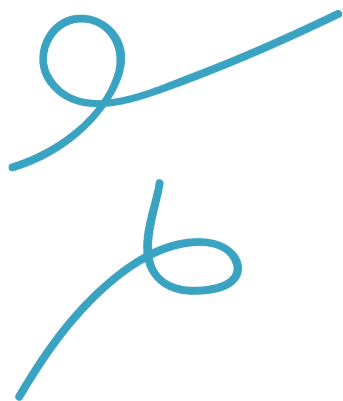




Diseño
y Formulación



Proyectos



de impacto



Concurso
Escuelas
Sustentables
SEGUNDA EDICIÓN

Introducción	1
Enfoques de impacto en proyectos	2
Marco lógico	2
Teoría del cambio	2
Enfoque participativo	3
Escalabilidad	3
Componentes claves en el Diseño de Proyectos	4
Diagnóstico y contexto	4
Objetivos SMART	4
Actividades y cronograma	5
Viabilidad técnica y recursos	5
Aliados estratégicos	6
Resultados e impacto esperados	7
Herramientas y Métodos para el Diseño	8
Técnicas de planificación participativa	8
Matrices y esquemas visuales	8
Indicadores de impacto	9
Monitoreo y seguimiento	9
<i>Actividad sugerida</i>	10



Introducción

El diseño de proyectos con enfoque de impacto es una herramienta pedagógica y práctica que permite a estudiantes y docentes vincular los contenidos educativos con los desafíos de la vida cotidiana. Más allá de ser una actividad puntual, la formulación de proyectos promueve habilidades de **planificación, organización y trabajo en equipo**, al mismo tiempo que genera un sentido de responsabilidad hacia el entorno escolar y comunitario. La escuela, en este sentido, se convierte en un espacio de aprendizaje vivo, donde las ideas se transforman en acciones con resultados visibles.

Un proyecto de impacto no se limita a resolver un problema inmediato, sino que busca generar cambios positivos que se sostengan en el tiempo. **Para los estudiantes**, este proceso abre la posibilidad de comprender mejor la realidad que los rodea, identificar necesidades concretas y proponer soluciones realistas. **Para los docentes**, se presenta como una oportunidad de integrar contenidos curriculares con situaciones prácticas, motivando a los alumnos a aplicar lo aprendido en matemáticas, ciencias sociales o naturales, comunicación y tecnología en un contexto real.

La experiencia demuestra que, cuando los proyectos escolares están bien diseñados, producen transformaciones significativas tanto dentro como fuera de la institución. En Córdoba, por ejemplo, varias escuelas han impulsado huertas comunitarias como parte de programas educativos. Estas iniciativas no solo mejoraron la alimentación de los estudiantes y sus familias, sino que también promovieron el cuidado del suelo, la gestión responsable del agua y el trabajo colaborativo entre generaciones. Otro caso frecuente es la organización de campañas para reducir el consumo de plásticos en los recreos, que llevaron a instalar puntos de separación de residuos y a disminuir la cantidad de desechos generados en los establecimientos.

Estos ejemplos muestran que los proyectos escolares no son actividades aisladas, sino que pueden tener un efecto multiplicador en la comunidad. Al resolver problemas concretos, los estudiantes se convierten en agentes de cambio y la escuela refuerza su rol social como espacio de formación integral. Diseñar proyectos con un enfoque de impacto, por lo tanto, significa unir la educación con la acción, permitiendo que los aprendizajes se traduzcan en mejoras tangibles para la escuela, el barrio y la región.

Enfoques de impacto en proyectos

Para diseñar un proyecto que sea claro y alcanzable, resulta útil apoyarse en **marcos de referencia** que permitan ordenar las ideas y darles coherencia. Estos enfoques funcionan como guías sencillas que ayudan a pasar de la identificación de un problema a la definición de actividades y resultados esperados. No son herramientas exclusivas de especialistas: con adaptaciones simples pueden ser utilizadas en la escuela para que docentes y estudiantes organicen sus propuestas de manera estructurada y realista.

Marco lógico

El **marco lógico** es una herramienta ampliamente utilizada en la **planificación de proyectos** porque permite organizar la información de manera clara y secuencial. Su propósito principal es vincular el problema identificado con los objetivos, las actividades que se van a realizar y los resultados que se esperan alcanzar. En el ámbito escolar, esto se traduce en un esquema sencillo que ayuda a no perder de vista la coherencia entre lo que se quiere lograr y lo que realmente se hace para lograrlo.

El punto de partida es siempre el **problema** que se desea abordar. Una vez definido, se plantean los **objetivos** como la respuesta al problema y se detallan las actividades necesarias para alcanzarlos. Finalmente, se describen los **resultados esperados**, que permiten evaluar si el proyecto ha cumplido con su propósito. En este sentido, el marco lógico funciona como un “mapa” que ordena las ideas y asegura que cada paso tenga relación con el siguiente.

Un ejemplo puede ser ilustrativo: si la escuela detecta que se generan grandes cantidades de residuos en los recreos, el problema se formula de manera clara. El objetivo puede ser reducir esa cantidad mediante prácticas de separación y reutilización. Las actividades podrían incluir la colocación de cestos diferenciados, charlas de sensibilización y acuerdos con cooperativas locales para la recolección. Los resultados esperados serían la disminución del volumen de residuos enviados a disposición final y una mayor participación de la comunidad educativa en la gestión ambiental.

Para facilitar la comprensión de este enfoque, resulta útil presentar un diagrama de bloques o una tabla simplificada con cuatro columnas: **problema identificado, objetivo, actividades y resultados**. Esta visualización permite a los estudiantes ver de manera directa la relación entre cada parte del proyecto y cómo todas se integran en un mismo esquema.

Teoría del cambio

La **teoría del cambio** es un enfoque que ayuda a pensar de manera sencilla cómo las acciones que realizamos se conectan con los resultados que buscamos. Parte de una lógica muy clara: si hacemos determinada actividad, entonces esperamos que ocurra un cambio concreto. Este razonamiento permite a docentes y estudiantes visualizar la **cadena de consecuencias** que un proyecto puede generar, desde los pasos más inmediatos hasta los impactos de mayor alcance.

Aplicada al ámbito escolar, la teoría del cambio invita a imaginar un “camino” que empieza con las actividades y avanza hacia los cambios deseados en la escuela o en la comunidad. Por ejemplo, si se organizan talleres de uso responsable del agua (si hacemos X), entonces los estudiantes aprenderán a valorar mejor este recurso y aplicarán hábitos de ahorro en la escuela y en sus casas (entonces ocurrirá Y). Este ejercicio de conectar causa y efecto ayuda a revisar si lo que se planifica realmente conduce al impacto buscado o si es necesario ajustar las acciones.

Para trabajar con los estudiantes, se puede representar la teoría del cambio a través de un mapa de flechas que muestre de forma visual cómo las actividades se transforman en resultados y cómo estos, a su vez, generan un impacto más amplio. De este modo, se promueve un pensamiento lógico y crítico que fortalece el diseño de cualquier proyecto.

Enfoque participativo

El **enfoque participativo** destaca la importancia de que los proyectos no sean diseñados únicamente por un pequeño grupo, sino que **integren las voces y necesidades** de quienes se verán directamente involucrados. En el caso de la escuela, esto significa que estudiantes, docentes y familias puedan expresar sus ideas, identificar problemas relevantes y colaborar en la construcción de soluciones. Cuando se incorporan distintas miradas, el proyecto se vuelve más representativo y tiene mayores posibilidades de sostenerse en el tiempo.

Este enfoque también fomenta el **sentido de pertenencia**. Cuando los estudiantes participan activamente en las decisiones, no solo comprenden mejor los objetivos del proyecto, sino que también se comprometen con su ejecución. Lo mismo ocurre con los docentes y la comunidad: al sentirse parte del proceso, aumenta la motivación para colaborar y dar continuidad a las actividades propuestas.

Trabajar de manera participativa no significa que todas las opiniones deban coincidir, sino que se valoran las distintas perspectivas y se buscan acuerdos colectivos. De esta forma, se construye un proyecto más sólido y realista, que responde a las necesidades concretas del contexto escolar y comunitario.

Escalabilidad

La **escalabilidad** se refiere a la capacidad que tiene un proyecto de **crecer más allá de su espacio inicial** y llegar a otros ámbitos con el mismo **impacto positivo**. En el contexto escolar, esto implica pensar desde el comienzo en cómo una iniciativa diseñada para una sola institución puede replicarse en otras escuelas o adaptarse a diferentes comunidades educativas. Este enfoque permite que el esfuerzo realizado no quede limitado a un grupo reducido, sino que abra la posibilidad de multiplicar sus beneficios.

Subrayar esta dimensión es fundamental porque muchos de los problemas que se abordan en la escuela —como el uso eficiente del agua, la reducción de residuos o la mejora de los espacios verdes— son desafíos comunes a otras instituciones. Si un proyecto está bien planificado y demuestra resultados concretos, puede convertirse en un modelo a seguir que inspire a otras escuelas de la provincia y del país. De esta manera, cada experiencia local puede contribuir a una transformación educativa y comunitaria de mayor alcance.



Componentes claves en el Diseño de Proyectos

Diagnóstico y contexto

Todo proyecto comienza con un **diagnóstico** claro que permita comprender cuál es el **problema** que se quiere abordar y en qué condiciones se presenta. Este paso resulta esencial porque evita que las acciones se definan únicamente desde percepciones aisladas y brinda fundamentos sólidos sobre la necesidad del proyecto. Un diagnóstico adecuado no solo identifica la situación principal, sino también sus causas y las consecuencias que genera en la escuela o en la comunidad.

En el ámbito escolar, realizar un diagnóstico no requiere de estudios complejos ni de herramientas especializadas. Lo importante es contar con información sencilla pero confiable que permita describir el problema con precisión. Para ello, se pueden aplicar encuestas breves a estudiantes y docentes que indaguen sobre hábitos o percepciones relacionados con el tema que se quiere trabajar. La observación directa del entorno escolar también resulta muy útil, ya que permite registrar situaciones concretas que reflejen el estado actual.

Otra forma práctica de enriquecer el diagnóstico es revisar noticias locales, informes comunitarios o datos oficiales que ofrezcan un panorama más amplio del contexto. Este tipo de fuentes permite conectar la realidad de la escuela con lo que sucede en el barrio, la ciudad o incluso la provincia, mostrando que muchos problemas no son aislados sino parte de situaciones más generales. Finalmente, las entrevistas a actores clave —como personal de mantenimiento, directivos, familias o referentes comunitarios— aportan detalles valiosos sobre cómo se percibe el problema desde distintas miradas y qué experiencias previas existen en torno a él.

El objetivo de este proceso no es reunir grandes volúmenes de información, sino obtener **evidencias básicas** que respalden el proyecto y sirvan para tomar decisiones fundamentadas. Un diagnóstico bien realizado da legitimidad al trabajo de los estudiantes y aumenta las posibilidades de que toda la comunidad educativa reconozca la importancia del tema y se comprometa con las acciones propuestas.

Objetivos SMART

Una vez identificado el problema a través del diagnóstico, el siguiente paso es definir con claridad **qué se quiere lograr con el proyecto**. Los objetivos cumplen esta función: señalan la dirección del trabajo y orientan las actividades hacia resultados concretos. Para que sean realmente útiles, los objetivos deben estar bien formulados, de manera que puedan ser entendidos por todos los integrantes del proyecto y permitan evaluar, al final, si lo planificado se cumplió o no.

Una herramienta práctica para redactarlos es el criterio **SMART**, que propone que los objetivos sean **específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con un plazo**

determinado. Ser específicos significa que deben describir con precisión qué se espera lograr, evitando frases demasiado amplias. Que sean medibles implica que se puedan comprobar con datos o evidencias, aunque sean simples, como la cantidad de estudiantes que participan o los residuos que se reducen. Los objetivos también deben ser alcanzables, es decir, posibles de cumplir con los recursos disponibles en la escuela y la comunidad. La relevancia asegura que estén directamente vinculados al problema identificado y que tengan sentido para quienes participan. Finalmente, el plazo determinado establece un tiempo concreto para alcanzarlos, lo que permite organizar mejor las actividades.

Por ejemplo, en lugar de formular un objetivo general como “mejorar el ambiente escolar”, un objetivo SMART sería: “Reducir en un 30% la cantidad de residuos plásticos generados en la escuela durante el próximo semestre mediante campañas de concientización y la instalación de puntos de separación”. Esta formulación permite ver claramente qué se hará, en cuánto tiempo y cómo se medirá el éxito.

Trabajar con objetivos SMART no solo ordena el proyecto, sino que también ayuda a motivar a los estudiantes, porque convierte una idea general en un desafío concreto y alcanzable. Al tener metas claras, es más fácil mantener el compromiso y evaluar el avance en cada etapa del proceso.

Actividades y cronograma

Definidos los objetivos, el siguiente paso es **organizar las actividades** necesarias para alcanzarlos. La planificación ordenada permite que cada integrante del proyecto sepa qué debe hacer, cuándo y con qué recursos.

Para estructurar esta información resulta útil armar un **cronograma**. No se trata de un documento complejo, sino de una herramienta visual que muestre, en una tabla o en un diagrama sencillo, qué actividades se realizarán en cada momento. El cronograma tipo Gantt, por ejemplo, representa las tareas en filas y los tiempos en columnas, de manera que es fácil ver qué acciones se desarrollan al mismo tiempo y cuáles dependen de que otras se completen. En el contexto escolar, este tipo de planificación permite organizar las actividades en semanas o meses, considerando el calendario académico y los recursos disponibles. Al contar con un cronograma, los estudiantes aprenden a gestionar mejor el tiempo, a prever posibles dificultades y a valorar la importancia de cumplir con los plazos establecidos para que el proyecto avance de manera ordenada.

Viabilidad técnica y recursos

Además de tener objetivos claros y un cronograma definido, todo proyecto necesita analizar si realmente **es posible llevarlo a cabo** con los recursos disponibles. Este paso se conoce como **viabilidad técnica** y permite evaluar si las actividades planificadas se pueden concretar en la práctica. Considerar la viabilidad evita frustraciones y ayuda a diseñar proyectos que sean realistas y sostenibles en el tiempo.

El primer aspecto para revisar son los **recursos humanos**, es decir, las personas que participarán en el proyecto. En una escuela, estos pueden incluir estudiantes de diferentes cursos, docentes de distintas materias, personal de apoyo y, en algunos casos, familias o miembros de la comunidad. Identificar quiénes estarán involucrados y qué roles pueden cumplir es clave para distribuir responsabilidades de manera justa y eficiente.

En segundo lugar, es importante analizar los **recursos materiales**. Aquí entran en juego los elementos concretos necesarios para las actividades, como herramientas, insumos, espacios físicos, equipos de protección o materiales reciclados. Muchas veces estos recursos pueden obtenerse dentro de la misma escuela, a través de donaciones o mediante acuerdos con organizaciones locales, lo que amplía las posibilidades sin requerir grandes inversiones.

El tercer componente es el análisis de los **recursos económicos**. Aunque los proyectos escolares suelen trabajar con presupuestos limitados, resulta fundamental calcular los costos básicos. Elaborar un presupuesto sencillo implica listar los materiales o servicios que se necesitan y estimar su valor. De esta manera, se pueden buscar alternativas de financiamiento, como cooperadoras escolares, campañas solidarias o aportes de instituciones cercanas.

Un proyecto viable es aquel que aprovecha al máximo los recursos disponibles y, cuando es necesario, encuentra formas creativas de conseguir los que faltan. Este análisis fortalece el compromiso y asegura que las actividades planificadas se transformen en resultados concretos.

Aliados estratégicos

Un proyecto escolar puede fortalecerse considerablemente cuando logra sumar **aliados externos** que aporten conocimientos, recursos o espacios de acción. Estos aliados pueden ser **municipios, cooperativas, organizaciones sociales, universidades, centros de investigación o empresas locales** interesadas en acompañar iniciativas comunitarias. Incorporarlos desde el diseño del proyecto permite ampliar la capacidad de respuesta y aumentar las posibilidades de lograr un impacto real y sostenido.

El punto de partida es el mapa de actores elaborado durante la planificación, que ayuda a identificar quiénes pueden estar vinculados con el problema y de qué manera. A partir de allí, es posible definir qué se espera de cada aliado en términos concretos: desde brindar materiales o asesoramiento técnico hasta facilitar espacios, difundir actividades o colaborar con la logística. Lo importante es que el rol de cada institución quede claro y que exista un compromiso explícito para sumar esfuerzos.

Incluir aliados estratégicos no significa perder la identidad del proyecto escolar, sino reconocer que muchas problemáticas requieren la cooperación entre distintos sectores. Para los estudiantes, esta práctica también es una oportunidad de aprender a trabajar en red y de experimentar cómo las alianzas fortalecen las iniciativas locales. De este modo, la escuela no solo se posiciona como un espacio educativo, sino también como un actor activo dentro de su comunidad.

Resultados e impacto esperados

Un último componente fundamental del diseño de proyectos es la **definición de los resultados** que se esperan alcanzar y del impacto que se busca generar. Los resultados son los logros **inmediatos y tangibles** que se obtienen al completar las actividades, mientras que el impacto hace referencia a los **cambios más profundos y duraderos** que ocurren en la comunidad escolar o en el entorno social y ambiental. Distinguir entre ambos niveles ayuda a tener expectativas realistas y a valorar el aporte de cada acción.

Los **resultados inmediatos** suelen expresarse en productos concretos: la instalación de un punto verde en la escuela, la realización de talleres de capacitación, la plantación de árboles en un espacio común, entre otros. Estos logros son visibles en el corto plazo y permiten comprobar que las actividades se llevaron a cabo según lo planificado. En cambio, el **impacto esperado** se mide en el mediano y largo plazo, y no siempre es fácil de observar de manera inmediata. Se trata de cambios más amplios que surgen a partir de los resultados alcanzados. Por ejemplo, una campaña de reducción de plásticos puede traducirse, con el tiempo, en una mayor conciencia ambiental de los estudiantes y sus familias, en la disminución sostenida de residuos en la escuela o en la adopción de hábitos responsables en la comunidad. En el plano educativo, estos impactos fortalecen valores como la cooperación, la participación y el compromiso ciudadano.

Al pensar en impactos, también es útil vincular el proyecto con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**, que proponen metas globales en temas como agua limpia, energía asequible, acción por el clima o producción responsable. Relacionar los proyectos escolares con los ODS permite que estudiantes y docentes comprendan que sus acciones forman parte de un esfuerzo más amplio, compartido por comunidades de todo el mundo. De este modo, los proyectos no solo transforman la realidad cercana, sino que se conectan con una agenda global de sostenibilidad.

Herramientas y Métodos para el Diseño

Técnicas de planificación participativa

Las técnicas de planificación participativa buscan que todos los actores involucrados en un proyecto puedan expresar sus ideas y acordar, de manera conjunta, cuáles son las **prioridades**. En el ámbito escolar, estas herramientas permiten que los estudiantes no solo sean receptores de propuestas, sino **protagonistas en la construcción de las soluciones**.

Una de las metodologías más utilizadas es la elaboración de **mapas de problemas**. Se trata de un ejercicio visual en el que se coloca en el centro un problema identificado y, alrededor, se registran sus causas y consecuencias. Este tipo de esquema ayuda a comprender que cada situación tiene múltiples factores que la explican y que, por lo tanto, las acciones del proyecto deben enfocarse en las causas que se pueden abordar desde la escuela.

Otra herramienta práctica son las **votaciones de prioridades**, en las que los estudiantes eligen, de manera individual o grupal, cuáles de los problemas detectados consideran más urgentes o relevantes. Esto permite ordenar las propuestas y concentrar los esfuerzos en aquello que tiene mayor consenso. Finalmente, las dinámicas de consenso ayudan a integrar las diferentes opiniones, buscando puntos de acuerdo y evitando que la decisión final dependa solo de unos pocos. Estas dinámicas pueden darse en forma de debates guiados, rondas de diálogo o construcción colectiva de una lista de prioridades.

Aplicar estas técnicas en el aula no requiere recursos sofisticados: bastan hojas, pizarras, marcadores o soportes digitales sencillos. Lo importante es generar un espacio de diálogo respetuoso donde cada estudiante pueda expresarse y comprender que su opinión contribuye a un objetivo común.

Matrices y esquemas visuales

Estas herramientas que ayudan a **ordenar la información** del proyecto de manera clara y accesible. En lugar de trabajar únicamente con textos largos, estas representaciones permiten visualizar de un solo vistazo los elementos principales, facilitando la comprensión y el seguimiento del proyecto por parte de todos los participantes.

Un recurso sencillo es la **ficha de proyecto**, que en una sola página reúne los datos básicos: problema identificado, objetivo principal, actividades clave, recursos necesarios y resultados esperados. Este formato concentrado funciona como una “tarjeta de presentación” del proyecto y puede actualizarse a medida que avanza.

Otra herramienta útil son los **mapas de actores**, que permiten identificar quiénes se ven afectados por el problema y quiénes pueden colaborar en la solución. Colocar a cada actor en el esquema según su nivel de influencia o interés ayuda a decidir cómo involucrarlos de manera adecuada. De manera complementaria, los **tableros de roles** permiten asignar responsabilidades de forma clara, señalando quién coordina, quién ejecuta y quién acompaña cada tarea.

Indicadores de impacto

Medir los avances de un proyecto es tan importante como planificar las actividades. Para ello se utilizan los **indicadores**, que son herramientas que permiten comprobar, con datos concretos, si los objetivos se están cumpliendo. Un indicador es, en términos simples, una señal que muestra de manera objetiva el progreso de una acción o el grado de logro alcanzado. En el ámbito escolar, contar con indicadores facilita no solo la evaluación, sino también la comunicación de los resultados a la comunidad educativa y a quienes apoyan el proyecto.

Un buen indicador debe ser claro, sencillo y estar directamente relacionado con el objetivo planteado. Si el objetivo es reducir la cantidad de residuos, un indicador podría ser la “cantidad de bolsas de basura generadas por semana”. Si se busca aumentar la participación estudiantil en actividades ambientales, el indicador podría expresarse como el “número de estudiantes que participan en la campaña de reciclaje”. Estos ejemplos muestran que los indicadores no necesitan ser complejos, sino fácilmente medibles con los recursos disponibles en la escuela.

El diseño de indicadores requiere considerar tres aspectos básicos: **qué se va a medir, con qué frecuencia se tomará el dato y cómo se registrará**. En muchos casos, basta con observaciones periódicas, conteos simples o pequeños formularios de registro. Lo importante es que el método sea práctico y sostenible en el tiempo. Además, los indicadores deben diferenciar entre resultados inmediatos —como la realización de talleres o la instalación de cestos de separación— e impactos de más largo plazo, como la disminución sostenida de residuos o la incorporación de nuevos hábitos en la comunidad. Evaluar los indicadores de manera periódica permite identificar logros, reconocer dificultades y ajustar las estrategias cuando sea necesario. También ayuda a visibilizar el valor del proyecto, mostrando con evidencias que las acciones desarrolladas generan cambios reales. Los indicadores de impacto son en una herramienta fundamental para motivar a los estudiantes y dar credibilidad a los esfuerzos realizados desde la escuela.

Monitoreo y seguimiento

El **monitoreo y seguimiento** consiste en revisar de manera periódica si las actividades del proyecto se están llevando a cabo según lo planificado y si los resultados previstos comienzan a cumplirse. No se trata de una evaluación final, sino de un **proceso continuo que permite detectar a tiempo avances, dificultades o desvíos en la ejecución**. De esta forma, el proyecto puede ajustarse cuando es necesario, evitando que los problemas se acumulen y comprometan el logro de los objetivos.

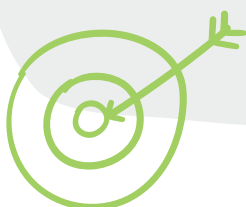
En la práctica escolar, el monitoreo puede realizarse mediante reuniones breves de los equipos de trabajo, registros simples en planillas o la actualización periódica del cronograma. Lo fundamental es contar con información clara sobre qué actividades ya se realizaron, cuáles están en curso y cuáles faltan por completar.



Actividad sugerida

Cada grupo de estudiantes propone un indicador sencillo que permita evaluar el avance de su proyecto, como el número de actividades realizadas en una semana o la cantidad de participantes involucrados.

Armen también un esquema sencillo de las actividades y cronograma que implica a gran escala el desarrollo del proyecto.





Concurso Escuelas Sustentables

SEGUNDA EDICIÓN



Ministerio de
EDUCACIÓN

Ministerio de
**AMBIENTE Y
ECONOMÍA CIRCULAR**

Ministerio de
**INFRAESTRUCTURA
Y SERVICIOS PÚBLICOS**

Agencia
**CÓRDOBA
JOVEN**



LaVoz