos no productivos tanto en el ámbito familiar como en el trabajo, en los desplazamientos, etc.
- Flexibilidad del trabajo y la formación: se potencia la individualización en las acciones formativas, donde el protagonista es el estudiante que lidera el proceso y todo se diseña para que arroje y acompañe al estudiante en su proceso formativo, desde los materiales didácticos hasta el diseño de la interacción con el docente.

#### **3.2. Cooperación sur-sur: el e-voluntario ubicado en el entorno social de destino**

- Se potencia la interculturalidad al facilitar la concurrencia de actores de distinta procedencia geográfica y social al proyecto así como se refuerza el principio de no-exclusión dada la alta democracia de las herramientas de trabajo en red y en la Red
- Primacía de un estilo organizativo y cultural basado en la participación, la implicación y el trabajo cooperativo/colaborativo, tan familiar y beneficioso en el ámbito de la cooperación al desarrollo
- Fácil personalización del entorno, tanto a nivel de usabilidad en un sentido tecnológico estricto como en el tipo de contenidos, adaptados al lenguaje y cultura de los integrantes de la comunidad formativa

#### **3.3. Sostenibilidad económica: costes del e-voluntario, capacidad de réplica, efecto multiplicador del modelo**

- Reducción de costes unitarios de gestión, formación, sensibilización, etc. debidos a la gratuidad o bajo coste (en algunos casos las herramientas, aunque gratuitas, necesitan ser adaptadas, lo que comporta algunos costes) de materiales didácticos y entornos de aprendizaje, reforzado por el ánimo solidario implícito en el voluntariado

- Alto poder de replicabilidad del proyecto que encuentra ingentes economías de escala: una vez el proyecto está lanzado, la réplica tiene aún menor coste ya que aprovecha contenidos e infraestructura, así como los procedimientos generados. El conocimiento, además, puede quedar cautivo en la organización virtual aunque algunos de sus miembros abandonen, hecho también más fácil de evitar dadas las propias características y causas que han motivado al voluntario virtual

## **Referencias**

PEÑA, I (2003) “Acción social en red y en la Red”. DOCUMENTACIÓN SOCIAL, 219, pp. 187-203

PEÑA, I. (2003-2004) ICTlogy.net [online] <<http://www.ictlogy.net>> [consultado 14 de Junio de 2004]

**Para citar esta obra:**

**Peña López, Ismael.** (2004) “Voluntariado Virtual para e-learning solidario: Proyectos formativos sostenibles de alta replicabilidad y bajo coste para la cooperación al desarrollo”. Enn Soto Pérez, F. & Rodríguez Vázquez, J. (Coords.), *Tecnología, Educación y Diversidad: Retos y Realidades de la Inclusión Digital*. Actas del III Congreso Nacional de Tecnología, Educación y Diversidad (Tecnoneet). Murcia: Consejería de Educación y Cultura.

< <http://www.tecnoneet.org/docs/2004/5-42004.pdf> >  
[consultado el dd/mm/aaaa]

**Para contactar con el autor:**

<http://ictlogy.net/aboutcontact.php>



Toda la información presentada en este documento se encuentra bajo una Licencia Creative Commons del tipo Reconocimiento – No Comercial – Sin Obras Derivadas 2.5

Sois libres de copiar, distribuir, mostrar o presentar el trabajo (pero no de hacer obras derivadas); siempre y cuando citéis al autor original; no podéis hacer uso comercial del trabajo y debéis redistribuirlo solamente bajo una licencia idéntica a ésta.

Para más información visitad

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>