

Los efectos de la participación y cocreación infantil en la ciencia

escrito por Vanessa Monar del Castillo | enero 28, 2024



Humanities & Social Sciences Communications
The effects of children's participation and co-creation in science
Carballido¹, Díez-Palomar², García-Yeste³ & Olabarria Morejón⁴

Humanities & Social Sciences Communications

ARTICLE Check for updates

<https://doi.org/10.1057/s41599-023-02473-5> OPEN

The effects of children's participation and co-creation in science

Beatriz Villarejo Carballido¹, Javier Díez-Palomar², Carme Garcia-Yeste³ & Ane Olabarria Morejón⁴

Los desafíos sociales a los que nos enfrentamos en la actualidad pueden resolverse mediante la ciencia y la tecnología, ya que las evidencias científicas de impacto social son la llave que permite un progreso social que promueva unas vidas más largas y felices para más personas (UNESCO, 2023). Este hecho debe impulsar a los entornos educativos tanto a favorecer una alfabetización científica desde las primeras edades para aumentar en los niños y las

niñas su conocimiento y motivación por la ciencia, como a buscar su colaboración y participación para generar conocimiento científico.

El artículo [*The effects of children's participation and co-creation in science*](#), publicado en la revista científica 'Humanities & Social Sciences Communications', analiza un estudio de caso basado en métodos de cocreación ciudadana en el marco del proyecto financiado por la UE H2020 ALLINTERACT, explorando cómo una cohorte reducida (cinco niños y niñas, cinco familias, cuatro docentes y cuatro personas investigadoras) genera conocimiento de manera colaborativa durante su participación en la cocreación de un videojuego destinado a ayudar a las personas a diferenciar entre bulos y evidencias científicas sobre el acoso escolar y un documento colaborativo con las directrices del videojuego y sus propuestas para su desarrollo. Para ello, se grabó un *Science Game Jam* de 24 horas celebrado los días 26 y 27 de noviembre de 2022 y desarrollado en un espacio virtual de encuentro grupal. La evidencia recopilada en este estudio indica que la participación activa de los niños y las niñas junto con miembros de la familia, docentes y personas investigadoras, en actividades científicas y en la creación colaborativa de productos basados en la ciencia, es ventajosa para el proyecto de investigación, no sólo para los propios niños y niñas que ampliaron sus conocimientos en evidencias científicas sobre el acoso, sino también para las personas adultas que participaron en el evento; ya que facilitó el aprendizaje sobre evidencias científicas relacionadas con inquietudes y preocupaciones que los niños y las niñas encuentran y permitió desarrollar conjuntamente conocimiento destinado a abordar y prevenir el acoso.

La presente investigación ilustra cómo los niños y niñas, a través de su participación activa compartiendo su

experiencia para la creación de los contenidos y situaciones del videojuego, brindaba herramientas a los jugadores y a las jugadoras potenciales de su videojuego con el objetivo de lograr una transformación social. Por otro lado, las personas investigadoras participantes aportaron conocimiento sobre la evidencia científica de impacto social a través de las conferencias con las que se inició el evento aportando las estrategias para ayudar a identificar la evidencia científica contra los bulos cuando se enfrentan a situaciones acoso en el videojuego y a la vez obtuvieron de los niños y las niñas información valiosa de las situaciones en las que ocurre este.

Esta esperanzadora investigación contribuye a identificar formas exitosas de promover la comunicación científica inclusiva para transformar la sociedad y mejorar las vidas de todas las personas.