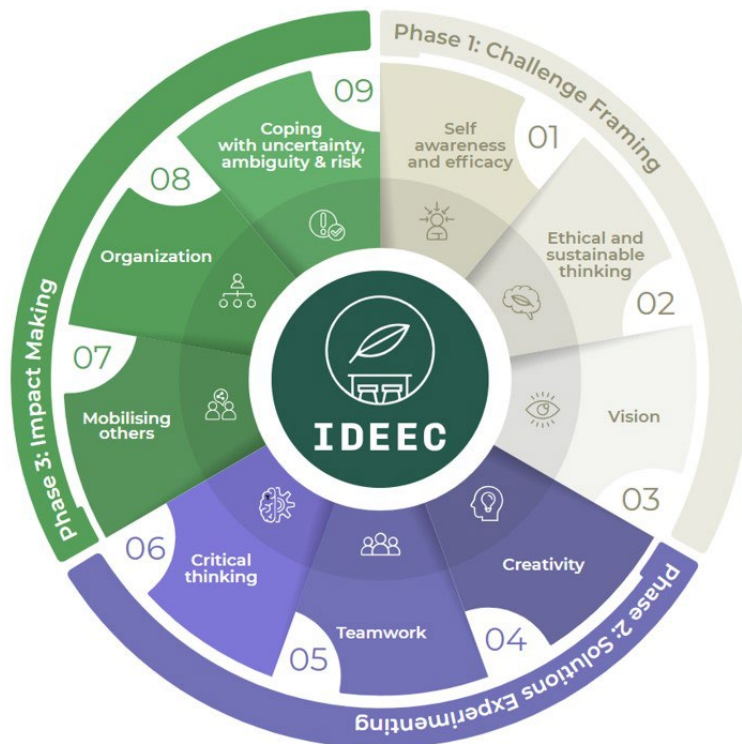


Evaluando el impacto en Educación para el Emprendimiento. Guía para profesorado



Qué significa «impacto»: En términos sencillos, el impacto es el cambio positivo que tu docencia genera en la forma de pensar, sentir o actuar del alumnado. Piensa en tu metodología como si fuera plantar una semilla: ¿qué nuevas ideas o comportamientos comienzan a crecer? ¿Qué emoción o motivación florece después? Por ejemplo, ¿las chicas y los chicos están más entusiasmados por resolver un problema o ayudar a los demás después de tu actividad?

Cómo detectar y medir el impacto:

Probablemente ya estés observando el impacto en pequeños detalles: los ojos de los niños y niñas se iluminan, participan con energía o hacen nuevas preguntas. A continuación, presentamos algunas herramientas sencillas y adecuadas que puedes utilizar para captar esos cambios:

- **«Dos cosas que me gustaron y un deseo»:** Después de una sesión en el aula, cada alumno/a comparte dos cosas que le gustaron o aprendió, y una cosa que le gustaría que fuera diferente la próxima vez. Por ejemplo: «Me gustó aprender sobre el reciclaje. Me gustó trabajar con mi amigo. Me gustaría que tuviéramos más tiempo para construir nuestro proyecto».

- Encuestas con caras sonrientes: utiliza emojis o pulgares hacia arriba/abajo para preguntarles si se han divertido, han aprendido algo nuevo, han trabajado bien en equipo o se han sentido útiles.
- Comprobaciones físicas rápidas: Prueba con una pregunta divertida como «¡Pongan la mano en la cabeza si se sienten orgullosos/as de sí mismos/as hoy!». Si casi todas las manos están en la cabeza, significa que la propuesta docente les ha hecho sentir orgullosos, y sí, incluso eso es una señal de impacto.

Por qué es importante el impacto:

Entre los 9 y los 12 años, el alumnado está formando su sentido de identidad y cómo el aprendizaje se conecta con el mundo real. Las medidas de impacto sencillas les ayudan a reflexionar sobre su crecimiento y a ver el aprendizaje como algo más que unas notas. Por ejemplo, preguntarles en qué problema han intervenido o a quién han ayudado les hace conectar el trabajo escolar con cuestiones de la vida real. Esto fomenta la conciencia de sí mismos/as y la motivación, les ayuda a sentirse parte de algo más grande y les muestra que sus ideas pueden marcar la diferencia más allá del aula.

El proyecto “Impact Driven Entrepreneurship Education” (Educación Emprendedora con impacto) ofrece ideas de control ya preparadas:

Stage	Key Question	Tool/Activity	Outcome
Before	Where are we now? <i>Content:</i> What change do we want to see in the world? <i>Competences:</i> What competences do we want to develop?	Option 1 content: Class activity where you draw / describe the imagined future Option 2 content: individual statements or keywords shown in a web / wordle, using tool such as mentimeter Option 3 competences: let students fill in survey	Establish baseline competencies and best imagined future as goals.
Challenge Framing	What challenges matter most to us?	Option 1: Draw the challenge chosen – in group(s) Option 2: Describe and frame the challenge chosen in max 1/2 sentences – make sure you can explain every word	Identify and frame meaningful challenges.
Solutions Experimenting	How can we address the challenge creatively?	Option 1: Record students’ prototypes (and their reflections on it) Option 2: Let teams draw their iterative process, including feedback loops	Show what is developed and how this is done
Impact Making	What difference did we make? Did we also change (learn/grow)?	Option 1: competence survey (linking to similar survey before project) Option 2: competence survey (stand-alone) Option 3: Group statements or drawings on change that was made (link back to activity before)	Measure learning outcomes and societal impact
Sharing the change we made	How can we share the change we made with wider community?	Option 1: Real world action log (online) Option 2: Class “change walls” / shared school or community exhibitions of the impactful projects and work of the class	Empower: sharing how to make a difference

Fase	Pregunta clave	Herramienta / Actividad	Resultado
------	----------------	-------------------------	-----------

Antes	<p>¿Dónde estamos ahora?</p> <p>Contenido: ¿Qué cambio queremos ver en el mundo?</p> <p>Competencias: ¿Qué competencias queremos desarrollar?</p>	<p>Opción 1 Contenido: Actividad en clase en la que se dibuja/describe el futuro imaginado</p> <p>Opción 2 Contenido: Declaraciones individuales o palabras clave mostradas en una web/wordle, utilizando herramientas como Mentimeter</p> <p>Opción 3 Competencias: dejar que el alumnado rellene la encuesta</p>	<p>Establecer una base competencial y qué objetivos abordar para tener un future mejor.</p>
Investigando el reto	<p>¿Qué problemas/ retos tienen importancia para el grupo?</p>	<p>Opción 1: Dibuja el reto elegido, en grupo(s).</p> <p>Opción 2: Describe y enmarca el reto elegido en un máximo de media frase/claim; asegúrate de poder explicar cada palabra.</p>	<p>Identificar y plantear retos significativos.</p>
Formulando el reto	<p>¿Cómo Podemos intervenir en el reto de forma creative?</p>	<p>Opción 1: Grabar los prototipos del/de los grupo/s (y sus reflexiones al respecto).</p> <p>Opción 2: Dejar que los equipos dibujen su proceso de construcción del reto y del proyecto, incluyendo los momentos de duda y de decisiones.</p>	<p>Mostrar cómo se construye la idea de Proyecto y qué puede cambiar.</p>
Creando impacto	<p>¿Qué cambios vamos a generar?</p> <p>¿Nosotros/as mismas/os podremos cambiar también?</p>	<p>Opción 1: Encuesta sobre competencias (vinculada a una encuesta similar realizada antes del proyecto)</p> <p>Opción 2: Encuesta sobre competencias (nueva)</p> <p>Opción 3: Declaraciones o imágenes del grupo sobre los cambios realizados (vinculados a la actividad anterior).</p>	<p>Medir los resultados de aprendizaje y el impacto social</p>
Compartiendo el impacto que hemos generado	<p>¿Cómo podemos compartir el cambio que hemos logrado con nuestra comunidad?</p>	<p>Opción 1: Registro de acciones en el mundo real (en línea o presencial)</p> <p>Opción 2: «Muros de cambio» en clase / exposiciones compartidas en el centro educativo o la comunidad sobre los proyectos y acciones con más impacto.</p>	<p>Fortaleza del equipo y de la iniciativa: compartir el impacto que se genera.</p>

Medir el cambio: La forma más importante de saber si se ha logrado un cambio es realizar una prueba antes y después, es decir, una encuesta previa y posterior. Esto permite hacer un seguimiento de lo que ha cambiado para el alumnado. La encuesta de impacto se puede encontrar aquí: www.ideec.eu puede incorporarla a las sesiones, de modo que medir el impacto se convierta en una parte natural y fácil de su proceso de enseñanza.

¿Qué significa el impacto para mí, como docente? También es importante comprobar mi propio cambio. Para esto hemos creado este formulario de autoreflexión para docentes.

www.ideec.eu

Los 4 principios clave:

1) El entorno de aprendizaje da valor y fomenta la diversidad, la equidad y la inclusión: entornos educativos justos, accesibles y respetuosos para todos y cada uno/a de los/as estudiantes, independientemente de su origen religioso, racial o étnico, género, orientación sexual o capacidad de aprendizaje. Todo el alumnado debe tener el mismo acceso a las oportunidades de aprendizaje y todas las personas estudiantes deben ser valoradas, consideradas y respetadas por igual. Las diferencias individuales enriquecen el recorrido educativo de cada persona.

2) El contenido se basa en las competencias: se hace hincapié en el proceso de aprendizaje y en la adquisición de habilidades clave que se pueden aplicar en contextos del mundo real, más que en los productos finales del proyecto.

3) El aprendizaje se centra en el alumnado y está dirigido por cada alumno/a: el alumnado es el centro del proceso de aprendizaje, incluidas sus necesidades y características individuales, y desempeñan un papel activo en su proceso de aprendizaje. Este principio fomenta la participación de los alumnos/as, desarrolla un aprendizaje relevante y significativo y fomenta la motivación propia.

4) El profesorado como facilitador: los/las docentes no asumen simplemente el papel tradicional de difusores de conocimientos, sino que son responsables de utilizar métodos y procesos para crear un entorno dinámico que favorezca el aprendizaje, actuando como guías, instructores, entrenadores, proveedores de recursos y cualquier otra función necesaria para apoyar la construcción activa de conocimientos por parte del alumnado.