



CC ONG
AYUDA AL DESARROLLO

www.ccong.es

Memoria de Voluntariat a Ndokh (Senegal)

Voluntaris: Laia Alaminos, Guillem Rovira, Roger Garcia

Data: Juliol de 2025

Índex

- 1. INTRODUCCIÓ**
 - 1.1 Context local: Ndokh i el seu entorn
 - 1.2 Diagnòstic socioeconòmic i educatiu
 - 1.3 Justificació del projecte
- 2. L'EXPERIÈNCIA DE VOLUNTARIAT**
 - 2.1 Motivacions personals
 - 2.2 Perfil del voluntari i formació prèvia
- 3. PLANIFICACIÓ I OBJECTIUS DEL PROJECTE**
 - 3.1 Objectius generals i específics
 - 3.2 Recursos (humans, materials, financers)
- 4. EL NOSTRE PROJECTE: L'AULA D'INFORMÀTICA**
 - 4.1 Preparació del material
 - 4.2 Formació als professors
- 5. METODOLOGIA I DIA A DIA A NDOKH**
 - 5.1 Arribada i primers dies a Senegal
 - 5.2 Un dia qualsevol a Ndokh
 - 5.3 Activitats realitzades
 - 5.4 Relació amb la comunitat
- 6. RESULTATS I IMPACTE**
 - 6.1 Resultats quantitatius
 - 6.2 Resultats qualitatius
 - 6.3 Comparació entre objectius previstos i assolits
- 7. DIFICULTATS, OBSTACLES I LLIÇONS APRESES**
- 8. SOSTENIBILITAT I SEGUIMENT**
 - 8.1 Com continuarà el projecte
 - 8.2 Responsabilitats locals
- 9. RECOMANACIONS**
 - 9.1 Per a l'ONG
 - 9.2 Per als futurs voluntaris
 - 9.3 Per a la comunitat local
- 10. CONCLUSIONS**
- 11. REFLEXIÓ PERSONAL**
- 12. ANNEXOS**

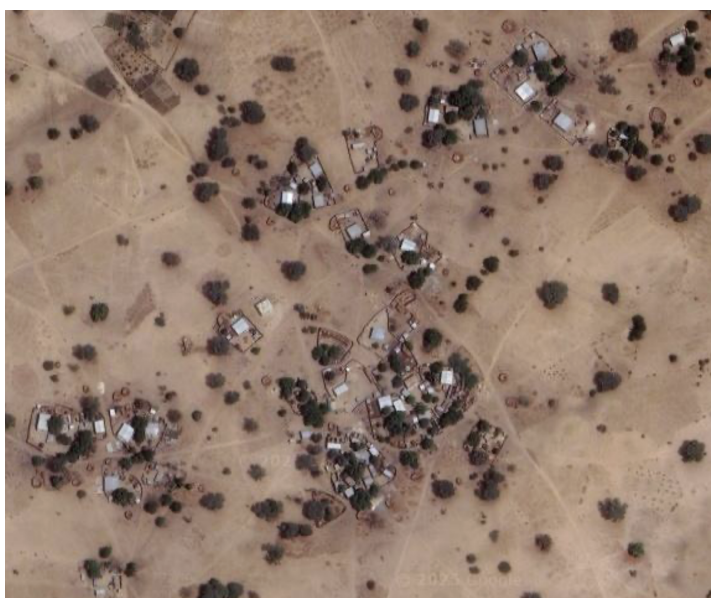
1. INTRODUCCIÓ

A principis de 2025 vam començar a tenir curiositat per tot el món del voluntariat. Sempre era una experiència que volíem fer, però no sabíem per on començar. Primer vam preguntar dins de la nostra universitat, però era un procés massa burocràtic i tediós. Llavors vam trobar-nos al Rafa, i de seguida vam començar a parlar amb ell. Mirant diferents opcions, la que més ens encaixava era el projecte de l'escola a Ndokh.

L'objectiu que tenim fent aquesta memòria és doble: per una banda, que viviu el que vam sentir nosaltres durant aquelles setmanes i, per l'altra, que futurs voluntaris puguin anar més preparats, ja que hi ha coses que ens hagués agradat saber abans d'anar-hi.

1.1 Context local: Ndokh i el seu entorn

Per situar-nos, Ndokh és un poble que no surt al Google Maps, ja que té poc més de 400 habitants. Per sort, ens vam guardar les coordenades de la casa on ens vam allotjar durant quasi dues setmanes: **14.567828, -16.498909**.



Cada família viu en una concessió diferent, que és una parcel·la que agrupa les diferents construccions, tot i que molts cops no està tancada. Pel poble podem trobar l'escola (a uns 15 minuts caminant de la nostra casa), el dispensari mèdic i petits horts on cultiven diferents verdures. Us recomanem que algun dia feu una volta per tot el poble, ja que podreu conèixer com s'hi viu més enllà de les activitats del dia a dia.

La família amb la qual vam estar es composava d'un pare, una mare i set fills. Encara que els pares ens van acollir molt bé, amb qui més vam connectar va ser amb cadascun dels nens.



1.2 Context socioeconòmic i educatiu

Nosaltres, abans d'arribar, no érem conscients del que ens trobaríem, no com a punt negatiu, sinó com a canvi cultural i social. Només cal buscar les condicions econòmiques de Senegal per fer-se una idea de la vida allà. L'accés a recursos bàsics com l'aigua corrent no està garantit per a tothom; moltes cases no en tenen i l'han d'anar a recollir al pou construït per l'ONG.

En l'àmbit educatiu, l'accés a la tecnologia és pràcticament inexistent. Els nens i nenes no tenen gairebé cap contacte amb dispositius digitals, la qual cosa limita les seves oportunitats d'aprenentatge en un món cada cop més tecnològic.

1.3 Justificació del projecte

La bretxa digital i la manca de recursos tecnològics a l'escola de Ndokh van ser el principal motiu del nostre projecte. Com a estudiants d'enginyeria informàtica, vèiem una oportunitat clara per aplicar els nostres coneixements per crear una petita aula d'informàtica, introduint una eina que pogués millorar l'aprenentatge dels nens i obrir-los una finestra al món digital.

2. L'EXPERIÈNCIA DE VOLUNTARIAT

2.1 Motivacions personals

La motivació principal era sortir de la nostra zona de confort i viure una experiència que ens canviés. Volíem aportar el nostre granet de sorra, però sobretot, teníem la intenció d'aprendre d'una altra cultura, d'una altra manera de viure i d'entendre el món. Buscàvem un intercanvi real, on nosaltres poguéssim ensenyar informàtica, però on la gent de Ndokh ens ensenyés lliçons de vida.

2.2 Perfil del voluntari i formació prèvia

Som tres estudiants d'Enginyeria Informàtica de la UPC. Els nostres coneixements tècnics encaixaven perfectament amb la idea de muntar l'aula. No obstant això, la nostra formació en gestió de grups grans de nens o en pedagogia era nul·la, un repte que vam haver d'afrontar sobre la marxa. Pel que fa als idiomes, només una de nosaltres parlava francès de manera fluida, la qual cosa va ser clau per a la comunicació.

3. PLANIFICACIÓ I OBJECTIUS DEL PROJECTE

3.1 Objectius generals i específics

Abans de viatjar, ens vam marcar uns objectius concrets i realistes:

- **Objectiu General:** Apropar la tecnologia a la comunitat educativa de Ndokh per millorar les seves oportunitats d'aprenentatge.
- **Objectius Específics:**
 1. Introduir els alumnes en l'ús bàsic dels ordinadors, fomentant l'aprenentatge a través de jocs i programari educatiu.
 2. Capacitar els mestres perquè poguessin integrar l'ús de l'ordinador i els recursos digitals a les seves classes.
 3. Deixar instal·lats i en funcionament els equips informàtics a l'escola, assegurant la seva sostenibilitat.

3.2 Recursos (humans, materials, financers)

- **Humans:** Nosaltres tres com a voluntaris i la col·laboració del professorat local i el director de l'escola.
- **Materials:** 6 ordinadors portàtils (3 cedits pel programa UPC Reutilitza i 3 per l'organització Labdoo) i 1 projector. També vam portar allargadors i altre material necessari.
- **Financers:** El projecte es va finançar principalment amb les nostres aportacions personals per al viatge i l'estada. El material informàtic va ser aconseguit a través de donacions.

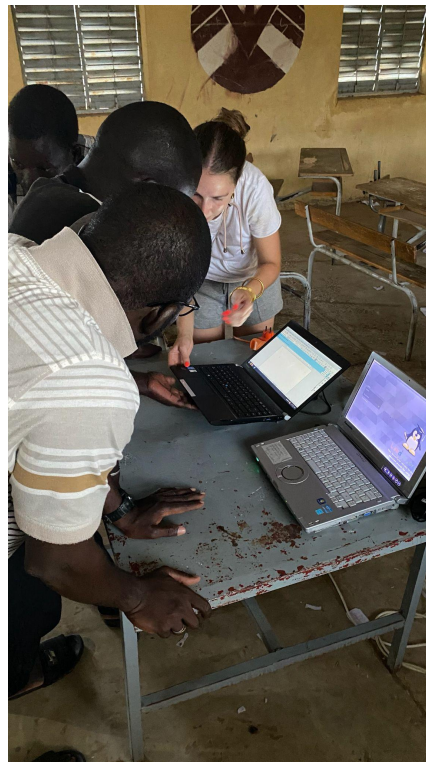
4. EL NOSTRE PROJECTE: L'AULA D'INFORMÀTICA

4.1 Preparació del material

Vam marxar cap al Senegal amb sis portàtils, els seus carregadors i un projector. Abans de marxar, els vam acabar de posar a punt: els vam configurar en francès, vam descarregar un parell de pel·lícules i el programari educatiu **GCompris**, que conté un munt de mini jocs per aprendre matemàtiques, llengua, lògica i geografia de manera divertida.

4.2 Formació als professors

Un dia vam parlar amb el director de l'escola, i ell va aconseguir que, tot i ser vacances, alguns professors vinguessin una tarda. Vam aprofitar per ensenyar-los com muntar tot el cablejat, com encendre el projector, engegar els ordinadors i utilitzar el programari. La idea era que fossin autònoms un cop nosaltres marxéssim. També els vam facilitar el nostre contacte per si tenien qualsevol problema en el futur. Finalment, l'últim dia vam lliurar tot el material al director perquè el guardés fins a l'inici del curs.



5. METODOLOGIA I DIA A DIA A NDOKH

5.1 Arribada i primers dies a Senegal

Només aterrar a Dakar, sobre les 20h, vam fer el canvi de diners i de la targeta SIM, per tal de poder contactar amb el Faye, el nostre taxista. Llegint varies opinions, recomanem Orange ja que és la que té cobertura a zones rurals, amb un total de 16000 CFA per uns 20GB. Recordem estar al pàrquing de l'aeroport, esperant que arribés el Faye, entre tota la gent, la calor, el soroll... i dir, això ja ha començat.

Gairebé tres hores més tard, havent parat a mig camí en una benzinera per comprar 100L d'aigua¹ vam arribar a Ndokh. Era ja de nit, els nens de la família feia estona que dormien, amb el que ens van rebre els pares i la filla gran, la Dayami, de 10 anys. Vam deixar les maletes a les habitacions i vam sortir fora, a seure al pati de la casa, on la mare va cuinar-nos una mica de pasta amb ou per sopar, i mentrestant, nosaltres li ensenyàvem a la Dayami a jugar amb un dels ordinadors que havíem portat. Cansats, vam marxar a dormir.

¹ Aigua per als tres, durant 11 dies, ja que recordem que fins i tot per rentar-nos les dents era recomanable fer servir aigua d'ampolla

L'endemà, a primera hora del matí va sonar el despertador: algú picava a la porta de les nostres habitacions. Sorpesos i una mica espantats, vam obrir-la, i allà al mig estaven els 5 germans amb algun veí més, neguitosos per coneixe'ns. Amb el pijama posat, sense tenir temps de canviar-nos, ens van estirar dels braços per anar a jugar amb ells. També vam aprofitar per ensenyar-los un dels ordinadors, amb el qual vam estar jugant tots una estona. Vam esmorzar (un tros de pa amb una crema de xocolata), ens vam canviar i, amb els ordinadors a l'esquena i tres nens per cada mà, vam marxar cap a l'escola. Els nens tenen vacances escolars de juliol a octubre, però tot i així l'escola està sempre oberta per a que hi puguin anar a jugar al pati. A mesura que avançàvem, més i més nens s'anaven afegint al nostre voltant, tots curiosos, barallant-se per a veure qui aconseguia un dit lliure d'on agafar-nos. Una de les aules estava oberta, i només entrar, en menys d'un segon, ja estaven tots els nens asseguts, uns a sobre dels altres, a les taules i als bancs, i els que no hi cabien de peu. Sense adonar-nos, de cop teníem a més de 60 nens allà dins, observant tot el que anàvem fent. Com que només hi havia un endoll, el Guillem va tornar cap a casa a buscar un allargador que havíem portat per a nosaltres i una pilota de futbol, i mentrestant vam estar jugant i parlant amb ells. De sobte, va aparèixer un professor que ens va donar unes claus per a obrir i tancar l'aula els dies que estiguéssim per aquí, així com dos allargadors, que ens van permetre muntar el projector i posar una pel·lícula que ja portàvem descarregada de Barcelona.

Sobre l'hora de dinar, vam tornar cap a casa amb tots els nens. Realment la calor i la xafogor són molt notòries, i la tornada va ser la primera de moltes que sempre se'ns faria una mica pesada, carregant els ordinadors amunt i avall. Per dinar ens van servir en un bol gran una mena de cuscús, amb un tros de pastanaga i tres peixos sencers, com si fossin sardines. En aquell moment vam pensar 'no està gens malament!', podrem aguantar perfectament dues setmanes dinant això cada dia', i, tot i que així va ser, realment hem d'acceptar que, al tenir tots els àpats el mateix gust especiat, s'acabava fent una mica repetitiu. No obstant, era el petit preu a pagar per tota la recompensa tan increïble d'aquesta experiència. Amb la panxa plena, vam anar a fer una mica de migdiada, per refugiar-nos de la calor. Mentrestant, alguns nens dormien, i altres aprofitaven que podien tenir per a ells sols els ordinadors. 'Donne-moi l'ordinateur' seria una frase que ens repetirien constantment, amb l'intenció d'apropriar-se'l durant una estona i poder sentir que el tenien sencer per a ells sols, sense haver-lo de compartir.

5.2 Un dia qualsevol a Ndokh

En un principi vam pensar a fer-nos un horari, però de seguida vam veure que el millor era adaptar-nos al ritme del poble. Els matins solíem anar a l'escola. De camí, se'ns anaven unint nens d'altres cases fins a ser un grup de més de 60.



A l'escola, fèiem rotacions: un grup mirava una pel·lícula amb el projector, un altre feia servir els portàtils i la resta jugava a futbol al pati. Al migdia tornàvem a casa per dinar tots junts, normalment un plat únic de "ceebu jën" (arròs amb peix) o similar. Les tardes eren per descansar de la calor, jugar amb els nens de la família, ajudar en tasques com rentar la roba o simplement xerrar i conviure.



5.3 Activitats realitzades

La nostra activitat principal era l'aula d'informàtica, però la vida a Ndokh anava molt més enllà. Vam organitzar partits de futbol, jocs com el mocador, i vam participar en la vida social del poble. Un dels dies ens van convidar a un "bateig" d'uns veïns. Va ser una festa increïble, una immersió total en la seva cultura, amb música i balls.



5.4 Relació amb la comunitat

La connexió amb la gent va ser el millor de l'experiència. Més enllà del projecte, el que ens emportem són les relacions que vam construir. Amb la nostra família d'acollida, amb els nens que ens seguien a tot arreu, amb els professors... Mai vam tenir la sensació de "no tenir res a fer"; sempre hi havia algú amb qui parlar, jugar o simplement estar.

6. RESULTATS I IMPACTE

6.1 Resultats quantitatius

- **6 ordinadors i 1 projecteur** instal·lats i plenament operatius a l'escola.
- Més de **60 nens i nenes** van participar diàriament en les activitats.
- **3 professors locals** van rebre formació bàsica sobre l'ús i manteniment dels equips.
- Es van realitzar aproximadament **10 sessions formatives/lúdiques** a l'escola durant les dues setmanes.

6.2 Resultats qualitatius

L'impacte més gran va ser veure la il·lusió i la curiositat dels nens. Per a molts, era el primer cop que tocaven un ordinador. Vam observar una gran motivació per aprendre i una

rapidesa sorprenent² per entendre el funcionament dels jocs. Per part dels professors, vam notar un gran interès i agraïment, veient els ordinadors com una eina molt potent per al futur. A nivell personal, l'impacte ha estat immens, donant-nos una nova perspectiva sobre les nostres pròpies vides.

6.3 Comparació entre objectius previstos i assolits

Considerem que vam assolir tots els objectius principals que ens havíem marcat. Els equips van quedar instal·lats i funcionals, els nens van tenir un primer contacte molt positiu amb la tecnologia i els professors van rebre les eines bàsiques per poder continuar. L'únic punt a millorar hauria estat poder fer una formació més extensa als docents, però el temps era limitat.

7. DIFICULTATS, OBSTACLES I LLIÇONS APRESES

- **La barrera idiomàtica:** Tot i que un de nosaltres parlava francès, la llengua local és el serer. Això de vegades dificultava la comunicació, especialment amb els adults. Tot i així, ens va ensenyar a comunicar-nos amb gestos, somriures i jocs, i alguna paraula en serer útil per a tractar amb els nens, com ara 'gari' (vine!).
- **Gestió del grup:** 60 nens amb 6 ordinadors és complicat de gestionar, 1 ordinador cada 10 nens es inviàble. Normalment 1 el destinaven a projectar una pel·lícula, els altres 5 repartits en grups de 4 infants, mentre que els altres jugaven a fora a qualsevol joc. Vam aprendre a organitzar-nos sobre la marxa i a ser creatius amb les activitats.
- **El xoc cultural:** Adaptar-se a un ritme de vida diferent, a un altre tipus de menjar i a unes comoditats diferents va ser un aprenentatge constant.
- **La calor:** La xafogor era intensa, sobretot al migdia, i condiciona el nostre ritme diari.

La lliçó més gran va ser la importància de la **flexibilitat**. Cal anar amb la ment oberta i estar disposat a adaptar els plans constantment, a gaudir del moment i deixar-se emportar.

8. SOSTENIBILITAT I SEGUIMENT

8.1 Com continuarà el projecte

El projecte té continuïtat gràcies a que el material es queda a l'escola i els professors tenen els coneixements bàsics per utilitzar-lo. Ara depèn d'ells integrar-ho en el seu dia a dia durant el curs escolar. Igualment, vam deixar instal·lats molts recursos i eines, com el programa que comentàvem abans i la *suite* de LibreOffice.

8.2 Responsabilitats locals

El director de l'escola és el responsable final del material. Ell s'encarregarà de custodiar-lo i d'organitzar-ne l'ús per part dels diferents grups d'alumnes, amb el suport dels professors que vam formar.

² En general, en tots els aspectes quotidians son molt espavilats. Un dia a l'escola es va trencar una aixeta i la van poder arreglar ells sols amb el que van trobar pel terra.

9. RECOMANACIONS

9.1 Per a l'ONG

- Continuar apostant per projectes tecnològics, ja que generen un gran interès.
- Promoure un petit seguiment per veure com s'estan utilitzant els equips i si sorgeix alguna necessitat tècnica.
- Facilitar el contacte entre voluntaris anteriors i futurs per compartir consells i experiències.

9.2 Per als futurs voluntaris

- **Idioma:** Que com a mínim una persona del grup parli bé el francès. És essencial.
- **Roba:** Porteu roba vella que no us faci res si s'embruta o es fa malbé. I sabó per rentar-la a mà!
- **Material:** Porteu un allargador amb múltiples endolls. A nosaltres ens va salvar la vida. També porteu molt material per donar —ens vam penedir de no haver-ne portat més. Allà qualsevol petita cosa que dugueu l'aprecien moltíssim.
- **Actitud:** Sigueu flexibles. L'horari que porteu pensat segurament no servirà de res. Deixeu-vos portar.
- **Preparació:** Descarregueu tot el material (pel·lícules, programes) abans d'anar-hi, ja que allà la connexió a internet és limitada.

9.3 Per a la comunitat local

Animem als professors i al director a fer servir l'aula d'informàtica tant com puguin, a integrar-la en les assignatures i a cuidar el material perquè pugui durar molts anys i servir a moltes generacions de nens de Ndokh.

10. CONCLUSIONS

És molt complicat resumir tot el que hem viscut en unes poques línies. Aquesta experiència ens ha ajudat a créixer com a persones i mai l'oblidarem. El voluntariat a Ndokh ha estat molt més que instal·lar uns ordinadors; ha estat un intercanvi cultural i humà que ens ha marcat profundament. Hem après que la felicitat no depèn de les coses materials i que un somriure és el llenguatge més universal que existeix.

Si esteu tenint dubtes de si anar-hi, no els tingueu, no us en penedireu.

11. REFLEXIÓ PERSONAL

Tornem a casa sent persones diferents. Marxem de Ndokh amb la motxilla plena de records, de cares, de noms i de lliçons que no s'aprenen a cap universitat. Hem après a valorar les coses senzilles: una conversa sense presses, un plat de menjar compartit, una dutxa amb una galleda d'aigua després d'un dia de calor intensa. La generositat i l'alegria de la gent de Ndokh, que tenint tan poc ho comparteixen tot, és una cosa que ens emportem per sempre. Aquesta experiència ens ha fet més conscients del món on vivim i, sobretot, més humans.

12. ANNEXOS



Per últim, us deixem un petit vídeo que vam fer recopilant els dies allà:
<https://youtu.be/V5enD7vLzY0>

Si necessiteu contactar amb nosaltres per qualsevol dubte, deixem els nostres emails personals:

- **Guillem:** guillem.rovira2@gmail.com
- **Roger:** rogergarciapoyos@gmail.com
- **Laia:** lalaminosvidal@gmail.com