

Análisis Proyecto STEM Code Club

<http://www.codeclub.org>

Code Club es un proyecto internacional de promoción de habilidades de programación para todos los niños y adolescentes sin hacer ningún tipo de distinción.

El club se sustenta en una red de profesionales voluntarios que dedican su tiempo libre a enseñar programación, basando sus clases en los materiales y currículos que preparan desde la organización del club.

Su objetivo principal es reducir la brecha digital dando oportunidades a los que tienen una mayor dificultad para acceder a la tecnología y a los recursos.

En la actualidad la iniciativa cuenta con 10000 clubs repartidos entre 134 países, y sus proyectos han sido traducidos a 28 idiomas.

Análisis DAFO

	Debilidades	Fortalezas
Interno	<ul style="list-style-type: none"> · Se sustenta en el voluntariado · Contenidos accesibles a posibles competidores · Falta de recursos económicos · No hay supervisión del correcto desarrollo de los talleres 	<ul style="list-style-type: none"> · Contenidos abiertos a colaboraciones · No está sujeto a las decisiones de ninguna empresa ni financiación · Actualmente es un momento en que todo lo STEM suele tener buena acogida
	Amenazas	Oportunidades
Externo	<ul style="list-style-type: none"> · Cualquiera puede hacer suyos los contenidos · Falta de voluntarios · Falta de lugares adecuados para impartir los talleres · Aparición de otras plataformas con mayor capacidad (económica, publicidad, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> · Acceso a gran cantidad de población · Cualquier persona puede liderar un taller sin formación previa · Es un modelo que se puede extrapolar a cualquier ámbito de la formación · Cualquier lugar con ordenadores y acceso a Internet es hábil para la impartición de la formación

Debilidades

- Se sustenta en el voluntariado: el hecho de que todo el personal que gestiona y lidera los grupos de trabajo sean voluntarios supone una debilidad porque si no se consiguen voluntarios, no se pueden llevar a cabo las formaciones. Este posible problema puede ocurrir en la creación de nuevos centros, como en los ya existentes, que suelen depender de alguna persona muy concreta que se dedica a ello en su tiempo libre.
- Contenidos accesibles a posibles competidores: todos los contenidos creados para llevar a cabo los talleres están disponibles en la página web del proyecto, traducidos a varios idiomas, y accesibles a cualquier persona. Esto implica que si alguna empresa con fines lucrativos quiere usarlos, puede hacerlo sin tener que

pagar nada, generando una competencia desleal al proyecto, que está basado en el libre acceso a la formación de las personas independientemente de su condición.

- Falta de recursos económicos: al ser un proyecto basado en el voluntariado no necesita de grandes cantidades económicas para subsistir, pero si el proyecto quiere crecer y expandirse, siempre conlleva gastos que alguien debe afrontar. Sin un soporte económico es más difícil de llevar a cabo.
- No hay supervisión del correcto desarrollo de los talleres: si las personas encargadas de llevar a cabo los talleres no son eficientes, no saben gestionar los grupos, ... pueden llevar al fracaso del proyecto en algunos lugares. Aunque en la página web se dan pautas y guías para gestionar algunas situaciones, voluntarios poco preparados en la gestión de una aula, o con poca motivación pueden conllevar el fracaso de algunos talleres.

Fortalezas

- Contenidos abiertos a colaboraciones: cualquier persona puede aportar sus conocimientos en el desarrollo de los contenidos. Esto implica que el acceso abierto da la posibilidad de colaboración a personas de todo el mundo con lo enriquecedora que puede ser la experiencia de aprender de personas de cualquier lugar del planeta.
- No está sujeto a las decisiones de ninguna empresa ni financiación: al no depender de ninguna empresa, sino tan solo del voluntariado, el retiro de las aportaciones económicas no puede suponer un peligro para la continuidad del proyecto. Mientras haya personas dispuestas, habrá proyecto funcionando.
- Actualmente es un momento en que todo lo STEM suele tener buena acogida: los proyectos STEM, y en especial de la robótica y la programación, están en boca de la mayoría de las comunidades educativas en muchos lugares del mundo, así que ahora es un buen momento para iniciar este tipo de proyectos, puesto que “están de moda”.

Amenazas

- Cualquiera puede hacer suyos los contenidos: cualquier persona se puede apropiar los contenidos de los talleres para convertirlos en un negocio, sin dar crédito a los auténticos creadores.
- Falta de voluntarios: si no hay voluntarios no hay proyecto, así que mantener voluntarios comprometidos es una de las bases de la sustentabilidad de este. Sin recompensas económicas para estos, siempre es más difícil mantener una masa suficiente

- Falta de lugares adecuados para impartir los talleres: como la mayoría de proyectos basados en el aprendizaje de conceptos tecnológicos requiere de lugares con equipamientos adecuados para su impartición. Esto supone un contratiempo puesto que son necesarios lugares con aulas de ordenadores (bibliotecas, centros cívicos, escuelas, ...) Sin la colaboración de estos organismos no es posible llevar a cabo las actividades.
- Aparición de otras plataformas con mayor capacidad (económica, publicidad, ...): con el tiempo puede ser que aparezcan otras iniciativas y plataformas que supongan una competencia para este proyecto. Si además disponen de más recursos, tendrán mayores posibilidades de desbancar a esta iniciativa.

Oportunidades

- Acceso a gran cantidad de población: el carácter global del proyecto y la traducción de sus contenidos a 28 idiomas permite que gran cantidad de población en todo el mundo tenga acceso a él
- Cualquier persona puede liderar un taller sin formación previa: al no ser necesaria una formación previa para la impartición de talleres, estos pueden ser llevados a cabo por personas sin conocimientos tecnológicos
- Es un modelo que se puede extrapolar a cualquier ámbito de la formación: el modelo de formación colaborativa basada en materiales abiertos pueden ser usado en la formación de cualquier materia, sea del ámbito STEM o de cualquier otro tpo
- Cualquier lugar con ordenadores y acceso a Internet es hábil para la impartición de la formación: en muchas ciudades y pueblos hay lugares hábiles para hacer los cursos: bibliotecas, centros cívicos, escuelas, ayuntamientos, Así que pueden hacerse talleres en cualquier lugar.