



conecta investigación

Diseño de investigaciones con entidades sociales

Informe

Proyecto “Transferencia de conocimiento y aprendizaje: sesión de investigación con entidades sociales”

*Talleres de co-diseño a través del juego:
potenciando la investigación desde el tercer sector*



Dra. Paloma Valdivia Vizarreta
Dra. Paloma Sepúlveda Parrini



10 de diciembre de 2024



Entidades
sociales



Academia



Co-diseño
participativo



Aprendizaje
lúdico



Investigaciones
con impacto

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	2
CONTEXTO DEL PROYECTO	2
REALIZACIÓN DE TALLERES	4
1. <i>Barcelona-Caixa Forum Palau Macaya</i>	<i>5</i>
2. <i>Girona-Caixa Forum</i>	<i>6</i>
3. <i>Sevilla-Caixa Forum</i>	<i>6</i>
4. <i>Barcelona-Caixa Forum Palau Macaya</i>	<i>7</i>
5. <i>Madrid-Caixa Forum</i>	<i>8</i>
6. <i>Bilbao -Universidad Deusto</i>	<i>8</i>
METODOLOGÍA PLAYFUL: CO-DISEÑO	8
<i>Limitaciones y desafíos futuros.....</i>	<i>9</i>
 Tabla 1. Programa de talleres	 4
 Ilustración 1. Juego de cartas “Conecta con la Investigación Social”.	 3
Ilustración 2. Plantilla “Canvas Diseño de Proyecto de Investigación”	3

Introducción

El presente informe tiene como objetivo presentar la experiencia realizada a través de los “Talleres de Co-diseño a través del Juego: Potenciando la Investigación desde el tercer sector” en el marco del proyecto “Transferencia de Conocimiento y Aprendizaje: Sesión de Investigación con Entidades Sociales”, financiado por la Fundación la Caixa en convenio con la Universitat Autònoma de Barcelona.

El informe se divide en tres apartados: el primero de contexto del proyecto, el segundo, de descripción de los talleres realizados y el tercero, de análisis de la metodología lúdica-participativa como una buena práctica de innovación docente con foco en la transferencia social.

Contexto del proyecto

El proyecto “Talleres de Co-diseño a través del Juego: Potenciando la Investigación desde el tercer sector” fue realizado al alero de la convocatoria anual Conecta, organizada por el Observatorio Social de la Fundación “la Caixa”. Dentro de sus objetivos, el Observatorio busca promover espacios para el análisis, debate y reflexión que generen conocimiento de base científica sobre temas sociales a través de estudios propios y convocatorias competitivas.

En específico, la convocatoria Conecta se dirige a financiar proyectos de investigación realizados por equipos mixtos: Tercer sector o Administración pública + Academia. Las entidades del Tercer sector juegan un papel clave en el progreso social. Las acciones que llevan a cabo y el conocimiento que generan son imprescindibles para dar respuesta a los grandes desafíos actuales como sociedad. Por ello, el Observatorio Social impulsa esta convocatoria que fomenta el desarrollo de investigaciones aplicadas basadas en un trabajo colaborativo entre el ámbito académico y práctico. El objetivo es promover la colaboración entre el mundo académico, el Tercer sector y la Administración pública con el fin de recabar datos que ayuden a abordar los desafíos sociales. Esta convocatoria ofrece la posibilidad de obtener hasta 90.000€ de dotación para proyectos que tengan una duración de hasta 24 meses.

A partir de la firma de un convenio entre la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) y el Observatorio Social de la Fundación “la Caixa”, se desarrollaron seis talleres entre julio del año 2023 y septiembre del año 2024 en cinco ciudades de España (Barcelona, Girona, Madrid, Sevilla y Bilbao). En total, participaron 15 personas de 11 entidades sociales vinculadas a diferentes ámbitos: salud, migraciones, género, educación, discapacidad, entre otras.

El convenio permitió que un equipo de investigadoras de la UAB diseñara una metodología de trabajo basado en el co-diseño y el aprendizaje lúdico (*playful learning*) y posteriormente, pusiera en práctica esta metodología a través de talleres de 4,5 horas de duración destinados a:

- Acercar la investigación científica a las entidades del Tercer sector,
- Orientar la elaboración de una propuesta de investigación en cada entidad que responda a problemas relevantes en su ámbito de acción, y
- Potenciar los vínculos entre las entidades participantes.

Los talleres estuvieron destinados a asociaciones del ámbito social (Tercer sector) interesadas en postular por primera vez a la convocatoria Conecta o que previamente habían postulado. A través de estrategias metodológicas

lúdicas, adaptadas a las necesidades específicas de las entidades participantes, se realizaron diferentes dinámicas que entregaron lineamientos básicos de metodología de investigación social, así como también visibilizar la importancia de la investigación en las prácticas y finalidades de cada asociación. Dentro de las estrategias utilizadas, destacan la plantilla “Canvas Diseño de Proyecto de Investigación” y el juego de cartas “Conecta con la Investigación Social”.

Ilustración 1. Juego de cartas “Conecta con la Investigación Social”



Ilustración 2. Plantilla “Canvas Diseño de Proyecto de Investigación”

 conecta investigación Diseño de investigaciones con entidades sociales		Título provisional del proyecto	Fecha:	Canvas Diseño de Proyecto de Investigación
¿Por qué? Argumentos, observaciones que justifiquen el tema/área del proyecto. Interés de la entidad y social. ¿Cómo puede ayudar esta investigación a la entidad? ¿Qué necesidades aborda?	¿Qué? Temática concreta, problema Variables o conceptos más relevantes que definen al problema	Enfoque metodológico Cualitativo/cuantitativo/mixto	Estrategias de recogida/generación de datos ¿Cómo se recogerán los datos? Muestra ¿Quiénes participarán?	
	Diseño de la investigación			
	¿Dónde? ¿Cuál es el contexto concreto de la investigación?		Pregunta de investigación	
Objetivos generales y específicos	Tareas Anota aquí qué debes hacer para lograr los objetivos (específicos)			
Productos finales ¿Habrá un resultado tangible? ¿Cuál?		¿Quién/para quién? ¿Quiénes son las personas implicadas en el tema/investigación? ¿Quiénes se beneficiarán?		
				

Autoría: Paloma Sepúlveda-Parrini y Paloma Valdivia-Vizarreta (2024). Adaptado de: Carla Quesada-Pallarés, Anna Ciraso-Cali, Allan Contreras, Francesc, Helena Roig, Marc Martínez, Paloma Valdivia y Antonio Vega. Grup d'innovació docent CompRED (2023). Adaptat d'Academic Toolkit, designed by Ben Ellway CC-BY-NC-SA.

La plantilla Canvas se adaptó al contexto de las entidades sociales, desde la plantilla creada por el Grupo de Innovación Docente “CompRed” de la UAB, mientras que el juego de cartas fue diseñado y validado especialmente para este proyecto. Ambos recursos didácticos fueron impresos y entregados a las personas participantes en cada una de las sesiones.

Realización de talleres

Previo a la realización de los talleres, una de las investigadoras del equipo desarrolló una experiencia piloto en la ciudad de Barcelona (18/07/2023) con 20 entidades participantes. A partir de esta experiencia, se validó la plantilla Canvas, como base para el trabajo de co-diseño participativo en la investigación social y se definió el enfoque y los lineamientos para los próximos talleres.

Los talleres tuvieron una organización similar en todas las sedes, que combinó la realización de actividades a cargo, principalmente, del equipo de investigadoras de la UAB y de las personas responsables del Observatorio Social en cada ciudad. Cada actividad tuvo objetivos específicos y un tiempo de duración. A continuación, presentamos una síntesis de la planificación de los talleres (tabla 1):

Tabla 1. Programa de talleres

Actividad	Responsable(s)	Objetivo(s)	Duración
Bienvenida y Encuesta inicial	Fundación la Caixa	- Presentar el taller y dar la bienvenida a las personas asistentes. - Identificar los conocimientos y expectativas de entrada de las personas participantes.	10 min.
Presentación Convocatoria Conecta	Fundación la Caixa	- Presentar las bases y principales hitos de la siguiente convocatoria Conecta.	15 min.
Dinámica	Investigadoras UAB	- Socializar entre las personas asistentes y descubrir intereses comunes.	35 min.
Presentación	Investigadoras UAB	- Introducir algunos principios de la metodología de investigación.	30 min.
Completar el Canvas	Asociaciones	- Identificar, como entidad, los principales elementos de un proyecto de investigación. - Dialogar con otras 2 entidades sobre los elementos planteados en el Canvas.	60 min.
Pausa	- Conversar de manera informal y crear sinergias entre personas participantes.		20 min.
Presentación	Investigadoras UAB	- Introducir algunos principios de la metodología de investigación.	20 min.

Juego Conecta	Asociaciones	- Experimentar, a través de las cartas el juego, con los principios, métodos y finalidades de la investigación social.	80 min.
Completar el Canvas	Asociaciones	- Completar el instrumento por cada asociación, en diálogo con otras 2 asociaciones.	
Cierre y Encuesta de cierre	Fundación la Caixa, Investigadoras UAB y Asociaciones	- Concluir la sesión a través de una valoración conjunta. - Identificar las apreciaciones y comentarios respecto a la satisfacción de las personas participantes.	30 min.

En todo momento, las investigadoras de la UAB tuvieron un rol de dinamización, orientación y diálogo con las personas participantes. Adaptando el ritmo de la sesión, así como los temas tratados según las necesidades e intereses específicos de los grupos.

A continuación, presentamos un detalle de los principales resultados de los seis talleres realizados.

1. Barcelona-Caixa Forum Palau Macaya

Fecha	07 de julio de 2023
Entidades participantes	16
Personas participantes	10

El primer taller "Investigación desde el tercer sector" realizado en Barcelona fue valorado positivamente por las personas participantes.



Contó con la participación de una entidad ganadora en convocatorias anteriores que presentó a grandes rasgos su proyecto y experiencia en la convocatoria, así como algunos consejos para quienes se quisieran postular. Esta actividad fue muy bien valorada por las personas participantes. En este y el siguiente taller (Girona) los materiales entregados en la sesión fue la plantilla "Canvas Diseño de Proyecto de Investigación", el material Juego de cartas "Conecta con la Investigación Social" aún se encontraba en proceso de diseño.

2. Girona-Caixa Forum

Fecha	18 de julio de 2023
Entidades participantes	12
Personas participantes	15

El taller "Investigación desde el tercer sector" realizado en Girona fue valorado positivamente por las personas participantes.



Contó con la participación de otra entidad ganadora en convocatorias anteriores que presentó a grandes rasgos su proyecto y experiencia en la convocatoria, así como algunos consejos para quienes se quisieran postular. Esta actividad fue muy bien valorada por las personas participantes.

3. Sevilla-Caixa Forum

Fecha	23 de enero de 2024
Entidades participantes	9
Personas participantes	23

El taller "Investigación desde el tercer sector" en Sevilla fue valorado positivamente por las personas participantes.

En cuanto a las experiencias previas al taller, un 34,7% señala que no han tenido experiencias vinculadas a la investigación. Este porcentaje se vincula con el 52,1% de participantes que creen que su entidad puede "Moderadamente" en la creación de investigaciones relacionadas con los temas de su entidad. A pesar de mostrarse con un menor grado de confianza respecto a las competencias en investigación, un 43.48% de las personas participantes cree que se puede aprender "Totalmente" sobre investigación mediante una metodología lúdica.



Una vez finalizado el taller, entre los ítems mejor valorados destacan el aumento de la comprensión de las posibilidades de investigación (58% “Totalmente” y 32% “Bastante”) y la percepción de gracias al taller adquirieron una preparación más sólida para presentarse a convocatorias (42%). Asimismo, las personas participantes apreciaron la metodología lúdica-colaborativa utilizada en la formación (68% “Totalmente” y 21% “Bastante”). Cabe destacar que en este taller se comenzó a utilizar el juego de cartas “Conecta con la Investigación Social”, además de entregar una copia del juego a cada entidad participante. Por su parte, las sugerencias de mejora señaladas por las personas participantes una vez finalizado el taller apuntan principalmente a la necesidad de más tiempo para este tipo de actividades (40%) y la revisión de ejemplos prácticos en las sesiones (30%). En general, los resultados indican un impacto positivo del taller en la percepción y habilidades de las personas participantes.

4. Barcelona-Caixa Forum Palau Macaya

Fecha	07 de junio de 2024
Entidades participantes	12
Personas participantes	9

En el segundo taller realizado en Barcelona destacó la alta valoración de la metodología lúdica-colaborativa, la claridad en la presentación y el ambiente participativo fueron los aspectos más valorados.

En esta sesión, nos encontramos con las entidades que previamente, habían tenido más experiencia en el diseño y participación en investigaciones (66,7%). En esta línea, un 77,8% de las personas participantes creen que pueden aportar “Bastante” en la creación de investigaciones relacionadas con los temas de su entidad.

Una vez finalizado el taller, entre los ítems mejor valorados destaca la comprensión de las posibilidades de investigación, el 100% de las personas participantes señalaron que el taller contribuyó “Totalmente” a aumentar su comprensión sobre estos temas. Mientras que, un porcentaje similar, valoró la metodología lúdico-participativa utilizada. Por su parte, las sugerencias de mejora señalaron la necesidad de proporcionar casos reales de proyectos financiados anteriormente.

5. Madrid-Caixa Forum

Fecha	10 de junio de 2024
Entidades participantes	12
Personas participantes	15

En taller en Madrid fue muy bien recibido por las entidades. La metodología lúdica-colaborativa, la claridad en la presentación y el ambiente participativo fueron los aspectos más valorados.

Algunas de las características de las personas participantes son que el 60% de estas habían tenido experiencia previa en investigaciones. Mientras que el 66,7% cree que se puede aprender sobre investigación a través del juego.

Una vez finalizado el taller, entre los ítems mejor valorados destacan el aumento de la comprensión de las posibilidades de investigación (76,5% "Bastante") y la percepción de gracias al taller adquirieron una preparación más sólida para presentarse a convocatorias (55,6%). Asimismo, las personas participantes apreciaron la metodología lúdica-colaborativa utilizada en la formación (75% "Bastante").

Las sugerencias de mejora señalan la necesidad de conocer experiencias de proyectos financiados anteriormente (a diferencia de los talleres de Barcelona y Girona, en este taller no hubo participación de entidades ganadoras los años anteriores); contar con los materiales antes de la sesión y una mayor interacción entre las personas participantes. En general, los resultados indican un impacto positivo del taller en la percepción y habilidades de los participantes, con un alto nivel de satisfacción general.

6. Bilbao -Universidad Deusto

Fecha	26 de septiembre de 2024
Entidades participantes	10
Personas participantes	14

Metodología Playful: Co-diseño

Uno de los resultados cualitativos de los talleres fue la puesta en práctica de una metodología lúdica-participativa para el co-diseño de proyectos de investigación social. La experimentación de esta metodología no solo fue uno de los ítems mejor valorados en todas las sedes en las que se realizaron los talleres; ya que permitió acercar los principios metodológicos de la investigación a las personas participantes y fomentar su interés por pensar los problemas y necesidades de sus entidades en clave de problemas de investigación. Sino que además, sirvió como buena práctica de innovación docente con foco en la transferencia social del conocimiento científico; un área fundamental de la investigación académica y del quehacer universitario en la actualidad que podría dar pistas sobre cómo potenciar el vínculo entre estos ámbitos.

Desde el punto de vista de la enseñanza-aprendizaje, la propuesta metodológica de los talleres se basó en tres pilares claves:

- **Aprendizaje experiencial, situado y pertinente.** Las sesiones basaron su metodología de trabajo en dinámicas participativas de diálogo entre las personas de una misma entidad, pero sobre todo, con otras entidades. A través de la manipulación de la plantilla Canvas y del Juego Conecta, las personas participantes pudieron *experimentar* los principales elementos de la metodología de investigación social. Este proceso de aprendizaje experiencial se acompañó con una dinamización basada en elementos teóricos en un formato “no magistral”. Dada la brevedad del taller, el foco de la presentación por parte de las investigadoras de la UAB siempre consideró la presentación a través de conceptos e ideas simples, en un lenguaje cercano y sin tecnicismos. El sentido de este enfoque pedagógico fue propiciar un primer acercamiento a la metodología de investigación amable, y sobre todo, intentar despertar la curiosidad, el interés y la toma de conciencia sobre la importancia para la propia entidad de la investigación.
- **Aprendizaje lúdico y basado en las artes.** Todos los recursos visuales utilizados en los talleres tuvieron como eje las artes plásticas y escénicas. A través de referencias artísticas e imágenes metafóricas de obras, *performances* y narrativas, las investigadoras presentaron los contenidos de la sesión. Esto, buscó poder ampliar las percepciones o experiencias que las personas participantes tenían respecto a la investigación. En esta misma línea se desarrolló el aprendizaje lúdico basado en una metodología de co-diseño experimental.
- **Aprendizaje informal como fuente de sinergias sociales.** Los talleres tuvieron como un resultado no proyectado inicialmente, el encuentro y diálogo entre entidades que trabajan temas similares o complementarios, y que a pesar de residir físicamente en un mismo territorio, no habían tenido oportunidad de establecer vínculos. Los espacios de socialización durante el taller y el constante diálogo permitieron que las entidades *conectaran* más allá de los objetivos del taller, dando cuenta así de los objetivos de la convocatoria del Observatorio Social y de los objetivos de una propuesta educativa con foco en la participación social.

Como ya se señaló, la plantilla Canvas forma parte de los recursos didácticos creados por el grupo “CompReD” de la UAB, que fue adaptado para la realización de estas sesiones. Por su parte, el juego Conecta, fue validado en instancias académicas y docentes mientras se realizaban los talleres. Destacan la validación hecha por las y los estudiantes del Master Universitario de Investigación Educativa de la UAB (2023/2024) y el Master de Humanidades Digitales de la misma universidad (2023/2024).

Limitaciones y desafíos futuros

La realización de los talleres generó gran interés por parte de las personas participantes; lo demuestra la excelente asistencia a cada una de las sesiones. Sin embargo, los horarios y el traslado a los centros urbanos podrían convertirse en obstáculos en futuras versiones de los talleres o si se espera abarcar a un público más amplio. En este sentido, el proyecto debería buscar maneras de continuar con el foco en el acceso y la democratización de la participación de entidades sociales. La posibilidad de trasladar el formato y metodología de los talleres a la modalidad a distancia (*online*) nos planteó interrogantes relevantes sobre cómo crear una versión adaptada al ciberespacio que combine en actividades sincrónicas y asincrónicas recursos y dinámicas participativas entre las entidades. Este proyecto avanzó en la creación de un formato para los talleres a distancia, sin embargo, no llegó a pilotarlo.

El tiempo de duración de los talleres fue uno de los principales elementos señalados por las personas participantes como cuestiones a mejorar. En general, quedó la sensación de que en 4,5 horas se lograba una pincelada de distintos elementos que sería preciso continuar abordando. En este sentido, los seis talleres trataron de adecuar los tiempos destinados a cada actividad según los intereses y demandas de las personas participantes, sin embargo, en la línea anterior, sería interesante explorar cómo una sesión presencial podría combinarse con un trabajo asincrónico, como poder ampliar la jornada en horas, o bien realizar una segunda jornada con las mismas personas participantes, que de continuidad a la primera sesión. Todas estas opciones, contribuirían a que las entidades consoliden sus competencias en investigación y puedan establecer una relación más horizontal y no meramente consultiva con los grupos de investigación universitarios.

En relación con esto último. Uno de los comentarios más recurrentes en los talleres, fue la necesidad de ampliar el foco participativo y social a los ámbitos académicos. Las personas participantes perciben que la brecha entre el mundo social y universitario muchas veces responde a una falta de conciencia desde la academia sobre las dinámicas e intereses del mundo social o una visión instrumental de las entidades sociales en los diseños de investigación. Pensar sesiones de co-diseño y acercamiento lúdico a la investigación social, parece no ser una necesidad exclusiva para las entidades del Tercer sector, sino que un elemento transversal que podría favorecer procesos de indagación social más horizontales, empáticos y contextualizados en los territorios.