

# **EMPRENDER DESDE LA ECONOMÍA SOCIAL: EL COWORKING COMO HERRAMIENTA PARA LA CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

**XIX Congreso Internacional de Investigadores en  
Economía Social y Cooperativa**

*El papel de la Economía Social en un escenario de crisis e incertidumbre*

**Teresa Savall  
Belén Catalá  
Rubén Cuñat**  
IUDESCOOP

Departamento de Economía Aplicada  
Universitat de València



## 1. INTRODUCCIÓN<sup>1 2</sup>

El proyecto que se presenta pretende ser una vía de impulso para todos aquellos estudiantes que con un cierto grado de sensibilidad respecto a ciertas problemáticas sociales o medioambientales encuentren un entorno proclive para el desarrollo de sus iniciativas de negocio bajo el enfoque de la sostenibilidad y el respeto por la comunidad.

A partir de una metodología de aprendizaje-servicio, el proyecto se centra en dos aspectos: el diseño de un espacio que invite a considerar el emprendimiento como una opción a partir del juego; y el fomento de las fórmulas de economía social como elemento más adecuado para ello.

Con estos propósitos se consigue abordar los retos planteados desde la Agenda 2030, así como mejorar la participación y motivación de los estudiantes, despertando el interés por el emprendimiento a través de su vertiente social.

Los objetivos concretos que se plantean son:

1. Dar a conocer el emprendimiento desde la economía social como oportunidad de negocio que genere impacto y se enfoque en solucionar problemas sociales y ambientales bajo un enfoque de ODS.
2. Incorporar la gamificación como herramienta de formación y motivación, convirtiendo una simple tarea en algo atractivo y que represente un reto.
3. Involucrar a las entidades sociales en la esfera universitaria y generar un capital relacional capaz de mejorar la calidad de la enseñanza y su aplicabilidad en el contexto socioeconómico actual.
4. Conocer cuál es el grado de conocimiento que tiene el alumnado de la UV respecto a los ODS y qué aspectos incorporan en sus aptitudes y comportamientos.

El público objetivo con que se prevé poder contar asciende a 20 alumnos de máster (Máster Economía Social), 10 alumnos de doctorado (Programa Doctorado Economía Social) y 80 de grado (ADE, TADE) de la Universitat de València.

El proyecto se puede considerar interdisciplinar, dado que la formación y experiencia de los componentes del equipo está vinculada a distintas áreas de conocimiento (Derecho Mercantil, Dirección de Empresas, Economía Aplicada y Métodos cuantitativos).

Los centros implicados en el desarrollo del proyecto son: el IUDESCOOP, el CIRIEC-España, la Facultad Economía y la Facultad Derecho.

Las líneas prioritarias en las que se enmarca el proyecto son:

- Tutoría y orientación académica y profesional
- Actualización de la docencia
- Metodologías activas para el aprendizaje
- Diseño de estrategias para la incorporación de los ODS a la docencia.

---

<sup>1</sup> Proyecto financiado por el Vicerectorat de Formació Permanent, Transformació Docent i Ocupació de la Universitat de València a través de la convocatoria de ayudas para participar en el programa internacional de innovación docente UVemprén aprén (Ref: UV-EXPSOLP2U-2570631).

<sup>2</sup> Actividad realizada en el contexto del proyecto de innovación docente:  
Grupo de Innovación Docente del Máster en Economía Social UV-SFPIE\_PID-2078948

- Incorporación de entidades no lucrativas en las didácticas de innovación docente
- Acciones para fomentar la igualdad de género, la diversidad y la sostenibilidad.

En primer lugar, tanto la docencia como la tutorización y orientación se llevan a cabo porque las actividades programadas se van a aplicar de manera pionera en dos grados, un máster y un programa de doctorado.

A su vez, la enseñanza a través de la gamificación y del aprendizaje-servicio incorpora visiones metodológicas enriquecedoras e innovadoras para el alumnado participante.

En tercer lugar, los ODS constituyen un pilar fundamental en el proyecto, en la medida en que muchas de las actividades planificadas y materiales utilizan este enfoque.

Y finalmente, las dos últimas líneas son las que van a tener un peso predominante en la caracterización del proyecto, en la medida que serán las problemáticas y necesidades de las organizaciones de la economía social, entre las que se encuentran las entidades no lucrativas, la base donde se construya todo el proyecto de emprendimiento; y priorizando la igualdad, la diversidad y la sostenibilidad. De hecho, estos elementos son intrínsecos en la propia definición de economía social.

## **2. DESARROLLO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA: FASES Y ACTIVIDADES**

Este proyecto de innovación tiene como objetivo el emprendimiento desde la economía social como alternativa competitiva y atractiva para atender fines sociales y medioambientales. El proyecto está dividido en tres grandes fases (ver Figura 1).

La primera fase tendrá dos finalidades principales: en primer lugar, la creación de un juego (actividad 1) para implementarlo posteriormente con el alumnado, y la planificación e inicio de redacción de la Guía de emprendimiento social en la Comunidad Valenciana (actividad 3). Durante los primeros meses del proyecto se contactará con determinadas entidades de la economía social provenientes del tercer sector que serán agentes claves para la realización de todas las actividades previstas. Esta fase está concebida como un periodo de trabajo sin el alumnado y que tiene como finalidad la creación de todos los materiales que posteriormente se utilizarán para las diferentes actividades.

En la segunda fase se implementarán los materiales creados. En concreto, se realizará la jornada "Aprender a Emprender Jugando" y posteriormente el concurso sobre iniciativas de emprendimiento social a través del Coworking (actividad 2), ambas explicadas en el apartado de Actividades. Durante esta fase se trabajará con el alumnado de una manera directa y cercana, donde tendrán la oportunidad de conocer el trabajo que realizan determinadas entidades de economía social e interesarse por sus formas de gobernanza y de concebir el trabajo en equipo.

Finalmente, la tercera y última fase consistirá en la celebración de un gran acto final donde se premiará a las tres mejores iniciativas del concurso de emprendimiento social y se presentará oficialmente la guía en la que se habrá trabajado durante todo el año.

El proyecto se dirige tanto a alumnado de grado, de máster y doctorado. Lo que se busca con los estudiantes de grado de ADE y Economía es que conozcan que es la economía social, y cuál es el papel determinante que tiene en la generación de bienestar en un territorio. Por otra parte, se busca proveer al alumnado de máster y doctorado de economía social de herramientas para que después de la formación que reciben en economía social sean capaces de generar negocios propios o proponer a otras entidades proyectos sociales.

La riqueza del proyecto se basa, entre otras razones, en la gran cantidad de personas expertas y entidades sociales que van a participar e impartir formación y mentorizar a los alumnos durante todo el proceso que dura el proyecto; así como en poner el foco en la perspectiva social.

**Figura 1.**  
**Cronograma de actividades**

ACTIVIDADES	E	F	M	A	M	J	Jl	Ag	S	O	N	D	2023	2024
Actividad 1 ESTANCIA						X							X	
Actividad 2 JORNADA		X							X	X	X	X	X	X
Actividad 3 CONCURSO			X	X	X									X
Actividad 4 GUÍA PRÁCTICA	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X

A continuación, se describen las actividades de manera detallada:

### Actividad 1. ESTANCIA

El Entrepreneurial Humanistics Leadership Program que desarrolla el Real Colegio Complutense en Harvard está enfocado a la formación docente para instruir a futuros líderes de empresas socialmente responsables.

De esta manera, la estancia en Boston nos permitirá la consecución de dos objetivos claramente definidos. El primero de ellos, la adquisición de conocimiento por parte del grupo docente y de investigación que formamos el proyecto. Las lecciones aprendidas serán tenidas en cuenta e incorporadas a nuestra docencia en los tres grupos de interés del proyecto: alumnos de grado, de máster y de doctorado. Además, como segundo objetivo, el hecho de conocer al equipo docente y el resto de participantes del programa ampliará nuestro capital relacional, lo cual, creemos que es una manera excelente de empezar a trabajar con otras universidades en materia de economía social.

Por último, el hecho de entablar relaciones con otros investigadores y docentes vinculados a la economía social puede ser una fuente de conocimiento sobre cómo abordar problemas sociales desde distintas perspectivas y de distintas formas, así como de conocimiento de posibles realidades y problemas que hayan pasado desapercibidos a nuestro grupo.

- Fecha prevista de inicio: junio 2023
- Fecha prevista de finalización: junio 2023

## **Actividad 2. JORNADA “APRENDER A EMPRENDER JUGANDO”**

La actividad consiste en la creación y posterior implantación en el alumnado, de un juego. El objetivo final del juego es formar a los alumnos para que tengan las herramientas necesarias con las que crear un proyecto estratégico a partir de una serie de problemáticas sociales y medioambientales.

En este juego formativo participarán de manera activa determinadas entidades no lucrativas y del tercer sector de acción social de la Comunidad Valenciana y estará conducido por expertos en gamificación didáctica. El juego será creado de manera interdisciplinar por el profesorado del grupo de innovación en materia de emprendimiento y los profesionales que se encargarán de conducir la sesión. La iniciativa estará disponible en la plataforma creada para la gestión del proyecto para que pueda ser replicable por otros grupos o entidades que quieran fomentar el emprendimiento social y solidario.

A pesar de que el enfoque del juego es principalmente el de la competición entre los distintos jugadores o grupos de jugadores, se busca crear un clima no solo de competición, sino también de cooperación. Creemos que el aprendizaje en materia de cooperación se ajusta a la perfección a la realidad empresarial, especialmente cuando se trata de empresas de la economía social.

- Público objetivo estimado: Alumnos de Máster en Economía Social, alumnos de Doctorado en Economía Social, Alumnos de Grado en Economía y en ADE.
- Fecha prevista de inicio: septiembre 2023
- Fecha prevista de finalización: febrero 2024
- Evaluación: Cuestionario de satisfacción tanto a los alumnos como al profesorado participante en la creación del juego.

## **Actividad 3. CONCURSO SOBRE INICIATIVAS DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL A TRAVÉS DEL COWORKING**

Tras el juego, se organizarán 3 jornadas de coworking cooperativo entre los diferentes grupos con el objetivo de generar ideas de emprendimiento relacionadas con la innovación social a partir del juego y que puedan aplicarse en el mercado. Para ello se constituirán grupos de 4-6 alumnos, y cada grupo estará mentorizado por dos personas: un experto en emprendimiento de la Universidad de Valencia y miembro del Instituto de Economía Social, Cooperativismo y Emprendimiento; y un experto en la problemática social que su iniciativa esté intentando resolver.

En cada una de las tres sesiones se les darán retos que deberán resolver para implantar su idea. El objetivo es la delimitación de la idea al acabar estas jornadas. Posteriormente se celebrará un concurso en un acto donde todos los grupos tendrán que exponer sus ideas emprendedoras de innovación social para solucionar la problemática, que serán valoradas por un jurado. Las tres ideas ganadoras recibirán un premio en un acto institucional donde se presentará a su vez la guía de emprendimiento social.

- Público objetivo estimado: Alumnos de Máster en Economía Social, alumnos de Doctorado en Economía Social, Alumnos de Grado en Economía y en ADE.

- Fecha prevista de inicio: marzo 2024
- Fecha prevista de finalización: mayo 2024
- Evaluación (con indicación de la herramienta de evaluación):
  - Número de ideas/proyectos creados
  - Grado de satisfacción con la plataforma digital
  - Grado de satisfacción con la mentorización

#### **Actividad 4. GUIA PRÁCTICA PARA EL EMPRENDIMIENTO SOCIAL EN LA COMUNIDAD VALENCIANA**

La cuarta actividad consiste en la elaboración de una guía práctica para el emprendimiento social. El objetivo es que el proyecto se materialice en forma de publicación y pueda ser consultada y abierta no solo al alumnado participante, sino a la sociedad en general. Esta guía cuenta con la coparticipación y cofinanciación de CIRIEC-España, que realizará las tareas de edición y financiación de los ejemplares. La guía también podrá encontrarse de forma digital en la plataforma para que todos los alumnos y el público en general tengan acceso. Su contenido se estructura en tres partes:

- PARTE I: Estado de las problemáticas sociales en la Comunidad Valenciana bajo el enfoque de los ODS.
- PARTE II: Recopilación de experiencias prácticas de entidades de la economía social que resuelven problemáticas sociales en función de los ODS.
- PARTE III: Elaboración de una parte práctica donde a partir de un formato de preguntas breves se dan respuesta a las cuestiones más básicas que una persona se hace cuando quiere empezar un proyecto de emprendimiento social. Entre otras cuestiones, destacamos: ¿Por dónde empezar? ¿Con quién contactar? ¿Dónde puedo pedir financiación privada? ¿Hay entidades públicas que pueden echarme una mano?

¿Cuáles son? ¿De qué ayudas públicas me puedo beneficiar?

- Público objetivo estimado: Sociedad en general, pero con un enfoque más específico al alumnado de master y doctorado en economía social, y alumnado del grado de ADE y Economía.
- Fecha prevista de inicio: septiembre 2023
- Fecha prevista de finalización: mayo 2024
- Evaluación:
  - Encuesta estudiantes grado de satisfacción con la guía
  - Celebración de una jornada de presentación de la guía
  - Número de ejemplares distribuidos
  - Número de descargas de la guía

### **3. VIABILIDAD, APORTACIONES E IMPACTO ESPERADO DEL PROYECTO**

Se considera que el proyecto es factible, dado que desde el punto de vista operativo el Máster en Economía Social de la Universidad de Valencia viene desarrollando desde hace más de 5 años proyectos de innovación docente, lo que le dota de experiencia en este tipo de proyectos.

Se cuenta con los recursos humanos y materiales del IUDESCOOP (conocimientos, habilidades y experiencia de sus investigadores), además el profesorado que forma parte del proyecto imparte asignaturas relacionadas con el emprendimiento.

A nivel económico, el coste del proyecto es asumible con la ayuda solicitada y la cofinanciación de CIRIEC.

Desde la simplicidad, el proyecto desarrolla objetivos claros en cuanto a sus finalidades dentro del curso académico.

En cuanto al grado de innovación y creatividad, destacar que está previsto poner en marcha procesos de tutorización y orientación dirigido a distintos perfiles de alumnos (grado, máster y doctorado) lo que permitirá que se generen sinergias entre ellos. Se utilizarán herramientas metodológicas docentes innovadoras, pues se transmitirán conocimientos a través de la gamificación y se motivará y conectará con la realidad a través del aprendizaje –servicio. Los ODS constituyen la base de este proyecto, dado que todo el planteamiento está centrado en dar a conocer un modelo de emprendimiento que pone en el centro los problemas sociales, el emprendimiento desde la economía social.

El proyecto centra su atención en transformar la forma de pensar y actuar del alumnado universitario, provocando su curiosidad a través del juego, creando un entorno de aprendizaje relacionado con la responsabilidad social y la sostenibilidad que les impulse a actuar (generar ideas y proyectos relacionados con el emprendimiento social). Los materiales didácticos que se generarán contribuirán a reforzar las conductas del alumnado hacia aspectos económicos, sociales y medioambientales de su entorno.