



# EMPRENDIMIENTO SOCIAL Y CIUDADANÍA ACTIVA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE EXPERIMENTAL

## Una experiencia interuniversitaria entre dos países

Social entrepreneurship and active citizenship through experimental learning.  
An interuniversity experience between two countries.

JOSÉ ANTONIO ORTÍ MARTÍNEZ <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidad Católica San Antonio de Murcia, España

---

### KEYWORDS

Teaching  
Training  
University education  
Experiential learning  
Educational game  
Social program  
Constructivist approaches to learning

### ABSTRACT

*As part of the European project Playeurope, the experiences of the students of the degrees in Early Childhood and Primary Education are wanted to know to raise awareness about the importance of being active citizens. The research carried out in 2022 retains a quantitative descriptive design, combined with qualitative aspects. There is a sample of two hundred students from Spain and Italy. The results deepen the lack of training in this regard at the university level. Having made the Success Stories Guide and the Guide to be a social entrepreneur has turned out to be a significant advance in the learning of future teachers.*

---

### PALABRAS CLAVE

Enseñanza  
Formación  
Educación universitaria  
Aprendizaje experimental  
Juego educativo  
Programa social  
Enfoques constructivistas de aprendizaje

### RESUMEN

*Como parte del proyecto europeo Playeurope se ha querido conocer las experiencias de los estudiantes de los grados en Educación Infantil y Primaria para concienciar sobre la importancia de ser ciudadanos activos. La investigación realizada en 2022 conserva un diseño descriptivo cuantitativo, combinado con aspectos cualitativos. Se cuenta con una muestra de doscientos estudiantes de España e Italia. Los resultados profundizan en la falta de formación al respecto a nivel universitario. El haber realizado el Manual de historias de éxito y la Guía para ser un emprendedor social ha resultado ser un avance significativo en el aprendizaje de los futuros docentes.*

Recibido: 06/ 07 / 2022

Aceptado: 18/ 09 / 2022

## 1. Introducción

Históricamente los y las estudiantes de los grados en Educación Infantil y Primaria han solicitado recibir una formación fundamentada en relacionar los aspectos teóricos con aprendizajes pragmáticos, experiencias cercanas al desempeño profesional próximo que van a llevar a cabo en las escuelas (Granados et al., 2022). Para la consecución de tales fines, desde la perspectiva de esta investigación, es importante capacitar a los y las docentes para que puedan ayudar a conectar los contenidos que se imparten en el interior del aula con aquello que se vive en el exterior.

En el año 2008 se vivió una crisis financiera a escala mundial que generó lo que los expertos llaman “Contextos VUCA” (López, 2022), contextos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos. La Universidad empezó a enfrentarse a un entorno que necesitaba respuestas dinámicas con la intención de preparar a los estudiantes para un futuro difícilmente predecible. Además, la llegada de la pandemia COVID-19, años después, ha significado un profundo cambio en aspectos como la manera de relacionarse y aprender, la comunicación entre los jóvenes y el contacto profesor- alumno. Asimismo, la guerra en Ucrania está teniendo consecuencias a diferentes niveles y seguro va a crear dificultades económicas y de justicia social en el continente europeo (De la fuente, 2022).

Partiendo de este contexto se llevó a cabo el proyecto de investigación e innovación educativa PlayEurope, con el objetivo de concienciar sobre la importancia de ser «ciudadanos activos» entre los jóvenes de diferentes países de la Unión Europea (UE), utilizando el modelo de empresa cooperativa y la educación empresarial social (PlayEurope, 2022). Se trata de un proyecto europeo, concedido por convocatoria competitiva en el programa ERASMUS+ (Acción Clave 2 - Asociación Estratégica para el Intercambio de Buenas Prácticas en el ámbito Educativo y Juvenil), que tuvo como colaboradores a la Universidad Católica San Antonio de Murcia (UCAM) y la Sapienza University de Roma. Se trata de una propuesta educativa que proporciona a los estudiantes, futuros docentes de Infantil y Primaria, un programa innovador y atractivo para mejorar y promover competencias cruciales como: autoconfianza, iniciativa, responsabilidad, compromiso, flexibilidad, a fin de convertirse en ciudadanos contribuyentes, responsables y, por ende, mejores maestros.

El proyecto ha dado como resultados dos herramientas o recursos para trabajar el emprendimiento social con los jóvenes: el *Manual de historias de éxito*, que contiene historias reales de personas que ya han dirigido empresas sociales, motivando e inspirando a los jóvenes a establecer su propio negocio u organización social. Y la *Guía paso a paso para ser un emprendedor social*, la cual a través del aprendizaje experimental permite a los jóvenes conocer las claves más importantes del emprendimiento social a través de la creación de un propio negocio social (PlayEurope, 2022).

Con la intención de desarrollar la ciudadanía activa acercando a los jóvenes al medio social y que sientan como suyos los problemas de la comunidad, según Maturana y Dávila (2021), hay que considerar tres aspectos importantes que han inspirado en cierta manera el proyecto #Playeurope y, por tanto, esta investigación.

El mundo que la persona vive y vislumbra se configura a través del de los otros, pero está determinado por las características del propio ser, es decir, la persona siempre es generadora del mundo donde vive. En el proyecto se invita a los estudiantes a parar y reconocer los propios talentos y aspiraciones y, en diálogo con los demás, reconocer las necesidades del mundo y el papel que cada uno tiene en esta comunidad local y global.

El mundo social es mucho más fluido de lo que históricamente se ha pensado, esta fluidez del vivir ocurre de la mano de las relaciones interpersonales, el individuo suele estabilizar las relaciones humanas diciendo que las personas son de una determinada manera y no pueden cambiar, y esto es erróneo. El proyecto invita a los jóvenes a, partiendo desde lo que son, recorrer el camino hasta lo que pueden llegar a ser.

Las organizaciones, incluida la Universidad, viven en un continuo evolucionar y no pueden obviar que las personas son sistemas determinados estructuralmente; todo lo que sucede en ellas, incluido el aprendizaje, se encuentra determinado por la propia estructura humana, emociones, valores, lenguaje y pensamientos, que son el resultado de los procesos internos exclusivamente, los cuales pueden estar en relación con el contexto, sin estar determinado por este.

En el presente artículo se muestra la investigación incorporada a este proyecto, ya que se quiso conocer las experiencias de los estudiantes de los grados en educación sobre sus competencias para trabajar el emprendimiento social. Metodológicamente la investigación conserva un diseño descriptivo cuantitativo, puesto que se realiza un test y postest antes y después del proyecto de innovación, combinado con aspectos cualitativos derivados de la realización de entrevistas.

## 2. Emprendimiento social y Universidad

De manera histórica el emprendimiento ha sido objeto de estudio desde posicionamientos económicos y psicológicos. De manera inicial, la economía fue la pionera en utilizar este término correlacionándolo con aspectos puramente monetarios. A posteriori, con una visión más social, otras disciplinas trabajaron en nuevas contribuciones centradas en el estudio desde una perspectiva más humanista. En la última década el crecimiento de investigaciones en torno al emprendimiento social ha sido sustancial, centrandolo en estudiar las claves que lo determinan y realizando una revisión profunda de la literatura al respecto (Gupta et al., 2020). Sin

embargo, pocas son las investigaciones que construyen recursos o herramientas para formar a los jóvenes en esta disciplina.

Tal y como indican Cantillo et al. (2021), “el emprendimiento social es cualquier acción, iniciativa u oportunidad en la esfera socioeconómica orientada a satisfacer las necesidades de la colectividad, para garantizar el bien común en la población” (p. 218). Investigadores como Calanchez et al. (2022) inciden en la necesidad de “buscar fórmulas creativas para lograr el cambio social mediante la construcción de nuevas organizaciones o bajo la apariencia de emprendedores intraorganizacionales en instituciones y comunidades existentes” (p. 276). La Universidad, por lo planteado por los autores, no se puede limitar a dar conocimientos y enviar a sus egresados al mercado, tiene que incluir el factor del emprendimiento en la formación, de modo que sus alumnos y alumnas sean capaces de crear su propio puesto de trabajo. Además, deben ser portadores de esta cultura, siendo maestros y maestras capaces de poder trasladar todo esto a sus futuros alumnos (Paz et al. 2016).

El emprendimiento social, tanto por parte de la OCDE como a nivel europeo, ha sido claramente definido y desarrollado a nivel legislativo, lo que ha ayudado a la inclusión de la iniciativa emprendedora en las distintas etapas de la educación. Países como España, Grecia, Italia, Bélgica o Portugal, bajo el auspicio de las instituciones europeas, ya consideran el emprendimiento social como “motor clave del desarrollo económico y social” (Monzón y Chaves, 2017, p. 23). Asimismo, la Conferencia Empresarial Española de la Economía Social (CEPES) ha propuesto que desde las Universidades se participe en el desarrollo del espíritu emprendedor y, por tanto, se dé a conocer los beneficios de la economía social entre sus alumnos y alumnas. El papel de la Universidad, en este caso, es el de ayudar a responder a los retos que presenta la sociedad, creación del empleo, así como promover el emprendimiento social permitiendo construir un mundo mejor.

En este contexto, formara los y las estudiantes de los grados en Educación Infantil y Primaria en el emprendimiento social conlleva especial importancia, dado que puede ayudar a desarrollar las ideas e iniciativas personales con la intención de transformar y participar en el mercado laboral a través de otras formas, no sólo buscando una rentabilidad económica, sino favoreciendo un cambio de paradigma para contribuir al bienestar propio y ajeno. Para promover desde la Universidad el desarrollo de competencias que favorezcan el emprendimiento social, no solo el contenido intelectual de qué es este término, su significado e historia, es lo necesario, sino que hay que apostar por un aprendizaje experimental donde el futuro maestro/a intente responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. Poniendo en liza una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, valores éticos, actitudes y emociones movilizadas conjuntamente. Es por todo lo anterior, por lo que desde el proyecto Playeurope se apuesta por la Teoría del aprendizaje experimental.

### **3. Teoría del aprendizaje experimental**

El ciclo de aprendizaje experiencial es un proceso en el que las experiencias concretas se transforman en conceptos abstractos y estos conceptos se utilizan en la adquisición de nuevas experiencias. En este proceso, la presión y la transformación son dos dimensiones básicas que se apoyan mutuamente. La presión es el proceso de incorporar nuevo conocimiento al conocimiento existente obtenido de experiencias previas, mientras que la transformación se trata de cómo se interpreta y utiliza dicha información. Este es un proceso parecido al ya mostrado por parte de Piaget en su teoría de la construcción de esquemas de conocimiento. Sin embargo, Kolb (2017) incorpora dos subprocesos más: la dimensión de presión, formada por la experiencia concreta y la conceptualización abstracta, y la dimensión de transformación que está formada por la observación reflexiva y la experimentación activa.

El aprendizaje ocurre en el proceso de resolver la tensión creativa entre los cuatro componentes ya comentados. El proceso de aprendizaje requiere, pues, estructurarse de acuerdo con este ciclo, que se puede resumir en experimentar, reflexionar, pensar y hacer. La construcción de conocimiento en base a las experiencias obtenidas de una actividad en la que la persona es participante genera que el individuo sea protagonista de lo que sucede y se comprometa con la problemática a resolver, favoreciendo los procesos metacognitivos y la evaluación crítica de las acciones; lo cual, desde una perspectiva pedagógica, favorece que el discente tenga que poner en práctica la totalidad de sus sentidos con la intención de buscar respuestas o fórmulas acertadas. Se trata, por tanto, de promover que el alumno decida y tome decisiones durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la práctica docente, el aprendizaje experimental conlleva que el discente sea ejecutor de acciones combinando estrategias de aprendizaje orientadas a resolver problemas que relacionan la práctica y la teoría. La combinación de este tipo de estrategias promoverá que el discente consiga generar proyectos cercanos a sus intereses, y, a la misma vez, resolver problemáticas o dar respuesta a situaciones del mundo real; esperando que, finalmente, el estudiante mejore sus competencias para seguir enfrenándose a nuevos retos.

En este sentido, Kolb (2017) incide en que el aprendizaje experiencial es “la combinación de experiencias, percepción, cognición y comportamiento” (p. 21). Este autor basa su teoría en grandes expertos en la materia como Dewey, Follet, Lewin, Vygotsky, Jung, Rogers, Freire o Piaget. Todos tienen en común su obsesión por promover el aprendizaje buscando la relación entre cognición, teoría y experiencia, y fundamentando el proceso de enseñanza y aprendizaje en experiencias prácticas, cercanas, como solicitan los alumnos universitarios de magisterio; experiencias cercanas al desempeño profesional próximo que van a llevar a cabo en las escuelas.

Metodológicamente acercarse a la Teoría del aprendizaje experimental supone dotar de unas características concretas al proceso de enseñanza y aprendizaje atendiendo aspectos como:

- Qué enseñar: profundizar y extender los contenidos del currículo si es necesario para tratar temas concretos relacionados con el contexto donde se trabaja. Incluir técnicas y actuaciones específicas para comparar información y favorecer el aprender a aprender. Técnicas de búsqueda, tratamiento de la información e investigación que potencien el aprendizaje autónomo. Actividades que ayuden a promover el pensamiento divergente y creativo. Incluir experiencias que favorezcan el desarrollo social y afectivo en base a experiencias concretas propias de la vida de los alumnos y sus familias. Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales.
- Cómo enseñar: Promover el trabajo docente en forma de comunidad de aprendizaje. Crear sinergias entre asignaturas, profesores y alumnos. Coordinación del profesorado, coherencia y continuidad metodológica. Flexibilidad en los planteamientos y la planificación. Diversificación de contenidos y actividades. Se trata de proponer actividades de diferente grado de dificultad y realización para un mismo contenido. Actividades de libre elección u oferta variada de materiales y recursos.
- Qué y cómo evaluar: La evaluación debe ser para el alumno un elemento que le ayude en su desarrollo y que le aporte información sobre su nivel de logros y sobre sus propias posibilidades. La evaluación debe ser lo suficientemente flexible como para poder adaptarse a los diferentes talentos, perfiles y necesidades, teniendo en cuenta que es recomendable configurarla de manera individual y grupal a través del uso de diversas técnicas, como, por ejemplo: portfolio, procomún, resolución de casos prácticos, participación en foros, tareas, debates, etc.

Autores como Daher et al. (2022) indican en algunas orientaciones para trabajar bajo el paraguas de la Teoría del aprendizaje experimental:

- Orientación hacia la tarea de aprendizaje: lograr la motivación e interés por aprender, ejecutar áreas de manera independiente favoreciendo el desarrollo de los procesos cognoscitivos e interés por el estudio, desarrollar la estabilidad de la atención, adquirir habilidades para el desarrollo del carácter voluntario y la fijación intencionada de la memoria.
- Orientación hacia las diferentes áreas de aprendizaje: manifestar motivación e interés por las diferentes áreas de aprendizaje, desarrollar habilidades para elevar la capacidad de imaginación.
- Desarrollo del talento en una o más áreas de aprendizaje: demostrar esfuerzo y dedicación en pro de alcanzar las metas individuales y grupales, estar orientado adecuadamente en correspondencia con sus potencialidades hacia objetivos futuros, orientar su comportamiento por los objetivos planteados por los adultos, el grupo y por aquellos que se proponga conscientemente, ayudar a que sean capaces de trabajar de forma independiente en la solución de los problemas.

En el caso de este proyecto, esta teoría es aplicada en la *Guía paso a paso para ser un emprendedor social* (2022) La Guía contiene ejercicios planificados para siete días, después de los cuales los aspirantes a emprendedores adquirirán los conocimientos básicos sobre las habilidades esenciales para establecer una empresa social. En particular, cada habilidad suave (*soft skill*) identificada, como creatividad o liderazgo, incluirá un ejercicio y se conectará a una habilidad técnica o dura específica. Además, se propone trabajar en forma de laboratorio social universitario que sirva como nexo entre la sociedad y la propia universidad, promoviendo un espacio de relación bidireccional, de aprendizaje entre alumnos y con los profesores, en el que se compartan conocimientos, recursos y experiencias; un espacio en el que se identifiquen los problemas de la realidad social para su posterior reflexión y propuesta de cambio.

Este enfoque, basado en la Teoría del aprendizaje experiencial, intenta ayudar a los usuarios o estudiantes a tener éxito no solo en su potencial camino empresarial, sino también en cualquier lugar de trabajo futuro (PlayEurope, 2022).

#### **4. Edugames en el proyecto #Playeurope**

El proyecto #Playeurope se diseñó con el propósito de promover el empoderamiento, es decir, permitir conocer a los y las jóvenes los valores e iniciativas de ciudadanía activa a través de un enfoque diferente e innovador llamado *Edutainment* (Charsky, 2010), el cual viene de la combinación de la educación con el entretenimiento. Tras un profundo análisis, y en base a experiencias pasadas, se decidió que una de las mejores maneras de promover la participación y la ciudadanía activa entre los jóvenes es mediante el uso de Internet, la comunicación y los juegos en línea como principales herramientas. En una de las últimas encuestas publicadas por el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud relacionada con el desarrollo de los jóvenes durante la pandemia de COVID-19 (Kuric et al., 2020) se indica que Internet, las redes sociales y los juegos online son utilizados exponencialmente por jóvenes entre 15 y 25 años, principalmente para buscar información (92%), entretenerse (81%), compartir informaciones y opiniones (74%), seguir webs o blogs (70%) y aprender nuevos conocimientos (78%).

El proyecto pretende acercarse a las nuevas generaciones y presentarles las políticas de la UE y todas aquellas actividades que contribuyan a que la sociedad funcione mejor, a través de la promoción de juegos ya desarrollados

y herramientas interactivas en línea en el campo de la ciudadanía activa con el objetivo de convencerles para que sean más activos y, al mismo tiempo, difundir entre ellos los valores de la UE. En definitiva, el objetivo del proyecto radica en mostrar a los jóvenes cómo aplicar de forma concreta las competencias adquiridas llevándolo todo a la vida cotidiana y para el bien común, promoviendo la adopción de métodos alternativos, uso de los Edugames bajo la Teoría del aprendizaje experimental, en instituciones de formación que trabajan en estrecha colaboración con los jóvenes, invitando a profesores y líderes juveniles a utilizar el enfoque de aprendizaje informal PlayEurope para promover la participación cívica entre sus alumnos y alumnas.

El proyecto #Playeurope está en línea con la prioridad de prácticas abiertas e innovadoras en la era digital. Incidir en la necesidad de que los métodos de educación y formación deben aclimatarse a la evolución digital es en la actualidad una obviedad. Sin embargo, sigue siendo una prioridad poner las herramientas digitales al servicio de metodologías activas con la finalidad de acercar la teoría a la práctica. Adoptar enfoques innovadores que puedan ser de ayuda para que los más jóvenes se sientan atraídos por el aprendizaje de corte formal, se puede conseguir de la mano de los Edugames, un método innovador para sensibilizar a los jóvenes a través del entretenimiento educativo.

## 5. Objetivos

La situación derivada de la COVID-19 ha generado un inevitable cambio de paradigma tanto en lo educativo, como en lo social se refiere. De este modo, tal y como indica Porlán (2020, p. 1502), se hace imprescindible un cambio profundo basado en fomentar experiencias de aprendizaje activas en relación con las nuevas tecnologías, teniendo en cuenta que los recursos tecnológicos no son per se el cambio, pero pueden ser una gran ayuda para promoverlo. Desde este punto de partida, en la presente investigación se incide en:

OG. Conocer las opiniones y las experiencias de los maestros en formación sobre el emprendimiento social y el desarrollo de la ciudadanía activa.

OE1 Recrear a través de la *Guía paso a paso*, y el *Manual de historias de éxito*, posibles situaciones que los futuros maestros podrán encontrarse cuando estén trabajando el emprendimiento social con sus alumnos.

OE2 Evaluar el estado de los estudiantes de los grados en Educación Infantil y Primaria después del paso anterior para conocer cómo valoran su experiencia y de qué forma han mejorado sus competencias.

## 6. Metodología

La investigación está sustentada en un diseño de investigación fenomenológico, tanto en cuanto busca captar lo particular, obtener una imagen concreta de un fenómeno singular respetando su idiosincrasia. Este tipo de investigación se centra en implementar procesos constructivos e interactivos que relacionan la argumentación teórica y las evidencias empíricas. Son investigaciones holísticas, cuyo objetivo es conocer los elementos clave que subyacen de un contexto particular, facilitando entender los significados de los procesos propios de dicha realidad (Diéguez, 2020).

El análisis de los datos siguió el paradigma de una investigación descriptiva cuantitativa básica combinada con aspectos cualitativos debido a la utilización de entrevistas individuales con el alumnado. A través de distribuciones de frecuencia rudimentarias y categorización de las respuestas proporcionadas por los participantes, los datos sirvieron para conocer las opiniones y experiencias de los futuros docentes, cubriendo así las pretensiones y propósitos de la investigación. Las respuestas a los cuestionarios, parte cuantitativa, fueron recogidas a través de un cuestionario de Google expresamente creado para esta investigación, la herramienta procesó las respuestas y las cuantificó. Tras ello, se interpretaron los resultados y se realizaron las gráficas para facilitar la lectura de la información obtenida. En cuanto a las entrevistas individuales, los investigadores del proyecto grabaron las sesiones realizadas y transcribieron las respuestas dadas por los alumnos/as.

Se utilizaron dos cuestionarios, antes y durante de que los alumnos trabajasen con las herramientas y recursos propios del proyecto #Playeurope; los datos obtenidos con cada uno de los cuestionarios fueron tratados de manera conjunta. El primero, implementado antes del inicio de la capacitación piloto, incluía cuatro ítems referentes a:

- Capacidad de los participantes en el diseño de programas para el emprendimiento social.
- Autoevaluación de las propias competencias para fomentar la ciudadanía activa.
- Sugerencias de los participantes con respecto a métodos y materiales de instrucción alternativos para trabajar el emprendimiento social.
- Comentarios generales de los participantes y expectativas del programa de formación.

El segundo cuestionario, administrado después de finalizar los talleres de trabajo con los futuros maestros, incluía cinco cuestiones que son las siguientes:

1. Estimación de los participantes del grado idoneidad de los recursos generados en el proyecto #Playeurope para desarrollar el emprendimiento social.
2. Justificación de la respuesta proporcionada en referencia a la primera pregunta.

- 3. Evaluación de los participantes en torno a la contribución del aprendizaje experiencial como metodología de trabajo para el desarrollo de la ciudadanía activa.
- 4. Estimación sobre las propias competencias como maestros para poder guiar a los estudiantes en el aprendizaje sobre emprendimiento social.
- 5. Comentarios generales y sugerencias de los participantes sobre el proyecto #Playeurope, y su incidencia en la formación como maestros.

Finalmente, se realizaron entrevistas individuales con los futuros maestros cuestionándoles sobre: ¿Qué opinión te merece la formación recibida en la Universidad en cuanto al emprendimiento social se refiere? ¿Te ha permitido el proyecto mejorar las competencias para poner en marcha propuestas que fomenten la ciudadanía activa? ¿De qué manera?

## 6.1. Muestra

Para identificar a los participantes, se utilizó el muestreo de criterios del método intencional, que permite la selección de individuos con ciertas características predeterminadas. Así, se determinó como criterio a los maestros/as en formación, del 4º curso, matriculados en el departamento de Educación Primaria e Infantil en las universidades siguientes: Universidad Católica San Antonio de Murcia (España) y la Sapienza University de Roma (Italia). En consecuencia, participaron en la investigación 200 maestros y maestras en formación de los departamentos de educación de las universidades comentadas. Los datos fueron recolectados durante los meses de abril y mayo de 2022.

Tabla 1. Datos de la muestra

Muestra	España	Italia	Total
Muestra participante	100	100	200
Hombres	22	36	58
Mujeres	68	54	122

Fuente: Elaboración propia.

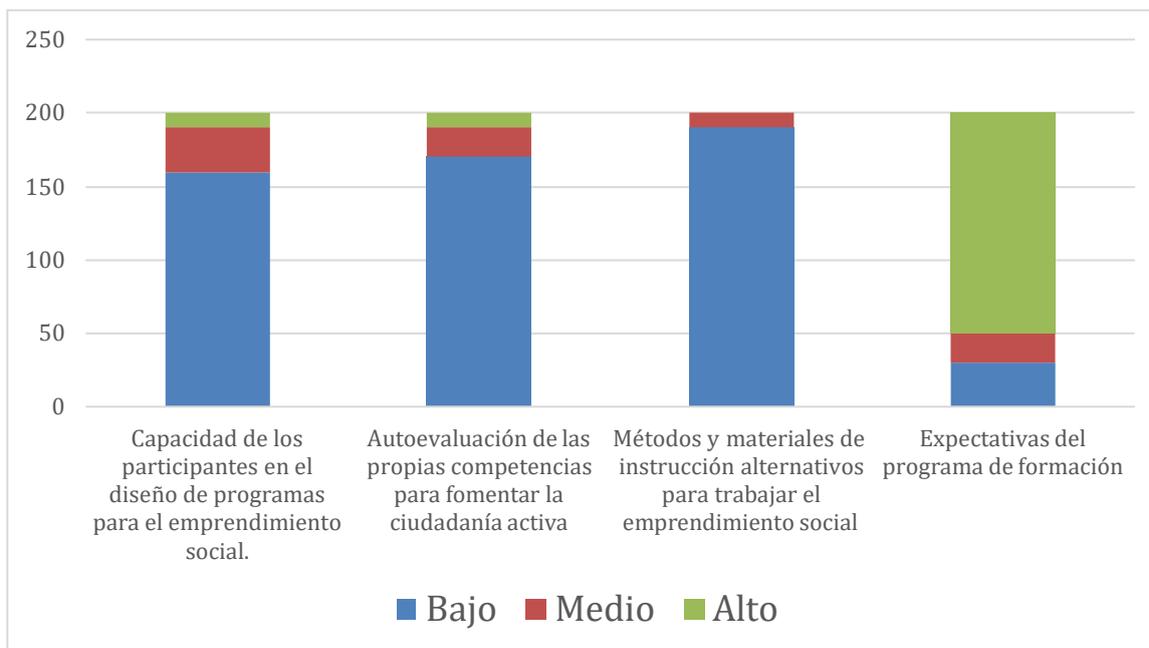
## 7. Resultados

### 7.1. Pretest

A través de la Figura 1 se puede reconocer que los futuros maestros y maestras estiman que sus conocimientos, antes de comenzar el pilotaje de Playeurope, son bajos en cuanto a qué significa y qué repercusión tiene el término ciudadanía activa a nivel social. Valoran la propia capacidad en el diseño de programas para el emprendimiento social como baja (75%). Además, la autoevaluación de las propias competencias para fomentar la ciudadanía activa en la escuela es todavía más baja (85%), tan sólo un 10% de alumnos y alumnas cree que podría proponer y diseñar un proyecto de esta índole en la escuela. Si se compara entre países, resulta interesante destacar que los alumnos españoles manifiestan tener mayor comprensión del término emprendimiento social que sus compañeros/as italianos. Los alumnos/as de España creen, un 15% más que los futuros maestros/as italianos, que podrían diseñar planes para el desarrollo competencial con la intención de promover la ciudadanía activa en las escuelas.

En cuanto a los conocimientos sobre otros recursos o métodos para trabajar el emprendimiento social en los centros educativos son casi nulos, el 95% de discentes admiten no conocer ninguna herramienta o forma de desarrollar las competencias necesarias relacionadas con la ciudadanía activa. Pese a los resultados anteriores, las expectativas sobre el proyecto son altas, los alumnos y alumnas indican que el proyecto puede ser determinante en su formación como docentes (“puede ser un instrumento significativo para poder orientar y acercar a los alumnos al mercado laboral con la intención de transformar el mismo y potenciar la justicia social”, señalan). Además, valoran positivamente el proyecto que se les presenta indicando que, especialmente, puede ser beneficioso para (“promover el desarrollo de proyectos sociales innovadores activos y flexibles, siendo un proyecto positivo, creativo, útil y una oportunidad para mejorar mis competencias como docente”).

Figura 1. Resultados del primer cuestionario



Fuente: Elaboración propia.

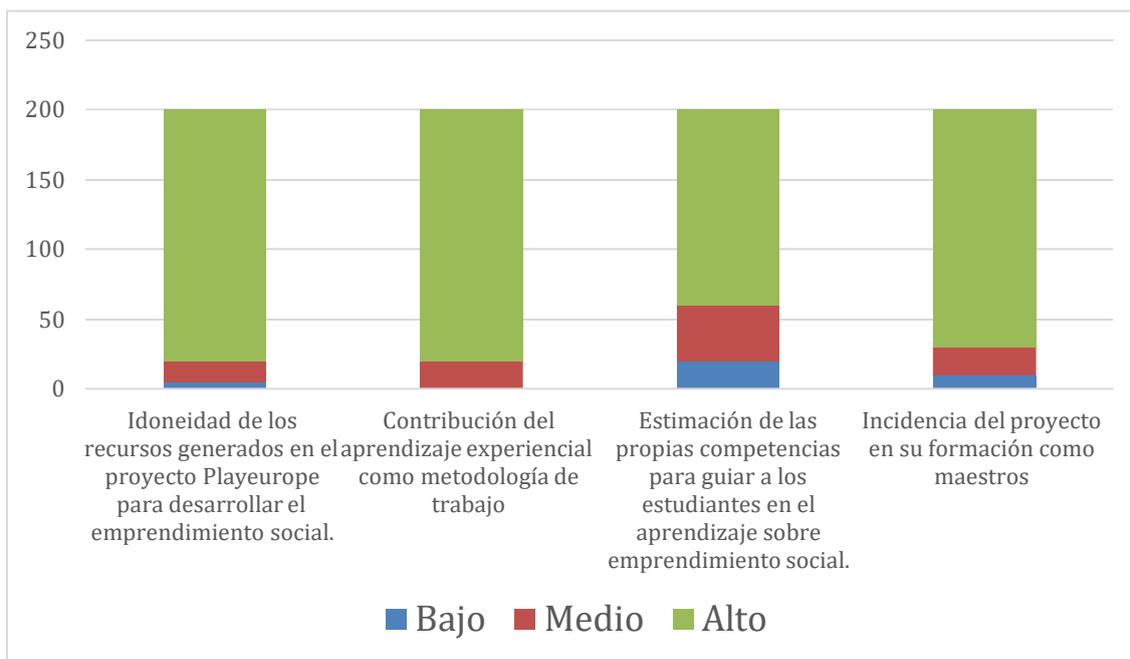
## 7.2. Postest

Los resultados alcanzados tras la realización del postest son, como se puede visualizar en la Figura 2, muy positivos en cuanto al impacto generado en los estudiantes tras el proyecto. La idoneidad sobre el uso combinado del aprendizaje experimental para el desarrollo del emprendimiento social, haciendo uso de los recursos y herramientas generados en el proyecto es alta. Un 85% valora que ha mejorado mucho en su capacidad crítica sobre las características, necesidades y posibilidades para el desarrollo de la ciudadanía activa y, además, lo han conseguido a través de una metodología centrada en la experiencia de manera muy pragmática.

Sobre la estimación de las propias competencias para guiar a los estudiantes en el aprendizaje en torno al emprendimiento social, un 10% de los alumnos y alumnas cree que no han mejorado demasiado, un 20% valoran un avance medio y, el 70% restantes cree que la participación en proyecto ha supuesto un avance sustancial en sus competencias (“este proyecto ha supuesto un antes y después en mi formación como docente, creo que ahora puedo guiar a los alumnos en un proyecto que trabaje el emprendimiento social, además creo poder hacerlo proponiendo una metodología activa centrada en la experiencia”). Si comparamos entre países, en ambas Universidades los resultados son similares, aunque es en Italia donde sube hasta el 90% la valoración del proyecto como una experiencia que ha permitido un avance sustancial en la formación propia.

A nivel general, el 80% de los futuros maestros piensan que la incidencia del proyecto en su formación ha sido significativa: tan sólo un 10% estima como baja la capacidad del proyecto para calar en ellos y mejorar, de esta forma, sus competencias como docentes (“creo que este proyecto favorece que cualquier docente esté conectado con la realidad social y laboral, permite mejorar al maestro/a para que pueda planificar proyectos y actividades que ayuden a sus futuros alumnos a ser más creativos y, a la vez, más solidarios”).

Figura 2. Resultados del segundo cuestionario



Fuente: Elaboración propia.

A pesar de la importancia de evaluar los proyectos de innovación desde un prisma económico, sin duda necesario, este tipo de proyectos aportan otras formas de valor a nivel social y cultural. En este caso, los resultados obtenidos, tanto de manera cuantitativa como cualitativa, han permitido evaluar los objetivos y la validez de este proyecto para ayudar en la formación de los futuros docentes. Los resultados muestran que el proyecto Playeurope puede ser una herramienta idónea para promover el emprendimiento social y fomentar la ciudadanía activa.

## 8. Conclusiones

Los resultados profundizan en la desconexión existente entre la Universidad y la formación en y para proyectos de mejora social, tal y como ya se ponía de manifiesto en investigaciones como la de Pacheco et al. (2019) y Sánchez et al. (2019). La formación recibida por parte de la institución universitaria, sobre emprendimiento social y su relación con el mundo educativo, sobre todo en lo referido a poder diseñar una planificación educativa con el objetivo de fomentar la ciudadanía activa en las escuelas, no es significativa ni suficiente en ambos países.

El análisis de las respuestas ofrecidas por el alumnado de los países participantes (España e Italia) ha permitido comprobar cómo los alumnos/as de los Grados en Educación Infantil y Primaria no conocen demasiado qué es el emprendimiento social y cuáles son los beneficios que puede aportar en su presente y futuro. Aunque no existen diferencias significativas entre países, los universitarios/as españoles parecen tener una mayor cultura en lo que al emprendimiento social se refiere, conocen otros proyectos, asociaciones o fundaciones que han dedicado esfuerzos para el fomento de la ciudadanía activa.

La Universidad, como responsable de la impartición de estos grados universitarios, debería poder ofrecer respuestas integrales para preparar a los futuros maestros y maestras con la finalidad de acercar las aulas al medio social, generando una cultura de solidaridad en un marco laboral cada vez más complejo y competitivo.

En la actualidad, los futuros maestros y maestras no piensan que la Universidad los prepare de manera idónea para poder trabajar con el alumnado siguiendo una metodología bajo el auspicio de la Teoría del aprendizaje experimental. Sin embargo, la formación recibida en el marco del proyecto, según la opinión de los/las participantes, ha permitido experimentar, reflexionar, pensar y hacer. Proyectos de este tipo son experiencias que ayudan a la construcción de los primeros andamios para trabajar de manera más pragmática en las escuelas.

Las herramientas y recursos generados con el proyecto Playeurope (el *Manual de historias de éxito* y la *Guía paso a paso para ser un emprendedor social*) han permitido que los futuros docentes puedan conocer qué es el emprendimiento social y la necesidad existente de trabajar para fomentar la ciudadanía activa entre los jóvenes. En definitiva, los estudiantes universitarios valoran muy positivamente la experiencia vivida, inciden en la progresión que han desarrollado como maestros y en las competencias que han conseguido adquirir. Los maestros y maestras en formación han mejorado las competencias necesarias para poder guiar a su futuro alumnado en el emprendimiento social, resultando, por tanto, una experiencia formativa valiosa para la formación de estos/as estudiantes.

## Referencias

- Calanchez Urribarri, Á., Ríos Cubas, M. A., Zevallos Aquino, R. L., & Silva Peralta, F. J. (2022). Innovación y emprendimiento social como estrategia para afrontar la Pandemia COVID-19. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(1), 275-287. <https://bit.ly/3RWV12t>
- Cantillo, N., Pedraza, C. J., & Suarez, H. (2021). Formación del emprendimiento social: Compromiso de la Universidad de la Guajira en Colombia. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(1), 216-229. <https://bit.ly/3OBRkfo>
- Charsky, D. (2010). From edutainment to serious games: A change in the use of game characteristics. *Games and culture*, 5(2), 177-198. <https://doi.org/10.1177/1555412009354727>
- Daher, M., Rosati, A., Hernández, A., Vásquez, N., & Tomicic, A. (2022). TIC y metodologías activas para promover la educación universitaria integral. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 24(2), 1-18. <https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e08.3960>
- Diéguez, A. (2020). ¿Existe el método científico? Filosofía y ciencia en el siglo XXI. *Revista Tiempo y Clima*, 5(70), 12-26. <https://bit.ly/3PCYT6X>
- Granados, S. B., Lozano, W. C., & Bossio, M. A. R. (2022). Experiencia docente con entornos virtuales en psicología del deporte, antes y durante la pandemia Covid-19. *RIDU*, 16(1), 1-34. <https://doi.org/10.19083/ridu.2022.1438>
- Gupta, P., Chauhan, S., Paul, J., & Jaiswal, M. P. (2020). Social entrepreneurship research: A review and future research agenda. *Journal of Business Research*, 113(3), 209-229. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.03.032>
- Kolb, D. y Kolb, A. (2017). *The experiential Educator: principles and practices of Experiential Learning*. Kaunakakai.
- Kuric, S., Sanmartín, A., Ballesteros, J.C., Calderón, D. (2020). *Jóvenes en pleno desarrollo y en plena pandemia. Cómo hacen frente a la emergencia sanitaria*. Madrid. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. <http://doi.org/10.5281/zenodo.4290170>
- López, J. A. (2022, marzo 21). Los Entornos VUCA y el Nuevo Paradigma Empresarial. <https://bit.ly/3ow9TXY>
- Maturana, H. y Dávila, X. (2021). *La revolución reflexiva. Una invitación a crear un futuro de colaboración*. Paidós.
- Monzón, J. L., & Chaves, R. (2017). Recent evolutions of the Social Economy in the European Union. *European Economic and Social Committee*, 10(2), 1-27. <https://bit.ly/3vcm4wD>
- Pacheco, P. F., Quezada, J. C. A., Atiencie, N. G. Á., & López, J. F. C. (2019). Jóvenes universitarios y su apuesta al emprendimiento social. *Revista Economía y política*, 15(30). 20-28. <https://bit.ly/3zyMc7K>
- Paz, A., Harris, J., y Franco, F. (2016). Responsabilidad social gestión compartida con el emprendedor social en empresas mixtas del sector petrolero. *Económicas CUC*, 37(2), 47-68. <http://dx.doi.org/10.17981/econuc.37.2.2016.03>
- Porlán, R. (2020) El cambio de la enseñanza y el aprendizaje en tiempos de pandemia. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 2(1), 1502. <https://bit.ly/3PDG1ok>
- #PlayEurope (2022, junio 13). ¡Edugames para el fomento de la ciudadanía activa! <https://www.playeurope-project.eu/es/>
- Sánchez, J., Martín, S., Bel Durán, P., & Lejarriaga, G. (2019). *Educación y formación en emprendimiento social: características y creación de valor social sostenible en proyectos de emprendimiento social*. Fundación Universidad Central. <https://bit.ly/3PKGsgY>