



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Dpto. de Proyectos de Ingeniería

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en  
proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco  
del programa ERASMUS+

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Cooperación Al Desarrollo

AUTOR/A: Suarez Romero, Jessica Silvana

Tutor/a: Monterde Díaz, Rafael

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

**DEPARTAMENTO DE PROYECTOS DE INGENIERÍA**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN COOPERACIÓN AL  
DESARROLLO**

**GESTIÓN DE PROYECTOS Y PROCESOS DE DESARROLLO**

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**

**Análisis de la herramienta para la  
evaluación de impacto en proyectos de  
desarrollo internacionales aplicables al  
marco del programa ERASMUS+**

**AUTOR/A:**

JESSICA SILVANA SUAREZ ROMERO

**DIRECTOR/A:**

RAFAEL MONTER DE DIAZ

**09/09/2003**

1.1368

## Contenido

1.RESUMEN .....	4
2.OBJETIVOS .....	4
2.1 OBJETIVO GENERAL .....	4
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
3. INTRODUCCIÓN .....	5
4. ANTECEDENTES Y CONTEXTO .....	5
4.1 El programa ERAMUS + .....	5
4.2 Algunos apuntes sobre la Teoría del Cambio.....	9
4.3 Algunos apuntes sobre el Social Impact Assessments (SIA) .....	10
4.PROBLEMA A RESOLVER .....	12
5.METODOLOGÍA .....	13
6.RESULTADOS.....	14
6.1 Teoría del cambio MyDigiCoop.....	14
6.2 La Teoría de Cambio de RiksReal.....	16
7. MEDICIÓN DE IMPACTO (SIA) .....	18
7.1 Medición de impacto de MYDIGICOOP .....	19
7.2 Medición de impacto en RIKSREAL .....	24
8.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	31
9. REFLEXIÓN CRÍTICA .....	33

## Índice de Tabla

Tabla 1. Teoría del cambio MyDigiCoop.....	15
Tabla 2. Teoría del Cambio RiksReal .....	17
Tabla 3. Posibles preguntas de evaluación de impacto (elaboración propia) .....	32

## Índice de Tabla

Gráfico 1. Fases representativas de la Teoría del Cambio. (elaboración propia) .....	10
Gráfico 2. Modelo de planificación del Social Impact Assessments (elaboración propia) .....	12

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

Gráfico 3.	Resultados de la medición de impacto de la aplicación .....	19
Gráfico 4.	Resultados de la medición de impacto de plataforma .....	20
Gráfico 5.	Resultados de la medición de claridad de los Módulos.....	21
Gráfico 6.	Resultados de la medición de utilidad de los Módulos. ....	22
Gráfico 7.	Resultados de la medición de eficacia de los entregables. ....	23
Gráfico 8.	Resultados de la medición de impacto entre los socios. ....	24
Gráfico 9.	Percepción de los participantes sobre la aplicación .....	25
Gráfico 10.	N.º participantes en la evaluación de la Toolkit.....	27
Gráfico 11.	Evaluación del impacto de la Toolkit .....	28
Gráfico 12.	N.º. participantes en la evaluación de la RV .....	29
Gráfico 13.	Evaluación del impacto de la RV .....	30

#### Lista de acrónimos

SIA	Social Impact Assesment
TdC	Teoría del Cambio
EU	Unión Europea
RV	Realidad Virtual
ES	Educación Superior
IO	Intellectual Output

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

## **1. RESUMEN**

El trabajo actual se centra en analizar las herramientas de evaluación de impacto de los proyectos destacados en el programa ERASMU+, principalmente contextualizando y describiendo los tipos de programas financiados por la UE que se han implementado para presentar al lector. Seguido de una conceptualización de la importancia de La Teoría del Cambio y su relevancia en todo el proceso de planificación de una intervención, ya que este es el primer punto de partida para identificar las variables que se utilizarán durante la evaluación de impacto. Luego, se analizarán la técnica de medición de impacto el Social Impact Assessments (SIA), determinando la estructura de las herramientas a utilizar durante el proceso de evaluación en este tipo de proyectos.

Posteriormente, se analizan los resultados obtenidos de las dos intervenciones y se describen las dificultades encontradas para medir el impacto de los proyectos implementados. Para ello, se analizarán las dos intervenciones MyDigiCoop y RiksReal, realizadas en el marco del programa ERASMUS +. tomando como referencia, la Teoría del Cambio. Desarrollado para ambos proyectos, el plan inicial de medición de impacto para determinar si las herramientas de medición utilizadas demostraron un impacto significativo en los beneficiarios del proyecto. Finalmente, se realizarán una serie de comentarios y recomendaciones para mejorar la medición del impacto de las intervenciones futuras.

## **2. OBJETIVOS**

Los objetivos planteados en el presente trabajo son los siguientes:

### **2.1 OBJETIVO GENERAL**

- Analizar la metodología de impacto, utilizada en el desarrollo evaluativo de los proyectos ERASMUS+.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Definir la estructura de evaluación establecida por la Comisión Europea para hacer la medición del Social Impact Assessment de los proyectos ERASMUS +.
- Determinar la importancia de la Teoría de Cambio, en el desarrollo metodológico del Social Impact Assessment (SIA) de los proyectos.
- Análisis de la implementación metodológica de la Teoría del Cambio y el SIA tomando como referencia dos proyectos MyDigiCoop y RiksReal, donde se han realizado el reporte final del SIA

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

### **3. INTRODUCCIÓN**

El presente análisis de basa en examinar la metodología y uso de herramientas para el desarrollo del Social Impact Assessment (en adelante SIA), metodología establecida para valorar el impacto social de las intervenciones desarrolladas en los proyectos de cooperación. En particular, este trabajo estuvo enfocado en analizar la medición del impacto de proyectos enmarcados dentro del programa ERASMUS+ impulsados por la Comisión Europea.

Considerando la Teoría del Cambio como referencia teórica subyacente a este enfoque y a la formulación de las actividades y el impacto que estas se pretenden en los coparticipes, se analiza en qué grado esta herramienta puede revelar los cambios significativos acontecidos durante el proceso y la contribución de los entregables evaluados. Para ello, se analizan dos casos en esta tipología de proyecto ERASMUS+, denominados, MiDigiCoop y RiskReal.

El análisis de las medidas de impacto de estas dos intervenciones permitió identificar una serie de falencias en el proceso de medición de impacto, principalmente en la conceptualización de lo que realmente se midió, si realmente se midieron o no los efectos, el impacto o la efectividad de los resultados del proyecto. Estas deficiencias observadas permitirán reconstruir la herramienta/cuestionario utilizado para medir el impacto sobre los beneficiarios de un proyecto de intervención implementado en el marco del programa ERASMUS+.

Posteriormente, se hace un análisis de los resultados obtenidos de las dos intervenciones en la medición del impacto de los resultados (en adelante Intellectual Output (IO) que en este contexto serán los productos entregables desarrollados en cada uno de los proyectos, en base de los cuestionarios utilizados y de los resultados obtenido se ha realizado un análisis el cual demostró una satisfacción positiva de los participantes con los resultados evaluados, pero no se obtuvo ninguna medida del impacto entre los participantes.

Finalmente, se desarrollaron una serie de recomendaciones con el objetivo de mejorar la medición del impacto en futuros proyectos del programa ERASMUS+. Estas recomendaciones serán revisadas con el objetivo de mejorar la medición continua del impacto dentro de la consultora Kveloce, quien ha sido el socio líder en la medición del Social Impact Assessment de los proyectos anteriormente mencionados.

### **4. ANTECEDENTES Y CONTEXTO**

#### **4.1 El programa ERAMUS +**

ERASMUS+ es el programa de la Unión Europea (UE) que apoya iniciativas conjuntas de países miembros en los ámbitos de la educación, la formación, la juventud y el deporte. Para el período 2021-2027, cuenta con una dotación general indicativa de más de 26.000 millones de euros con cargo al presupuesto de la UE para los siete años. (Europea, 2021)

Mediante este programa, la UE pretende promover una eurozona más incluyente en los procesos de transición ecológica y digital, en consonancia con los objetivos del Espacio Europeo de Educación

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

Superior. Para ello, ERASMUS+ facilita el intercambio, la cooperación y la movilidad entre los sistemas de educación y formación de los países que participan.

La Comisión Europea es la responsable directa del desarrollo del programa ERASMUS+, y por tanto se encarga de destinar el presupuesto y fijar las prioridades comunes que deben seguir los lineamientos de los proyectos presentados ante la comisión para obtener el financiamiento, los objetivos y criterios del programa de manera continua, además de guiar, ejecutar y evaluar programas a escala europea.

En el marco de este programa se desarrollaron dos proyectos que se utilizarán como estudio de caso del presente trabajo: MyDigiCoop y RiskReal. Se trata de dos iniciativas que han abordado la transformación digital mediante el desarrollo de capacidades y habilidades desde diferentes temáticas con el fin de mejorar las competencias de los destinatarios del proyecto. A continuación, se describen brevemente ambas intervenciones.

El proyecto **MyDigiCoop** apoya la oportunidad para adquirir y desarrollar competencias claves con el objetivo de fomentar la empleabilidad, el desarrollo de habilidades digitales, competencias en emprendimiento, educación y ciudadanía, desarrollo socioeducativo y personal, así como la participación en procesos cívicos e innovadores. Esta iniciativa pretende cubrir la necesidad detectada por La Comisión Europea, de contar en la eurozona con más personas socialmente comprometidas que promuevan la inclusión social e interactúen más activamente en sus comunidades.

MyDigiCoop hacer parte de los proyectos financiados por el programa ERASMUS+, es una iniciativa europea de apoyo el emprendimiento social cooperativo en la enseñanza superior que proporciona a los profesionales de la ES herramientas y competencias en línea de vanguardia para fomentar el emprendimiento social cooperativo entre sus estudiantes. Seis socios complementarios de cuatro países Alemania, España, Finlandia y Rumania -tres instituciones y tres PYME- colaboran para lograr este amplio objetivo.

De este modo, MyDigiCoop elaboró directrices para profesores y acompañantes con el fin de ayudarles a adquirir las habilidades, competencias y materiales necesarios para fomentar el emprendimiento social y cooperativo en la enseñanza semipresencial y a distancia. Se pretendía así fomentar una red empresarial duradera y de cooperación social que permita a la Instituciones Educativas ampliar su papel más allá de la enseñanza y el aprendizaje. Como afirma la Comisión Europea, la mentalidad empresarial se considera una de las competencias clave que deben desarrollar todas las personas desde la primera infancia y a lo largo de la vida. En el proyecto MyDigiCoop, la empresa social cooperativa podría representar un nuevo enfoque para crear una sociedad mejor y más igualitaria. Por lo que sabemos, actualmente no existía ninguna formación para fomentar una mentalidad empresarial social-cooperativa desde una perspectiva europea. Por consiguiente, es crucial tener en cuenta nuevos puntos de vista que puedan potenciar el efecto social y proporcionar a los sistemas de enseñanza superior y a los educadores los recursos en línea necesarios para fomentarlo entre sus alumnos el espíritu empresarial.

La formación para desarrollar una mentalidad empresarial tiene que fomentar el emprendimiento social cooperativo en las instituciones educativas y el emprendimiento social cooperativo mediante la

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

dotación al profesorado de las herramientas online necesarias. Para alcanzar el objetivo general de este proyecto se establecieron una serie de entregables que se han desarrollado durante los dos años de implementación. Principalmente, se trabajó en una plataforma y una Toolkit interactiva abierta para equipar a los profesionales de la educación en el empoderamiento social-cooperativo.

En cuanto a las competencias digitales, MyDigiCoop está en línea con el Marco Europeo de Competencias Digitales y el Marco de Competencias Digitales para Educadores. Como señala la Comisión Europea las competencias digitales se correlacionan con las oportunidades de aprovechar las posibilidades que ofrece la sociedad digital, por lo que hay que destacar la necesidad de desarrollar estrategias para mejorar las competencias digitales. Las plataformas desarrolladas en MyDigiCoop apoyaron el desarrollo de los planes de estudio y crearán nuevos espacios para compartir ejemplos de buenas prácticas relacionadas con el desarrollo de las competencias digitales entre las instituciones de educación superior, especialmente centradas en el desarrollo de las competencias digitales entre las instituciones de ES, centrados en equipar a los profesionales de la ES para trabajar en entornos en línea.

Posteriormente, se trabajo en la elaboración del último resultado dirigido a proporcionar a los profesionales de la educación las habilidades, competencias y materiales necesarios para fomentar el emprendimiento social-cooperativo entre sus estudiantes en el aprendizaje combinado y en línea. Concretamente, proporcionar directrices con consejos tecno-pedagógicos basados en la innovación educativa, metodologías activas y aprendizaje a distancia. Así, que la Toolkit ofrece pautas a los educadores para trabajar el emprendimiento socio-cooperativo en diversos grados en los que no se han trabajado mentalidades emprendedoras y directrices pedagógicas, que ofrezcan a los profesores un nuevo enfoque sobre metodologías activas como el aprendizaje basado en desafíos o el aprendizaje basado en problemas, recursos y ejemplos de diversas áreas de conocimiento donde se podrá desarrollar el emprendimiento socio cooperativo.

Los contenidos de la Toolkit serán de utilidad para involucrar a profesionales de la educación de diferentes orígenes en el proyecto y reforzar su capacidad para proporcionar capacitación de alta calidad en entornos digitales. Además, se espera que los profesionales de la educación puedan utilizar las pautas como consideren apropiados e involucrar a otros estudiantes en el proceso. Concretamente, las directrices se adaptarán a las necesidades de la educación superior, pero serán adaptativas fácilmente a otros contextos, como en la educación de adultos mayores.

Por otra parte, El proyecto **RiskReal** está enfocado en proporcionar herramientas específicas para la evaluación y adquisición de habilidades y competencias humanas y psicosociales necesarias en empleos de baja cualificación. Se centra en algunos sectores industriales como el eólico o afines, relacionados con actividades que implican ciertos riesgos, completando así la formación actualmente existente para contribuir tanto a la empleabilidad de las personas trabajadoras como a la competitividad de las empresas (en términos de productividad, calidad de productos y servicios y clima organizacional). Por tanto, los destinatarios de este proyecto son personas en riesgo de exclusión social, económica o educativa, con perfiles de baja cualificación, interesadas en mejorar sus competencias respecto a la gestión psicosocial. Por su parte, las empresas privadas juegan un papel

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

clave como socios del proyecto, en lo referente a sus necesidades de personal mejor cualificado en los sectores referidos anteriormente.

En el desarrollo del proyecto se han establecido una serie de entregables o resultados (IO) que serán destinados a los beneficiarios de la intervención. Uno de los componentes principales del proyecto fue el diseño de una App dirigida a la evaluación y diagnóstico de las competencias psicosociales transversales relacionadas con los riesgos físicos y psicoemocionales requeridos para las diferentes tareas demandadas en los empleos de baja cualificación. La App es capaz de detectar estas habilidades, pero también de separar perfiles relacionados con los puestos demandados. Así, mediante esta tecnología se da respuesta a la necesidad de evaluar mejor las limitaciones y/o oportunidades psicosociales de las personas, y en particular de aquellas en riesgo de exclusión, con el fin de diseñar recursos adecuados para fomentar y reforzar aquellas habilidades y competencias psicosociales demandadas por algunos puestos de trabajo.

Posteriormente, RiksReal elaboró una Toolkit para los empleados de baja cualificación vinculados a determinados riesgos físicos y emocionales. Este currículo comprende un conjunto de módulos específicos para diferentes sectores industriales, entre ellos el sector de la energía eólica, en los que se requieren dichas competencias psicosociales. Además, se han desarrollado herramientas innovadoras para apoyar la adquisición de los contenidos, que se articularán mediante diferentes temas selectos relevantes para puestos de baja cualificación, con elementos de inteligencia emocional, gestión del estrés, hábitos saludables, etc. El conjunto de módulos contiene información e insumos que apoyan el crecimiento de las capacidades psicosociales de los trabajadores en empleos industriales. Estas herramientas incluyen varios modelos teóricos y recursos prácticos, para el desarrollo de los contenidos, se han tenido en cuenta los perfiles de los trabajadores con baja cualificación que corren el riesgo de trabajar en el sector energético (y más allá). Elaborando un programa de estudio que abarca las distintas cuestiones o temas a aprender, desarrollar o mejorar, como la gestión de conflictos, la autodisciplina, la gestión del estrés, la respuesta a emergencias psicológicas, las habilidades sociales, etc. Los módulos incluyeron contenidos teóricos, así como ejercicios y recursos prácticos (vídeos, herramientas basadas en técnicas de gamificación, etc.) que han demostrado facilitar la adopción de nuevos hábitos y habilidades positivas. La Toolkit se desarrolló en dos versiones: una adaptada específicamente a la industria eléctrica y otra más genérica, potencialmente adecuada para otras industrias, incluida la manufacturera.

Por último, se diseñó una herramienta digital innovadora basada en la Realidad Virtual (RV) como insumo para el nuevo modelo de formación basado en la simulación que, junto con el conocimiento existente en la formación psicosocial y emocional, facilitaría el desarrollo de la formación actual y futura de los trabajadores que fortalecieron las competencias de las personas trabajadoras. Las situaciones para crear se determinaron teniendo en cuenta la experiencia del socio industrial y de todo el consorcio que conforma el proyecto, el simulador de Realidad Virtual se desarrolló inicialmente en inglés para una evaluación de usabilidad y funcionalidad con una pequeña muestra de prueba a través de los colaboradores, investigadores afiliados y partes interesadas, posteriormente el contenido del simulador se tradujo en las cuatro lenguas oficiales del proyecto (Español, Griego, Italiano y Maltés) una vez

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

validada la versión inglesa, la RV se puso a disposición del público objetivo en la página web del proyecto con el fin de brindar una sostenibilidad a los resultados entregados.

#### **4.2 Algunos apuntes sobre la Teoría del Cambio**

La Teoría del Cambio tiene como objetivo construir la hipótesis y las preguntas de investigación sobre una base sólida, considerando todos los factores que puedan determinar el diseño la implementación de las pruebas, el desarrollo de los servicios y productos que se entregan a los destinatarios de la intervención (insumos) y los impactos que estos pueden generar a corto plazo (outputs) mediando y (outcomes) a largo plazo. Los supuestos, los obstáculos y las acciones para superar estas barreras se analizan inicialmente, teniendo en consideración el análisis previamente realizado y las consecuencias sociales de las acciones enmarcadas en el proyecto.

Sin embargo, la elaboración de la propuesta inicialmente del proyecto está enmarcada en una lógica de intervención que genere los impactos esperados, entendida desde el desarrollo de las actividades y la participación de las personas, organizaciones y sistemas, principalmente se pretende demostrar el impacto o cambio producido entre los participantes asociados a los resultados. Por ende, el efecto de las actividades desarrolladas en el ciclo de vida del proyecto, son un reflejo de cada una de las fases representativas de la Teoría del Cambio, correspondientes a una cadena de pasos para lograr determinados resultados, esto solo es posible desarrollarse siempre y cuando la intervención se adapta a problema nuevos ya que permite precisar y analizar la situación e identificar el problema que la intervención hace frente a causas, consecuencias y las oportunidades.

La Teoría de Cambio puede respaldar una evaluación de impacto de forma diversa ya que es una guía utilizada de la siguiente forma:

- Preguntas de evaluación específicas, sobre todo en relación con aquellos elementos de la teoría del cambio sobre los que todavía no existen pruebas sustanciales.
- Las variables pertinentes que deberían incluirse en la recopilación de datos.
- Los resultados intermedios que pueden utilizarse como
  - de éxito, en situaciones en las que los impactos de interés no se producirán en el marco temporal de la evaluación.
- Aspectos de la ejecución que es preciso examinar.
- Factores contextuales que podrían ser pertinentes y que habría que abordar en la recopilación y el análisis de datos, por si se detectaran patrones.

Una buena Teoría del Cambio explica cómo funciona un programa o una intervención, también explica cómo se prevé que el programa logre los resultados que persigue, consistentes en la mejora de los marcos jurídicos y de políticas en los planos nacional y subnacional. Al centrarse en conectar las actividades y el impacto, pero también en todos los pasos intermedios entre las actividades y el impacto. El resultado de un proceso de Teoría del Cambio describe cómo creemos que nuestras actividades conducirán a los resultados e impactos que queremos lograr, al resumir y analiza el cambio social, económico y socio ecológico producido por la entrega de un producto o servicio (es decir, un "input"). Los productos y servicios entregados a la sociedad son ("inputs"); los cambios inmediatos son

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

("outputs") y reflejan principalmente cambios de comportamiento y actitud. Las modificaciones a medio plazo son "resultados" y, por último, aparecen los impactos sostenidos y a largo plazo capaces de cambiar las condiciones socio ecológicas a nivel social, cultural y económico en un marco geográfico predefinido.

Por lo tanto, la Teoría del Cambio es una metodología que permite explicar cómo las actividades del proyecto pretenden general lo cambios deseados al proporcionar un ruta estructurada y clara sobre el proceso evaluativo a seguir en la formulación de herramientas e instrumentos de recogida de información para la medición de impacto el siguiente gráfico 1 evidencia los pasos a considerar al momento de planificar una intervención utilizando la TdC.

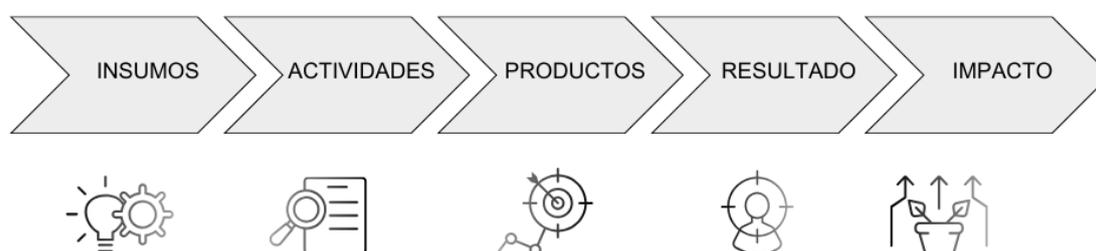


Gráfico 1. Fases representativas de la Teoría del Cambio. (elaboración propia)

### 4.3 Algunos apuntes sobre el Social Impact Assessments (SIA)

El origen de la evaluación de impacto surge en los años 50-60, en respuesta a la *Ley Nacional de política ambiental en los EE. UU<sup>1</sup> (NEPA)*. Sin embargo, no se tiene claro si el SIA se estableció desde un inicio como un requerimiento legal o para la planificación de proyectos, varios autores en particular Burger, Becker y Vanclay han considerado que los impactos sociales existían mucho antes de la NEPA.

La primera publicación de las directrices y principios para la Evaluación del Impacto Social contó con la participación de organizaciones profesionales y académicas de los Estados Unidos interesadas en la medición del impacto *Guidelines and Principles For Social Impact Assessment (Assessment, 1995)*. Ello dio paso al desarrollo de directrices que se adaptaran al ámbito internacional en pro de mejorar el desarrollo. A lo largo de este tiempo, el SIA se ha adaptado a varios niveles de análisis tanto políticos

---

<sup>1</sup> National Environmental Policy Act of 1969 calls for the integrated use of the social sciences in assessing impacts "on the human environment".

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

como legislativos, corporativos y sociales, como parte de un proceso de gestión y monitoreo para mejorar la identificación de impactos sociales.

Frank Vanclay determina la evaluación de impacto social (SIA) como un proceso que incluye un análisis, seguimiento y gestión de las consecuencias sociales, tanto positivas y negativas de las intervenciones planificadas (políticas, programas, planes, proyectos) y cualquier proceso de cambio social en volcado en una intervención (Vanclay F. , 2012)

La medición del impacto se practica ampliamente a nivel internacional, haciendo parte de un estudio global que se encarga de evaluar, gestionar y monitorizar los impactos sociales producidos por las organización o empresas que se encargan de ejecutar proyectos o algún tipo de intervención que transformen las dinámicas sociales de un grupo o espacio determinado, al ser una metodología que permite tomar decisiones y priorizar la inversión social mejorando el equilibrio entre el costo y el beneficio de una x, fortaleciendo las dimensiones de buenas práctica empleadas en los proyectos de cooperación.

Por lo tanto, el Social Impact Assessment (SIA) se considera un enfoque metodológico que permite predeterminar los impactos sociales, por esta razón es utilizada en los proyectos ERASMUS + al contribuir en procesos de desarrollo permite determinar el impacto que generan las intervenciones a todos los niveles europeos está rubrica, está orientada desde la Teoría De Cambio, basándose en la planificación y gestión por resultados, utilizando esta perspectiva para la planificación de acciones y orientación de objetivos claros que ayudaran a modelar la lógica de intervención del proyecto.

La Comisión Europea conceptualiza el SIA como:

*" la evaluación previa sistemática de las posibles repercusiones sociales de las medidas políticas, posiblemente definidas de forma más estricta como el impacto en grupos o zonas específicos. En algunos casos, la evaluación del impacto social se basa en un compromiso legal. El objetivo es informar a los responsables políticos y a la opinión pública sobre las consecuencias, compensaciones, sinergias y efectos secundarios de las opciones políticas alternativas, con el fin de alimentar el debate político". (Comisión Europea, DG Empleo, Asuntos Sociales e Igualdad de Oportunidades, Informe de síntesis, 2008).*

La Comisión Europea ha establecido la medición del impacto de los proyectos ejecutados como un factor relevante de diseminación, al inicio y al culminar la intervención. El modelo evaluativo de la intervención es libre el consorcio determina las herramientas que utilizara para la recolección de los datos, partiendo de los conceptos y alineamientos de la Teoría del Cambio (TdC), la cual permite explicar cómo se pretende impulsar el cambio, en lugar de limitarse a relacionar una serie de actividades y resultados previstos, permitiendo proporcionar el instrumento necesario para monitorear las acciones dentro de una intervención y poder así también rendir cuentas a los socios y actores involucrados en el proyecto del impacto esperado.

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

Los lineamientos del Social Impact Assessment (SIA) en el programa ERASMUS + sitúa el impacto de una intervención en los resultados o entregables de un proyecto Intellectual Output (IO), organizando un modelo de planificación con una secuencia de pasos en el proceso de establecer el impacto general de una intervención como se ve reflejado en el gráfico 2.



Gráfico 2. Modelo de planificación del Social Impact Assessments (elaboración propia)

Para ello es fundamental determinar la lógica de intervención del proyecto ya que a partir de lo establecido se desarrollan una serie de actividades que llevarán a la obtención de los resultados deseados para cambiar el contexto inicial, soportado de hipótesis que serán comprobadas con los medios de verificación que se establezcan en la formulación inicial. Sin embargo, se ha analizado que las herramientas de verificación que son utilizadas en la medición del impacto en los proyectos ERASMUS + están focalizadas en determinar la eficacia de los resultados y productos entregados de una intervención en el grupo destinatario.

#### 4. PROBLEMA A RESOLVER

En relación con la medición de impacto de los proyectos ERASMUS +, se ha evidenciado que las evaluaciones implementadas en las intervenciones previamente mencionadas. Están direccionadas a evaluar la eficacia de los Intellectual Output (IO) desarrollados durante el ciclo de vida del proyecto, generado un problema en el proceso del análisis del impacto de los IO entre los destinatarios, debido

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

a múltiples factores como el tiempo, el contenido de los cuestionarios y la muestra de participantes en el proceso de evaluación.

Esta problemática se origina por múltiples factores, primero los cuestionarios utilizados para medir el impacto de los proyectos están enfocados en tres pilares Calidad, Eficacia y Utilidad, como se evidenciará posteriormente en los cuestionarios que midieron el impacto en las dos intervenciones previamente mencionadas, estas preguntas determinaron la eficacia de los Intellectual Output (IO) del proyecto, pero no el impacto generado entre los participantes.

Posteriormente, se comprobó que el tiempo asignado para medir el impacto de los IO del proyecto se realizó durante un corto período de tiempo, lo que en ocasiones resultó en una sola prueba y error para determinar el impacto de los (OI) en los beneficiarios. Sobre esto menciona (Noa, 2004) la importancia de fijar plazos ampliados en el proceso de medición del impacto de los proyectos.

Según el autor Barreiro Noa “La definición de impacto social no se limita a criterios económicos. Para definir el concepto de impacto es preciso diferenciar entre efecto, resultado e impacto. “el impacto es el cambio inducido por un proyecto sostenido en el tiempo y en muchos casos extendido a grupos no involucrados en este (efecto multiplicador)”. La Evaluación social de un proyecto ha determinado que el impacto de los resultados de un proceso de intervención tiene que hacer una medición sostenida en el tiempo que permita tener un margen más amplio de participantes, permitiendo esto tener una evaluación con mayor fundamento y así determinar un impacto considerable dentro del grupo destinatario del proyecto (Noa, 2004)

Desde esta perspectiva, la medición de impacto debe ser sostenida en el tiempo y con un número significativo de participantes para determinar si se ha logrado el impacto social. y determinar si el entorno del participante ha cambiado positiva o negativamente debido al proceso de intervención. Estas problemáticas encontradas recaen en la responsabilidad del consorcio quienes se encargan de monitorizar y determinar el encargo de hacer la medición del Social Impact Assessments, en el desarrollo del proyecto, esta comunicación al no ser efectiva previamente y establecer las unidades de evaluación que se adapten a los contextos de cada participante, no están generando los resultados de impacto esperados para hacer una medición satisfactoria.

## **5. METODOLOGÍA**

Se llevó a cabo un método de análisis cualitativo basado en la síntesis de documentos e información relevantes sobre la Teoría del Cambio y el SIA. Además, también se analizó la herramienta de medición de impacto utilizadas en las intervenciones MyDigiCoop y RiksReal. La herramienta se compone de cuestionarios recopilados de las dos intervenciones antes mencionadas que fueron evaluados en diferentes momentos del ciclo de vida del proyecto. Estos cuestionarios fueron contestados por los destinatarios del proyecto, enfocados en medir el impacto de los resultados partiendo de la satisfacción, la claridad, la eficacia y usabilidad de los entregables Intellectual Output (IO), desarrollados por los socios del consorcio.

Posteriormente, se hizo un análisis documental de los dos informes fundamentales requeridos por la UE al inicio y al final de la intervención, el Plan Social Impact Assessment documento inicial en el cual

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

se desarrolla la Teoría del Cambio, esencial para la formulación de las hipótesis de impacto que posteriormente serán comprobadas mediante las herramientas metodológicas que se establezcan para la medición del impacto de los IO del proyecto. El socio encargado de medir el impacto establece en el plan inicial el tipo de herramientas que se van a utilizar, ya sean cuestionarios con preguntas abiertas o cerradas, entrevistas, talleres o grupos focales, para recopilar directamente los datos de la medición. Este tipo de evaluaciones suelen hacerse en dos momentos, durante las reuniones o eventos presenciales que se desarrollan a lo largo del proyecto y/o en el testeado de los Intellectual Output (IO). Para llevar a cabo el proceso de recolección de datos, se apoyan de una herramienta tecnológica el Jostform es una plataforma online utilizada para subir los cuestionarios en línea que serán contestados por los destinatarios, los resultados y la cantidad de respuestas obtenidas posteriormente servirán de insumo para el reporte final.

Finalmente, se analizó el Final Social Impact Assessment, este informe contiene todos los resultados obtenidos durante el proceso de medición de impacto, el informe contiene la verificación de las hipótesis formuladas al inicio de la intervención y los resultados de los cuestionarios determinando el nivel general de satisfacción de los participantes con los Intellectual Output (IO) del proyecto, recopilando los resultados, los comentarios de los participantes y las sugerencias mencionadas a lo largo del proceso de evaluación realizado hasta el final de la intervención.

## **6. RESULTADOS**

En los proyectos MyDigiCoop y RiksReal, al ser parte del desarrollo del programa ERASMUS+, la medición del impacto de los proyectos implementados ha sido considerada un pilar fundamental para evaluar la efectividad de las intervenciones implementadas a nivel nacional o internacional. Esta lógica metodológica parte del desarrollo de la Teoría del Cambio, seguido de la evaluación de impacto SIA, que se realiza a lo largo de la intervención.

### **6.1 Teoría del cambio MyDigiCoop**

La Teoría del Cambio, desarrollada para el proyecto MyDigiCoop, está enfocada en conseguir una sinergia entre las empresas cooperativas y la sociedad ofreciendo una estrategia novedosa para construir una sociedad más justa y equitativa, en la educación formal que promueva una actitud empresarial social cooperativa. Por lo tanto, el principal objetivo de MyDigiCoop es ayudar al emprendimiento cooperativo social en la educación superior y fomentar el desarrollo de las capacidades en la ES y da a los educadores las herramientas esenciales para fomentar el emprendimiento entre sus estudiantes. El proyecto espera general el siguiente impacto mediante el diseño de una serie de herramientas innovadoras en línea para fomentar el espíritu empresarial socio-cooperativo entre los estudiantes de ES por lo tanto ha establecido las siguientes hipótesis que fueron trabajadas a lo largo de la intervención:

- Los profesores de ES tendrán acceso a estos recursos innovadores.
- Los estudiantes de ES verán incrementadas sus competencias, habilidades y conocimientos sobre emprendimiento socio-cooperativo.

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

- Los profesores de ES se verán reforzados en cómo fomentar el espíritu empresarial socio-cooperativo entre los estudiantes de ES.
- Los profesores de ES serán reforzados en herramientas innovadoras para fomentar la social-cooperativa en la distancia y el aprendizaje combinado.

Posteriormente, el siguiente esquema fue desarrollado a partir de los análisis previos para determinar la Teoría de Cambios para el proyecto MyDigiCoop.

Estudiantes de ES	Profesionales de la ES/ educadores	Amplitud del impacto
<p>Aumento de las competencias, habilidades y conocimientos de los estudiantes en materia de emprendimiento social, este impacto se evaluará con los diferentes perfiles de emprendimiento puntuados por los participantes utilizando el cuestionario del primer entregable a lo largo del proyecto.</p>	<p>Refuerzo de los conocimientos de los profesionales de la educación sobre cómo fomentar el espíritu empresarial social y cooperativo entre los estudiantes de ES y las herramientas de innovación necesarias para fomentarlo en la enseñanza a distancia y semipresencial -&gt; este impacto se medirá con cuestionarios de motivación a los profesionales de la educación que participen en las actividades del proyecto.</p> <p>Ampliación de los conocimientos y herramientas de los profesionales sobre cómo promover el espíritu empresarial social y cooperativo entre los jóvenes y las herramientas para hacerlo -&gt; este impacto se medirá con cuestionarios de motivación a los profesionales que participen en las actividades del proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuántos profesionales serán formados?</li> <li>- ¿Cuántas entidades, serán informadas sobre los materiales producidos por el proyecto?</li> <li>- Usuarios del mapa/plataforma interactiva.</li> </ul>
Socios asociados	Organizaciones participantes	
<p>Los socios del proyecto también se empoderarán en MyDigiCoop, aumentarán sus conocimientos sobre el terreno, llamarán reformada la relación local, etc. El impacto sobre los socios asociados se medirá con un cuestionario de expectativas que se utilizará al principio y al final del proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adquirir experiencia relacionada con el espíritu empresarial a nivel de la UE.</li> <li>- Mejorar la capacidad de trabajo a nivel internacional.</li> <li>- Entregar el primer mapa interactivo de emprendedores de cooperativas sociales, ya que en Europa ya existen mapas similares sobre el terreno.</li> <li>- Mejorar sus programas de formación con la experiencia adquirida.</li> <li>- Intercambiar buenas prácticas y lecciones aprendidas en formación semipresencial y a distancia.</li> <li>- Ampliar sus contactos locales.</li> <li>- Crear una red europea de universidades que fomenten el emprendimiento social cooperativo con herramientas digitales.</li> </ul>	

Tabla 1. Teoría del cambio MyDigiCoop

La Teoría del Cambio permite una revisión crítica, describiendo las hipótesis y los riesgos y circunstancias imprevistas. Inicialmente describe cómo una actividad particular conduce a un producto y de ahí a un resultado o efecto. De igual forma, las hipótesis de impacto entendidas en el marco considerado en este análisis sirven para mapear el impacto social de las acciones desde la entrega

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

del producto hasta el testeo final. El desarrollo y la implementación de herramientas en línea innovadoras que promuevan el emprendimiento social y colaborativo entre los estudiantes y fomenten las habilidades en línea de los profesores de las ES lograrán los resultados deseados y habrá un impacto social directo en la empleabilidad de los estudiantes con emprendimiento colaborativo, y sobre la competencia técnica de la enseñanza virtual de los docentes.

La integración del impacto social en los proyectos debería contribuir a la gestión adaptativa de las políticas y los programas y, en este caso, a las políticas europeas, nacional y regional sobre los jóvenes y la educación, y perfeccionar los proyectos de financiación europea y nacional, con la demostración del potencial de cambio del proyecto y los resultados producidos, manteniendo la rentabilidad y un rendimiento financiero equilibrado. En este sentido, el proyecto MyDigiCoop, al ser un proyecto financiado con fondos públicos, debería contribuir a aumentar la transparencia de los proyectos transnacionales centrados en la educación y dirigidos a profesionales principalmente, profesores de ES.

La evaluación del impacto (SIA) del proyecto MyDigiCoop se ha medido realizando una evaluación de los resultados de aprendizaje desarrollados en el proyecto, y una evaluación del impacto social del proyecto. La primera se llevó a cabo para determinar si los productos entregados habían ayudado a MyDigiCoop a alcanzar su objetivo general, que es aumentar el emprendimiento social-cooperativo en la educación superior proporcionando a los profesionales de la ES herramientas y competencias en línea de vanguardia para fomentar el emprendimiento social-cooperativo entre sus estudiantes. La evaluación del impacto social aparece definida por la AIAI <sup>2</sup> como *el proceso de "análisis, seguimiento y gestión de las consecuencias sociales previstas y no previstas, tanto positivas como negativas, de las intervenciones planificadas: políticas, programas, planes, proyectos y cualquier proceso de cambio social invocado por dichas intervenciones"* En el caso de la medición del impacto social, el objetivo era determinar si el proyecto podría ampliar las oportunidades de empleo de los estudiantes en el aprendizaje socio-cooperativo, así como el desarrollo de las capacidades socio-cooperativas de sus profesores y la creación de sinergias.

## **6.2 La Teoría de Cambio de RiksReal**

La Teoría de Cambio establecida en el proyecto RiskReal, está basada en el objetivo del proyecto al pretender ofrecer las herramientas específicas para la evaluación y adquisición de habilidades, competencias humanas y psicosociales necesarias en puestos de trabajo de baja cualificación de algunos sectores industriales, como el de la energía eólica o puestos similares relacionados con actividades que implican ciertos riesgos que complementen la formación actual para contribuir a la competitividad de las empresas.

---

<sup>2</sup> International Association for Impact Assessment. (n.d.). Social Impact Assessment [Wiki]. Retrieved 21 November 2019, from International Association for Impact Assessment—Wiki website: <https://www.iaia.org/wiki-details.php?ID=23>

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

Productos	Cambio Esperado	Impactos/Resultados
<ul style="list-style-type: none"> <li>- APP</li> <li>- Toolkit</li> <li>- Simulador Realidad Virtual (RV)</li> </ul>	Impactar un número de profesionales (técnicos RRHH, servicio de prevención, etc.) que asistan a los talleres de formación y número de profesionales y stakeholders que han asistido a los eventos multiplicadores del proyecto.	<p>Mejorar las capacidades profesionales de psicólogos y formadores para adaptar sus cursos a la enseñanza de las necesidades psicosociales.</p> <p>Mejorar las capacidades de evaluación de los gestores de empleo, los técnicos de riesgos laborales o el personal de recursos humanos para la contratación de trabajadores.</p> <p>Mejorar la concienciación de estos profesionales y de los responsables políticos sobre la importancia de formar a los trabajadores poco cualificados en competencias psicosociales, principalmente en el sector de las energías renovables.</p>
<b>Hipótesis</b>		
Mejorará la inclusión social de los trabajadores, porque esto mejorará sus habilidades psicosociales a la vez que refuerza el aprendizaje autónomo.	Mejorar su salud psicológica, gracias a los recursos adquiridos por el proyecto: gestión del tiempo, gestión del estrés, habilidades de comunicación, capacidad de toma de decisiones, resolución de conflictos.	Mejore su seguridad en cualquier puesto relacionado con tareas peligrosas.
<b>Obstáculos</b>		
<p>No hay pruebas suficientes sobre los efectos que la mejora de la formación de los profesionales tendrá en la mejora de las habilidades psicosociales de los trabajadores, su salud psicológica y su seguridad en el lugar de trabajo.</p> <p>No hay pruebas suficientes sobre los efectos que una mayor sensibilización de los profesionales y los responsables políticos tendrá en el bienestar de este tipo de trabajadores.</p>	Cuestiones específicas del contexto-país (lo que funciona en un país puede ser inviable en otro). Barreras educativas: aplicación de materiales aislados desde el punto de vista metodológico, enfoque tradicional, pero utilizando robots.	La dependencia de las TIC podría socavar la adopción de algún tipo de empresa. Estas terapias de nueva generación serán inasequibles para pequeñas empresas por los costes asociados.
<b>Superar los obstáculos</b>		
Seguir investigando en la temática. Compromiso entre los destinatarios para actuar a nivel político.	Garantizar que los profesionales reciben suficiente información sobre didácticas innovadoras. Dar apoyo a los profesionales y comprometer a las asociaciones de trabajadores para garantizar el mantenimiento a largo plazo de la aplicación.	Proponer formas de formar a trabajadores poco cualificados que no incluyan habilidades psicosociales en trabajos de riesgo por parte de gobiernos, o entidades laborales internacionales.

Tabla 2. Teoría del Cambio RiksReal

La Teoría del Cambio permite un juicio crítico al establecer los supuestos, riesgos y contingencias que se deben tener en cuenta a la hora de desarrollar una intervención. Los mecanismos de cambio describen cómo una actividad particular conduce a un producto y, por tanto, a un resultado o efecto.

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

Asimismo, las hipótesis de impacto incluidas en el marco considerado en este análisis proporcionan la base para mapear el impacto social de las acciones desde la entrega de los productos finales. Tal como se entiende en el marco considerado de este análisis, las hipótesis de impacto trabajadas en el proyecto RiksReal fueron las siguientes:

Los profesionales gestores de empleo, técnicos de riesgos laborales o personal de recursos humanos, etc., pueden acceder y formarse en todos los recursos, herramientas y técnicas del proyecto, lo que aumentará su conocimiento y concienciación sobre la importancia de incluir habilidades psicosociales en la formación laboral de este tipo de trabajadores en estas industrias específicas.

Las partes interesadas tienen acceso a los recursos del proyecto, aumentarán su conocimiento y aceptación sobre la importancia de las necesidades de formación psicosocial de este tipo de trabajadores en estas industrias específicas.

El Análisis de Impacto Social en el proyecto RiskReal, trata de determinar si el proyecto puede influir en la formación de los profesionales para que adquieran nuevas herramientas que favorezcan las habilidades y competencias psicosociales de los trabajadores poco cualificados de las industrias manufacturera y eólica. El proyecto también influirá en la concienciación y aceptación de las partes interesadas, sobre la importancia de las necesidades de formación psicosocial de este tipo de trabajadores.

La integración del análisis del impacto social en los proyectos debería contribuir a diversas escalas a la gestión adaptativa de las políticas y programas y, en este caso, a las políticas a escala nacional sobre riesgos laborales, así como al perfeccionamiento de los proyectos de financiación europeos y nacionales, mediante la demostración del potencial de cambio que tienen el proyecto y los resultados producidos, manteniendo al mismo tiempo la rentabilidad y un rendimiento financiero equilibrado. En este sentido, el objetivo del impacto social es determinar si el proyecto RiksReal puede influir en la formación de los profesionales para que adquieran nuevas herramientas que favorezcan las habilidades y competencias psicosociales de los trabajadores poco cualificados de las industrias manufacturera y eólica. El proyecto también influirá en la concienciación y aceptación de las partes interesadas sobre la importancia de las necesidades de formación psicosocial de este tipo de trabajadores. Por último, pretende evaluar el nivel de satisfacción y compromiso de estos trabajadores frente a los productos desarrollados y su perduración en el tiempo.

## **7. MEDICIÓN DE IMPACTO (SIA)**

La medición del Social Impact Assessment (SIA), de MyDigiCoop y RiksReal se planificó en el GANTT<sup>3</sup> de cada uno de los proyectos, donde se han determinado los momentos durante el ciclo de vida del proyecto que llevarán a cabo los tests de los productos entregados. Posteriormente, se analizan los resultados de las mediciones de impacto de los dos proyectos mencionados anteriormente para

---

<sup>3</sup> El diagrama de Gantt es una herramienta de gestión que sirve para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado. (Pérez, 2015)

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

determinar si los participantes tuvieron un impacto significativo o, por el contrario, se quedaron satisfechos con los productos entregados.

### 7.1 Medición de impacto de MYDIGICOOP

En el proyecto MyDigiCoop el impacto generado en los estudiantes se midió a través de cuestionarios de satisfacción donde se midió la utilidad de los módulos desarrollados y la plataforma interactiva. Se ha utilizado la Escala Likert (1 -5) en la que 1 no es útil en absoluto, y 5 es totalmente útil. En cuanto a la evaluación de la plataforma interactiva, se contó con 16 participantes de España, Rumania y Finlandia, de los cuales 6 eran profesores y 10 estudiantes, según los resultados obtenidos. Los profesores y estudiantes piensan que la plataforma de aprendizaje es una herramienta muy útil para los estudiantes de educación superior y para ayudar a los profesores. Sin embargo, se han rescatado algunas sugerencias para mejorar la plataforma con el fin de que sea más útil, como agregar videos introductorios, agregar más recursos interactivos, etc. En el gráfico 3 podemos evidenciar los resultados de las preguntas direccionados a determinar la usabilidad de la plataforma entre los participantes.

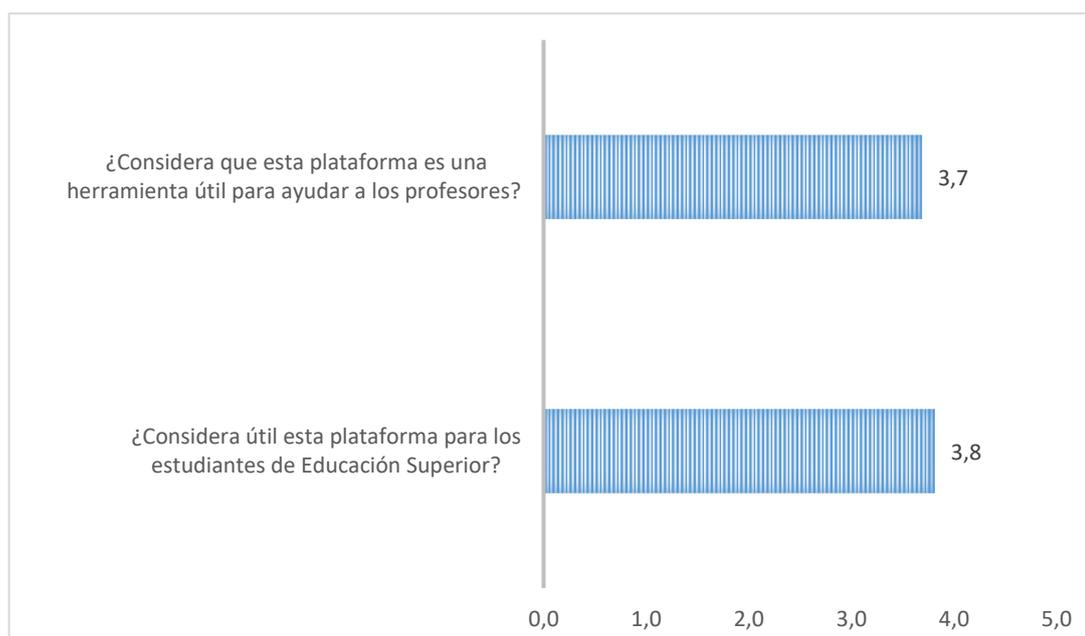


Gráfico 3. Resultados de la medición de impacto de la aplicación

Por último, se evaluó el uso de la plataforma utilizando una escala de valoración de 1-5 donde (1 muy insatisfecho y 5 muy satisfecho), los resultados arrojaron que los participantes no están totalmente satisfechos con la plataforma desde los diferentes ítems evaluados, los comentarios recogidos por parte de los participantes han identificado que los alumnos se enfrentan al reto de probar nuevos enfoques de enseñanza, dominar habilidades digitales innovadoras, adoptar las mejores prácticas emergentes que funcionan tanto para el aprendizaje en línea, el aprendizaje combinado y muchas más formas de enseñanza, dejando alguna sugerencias para mejorar la plataforma. En cuanto al número de usuarios registrados en la plataforma de aprendizaje al final del proyecto fueron 59 estudiantes de España, Rumanía y Finlandia.

## Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

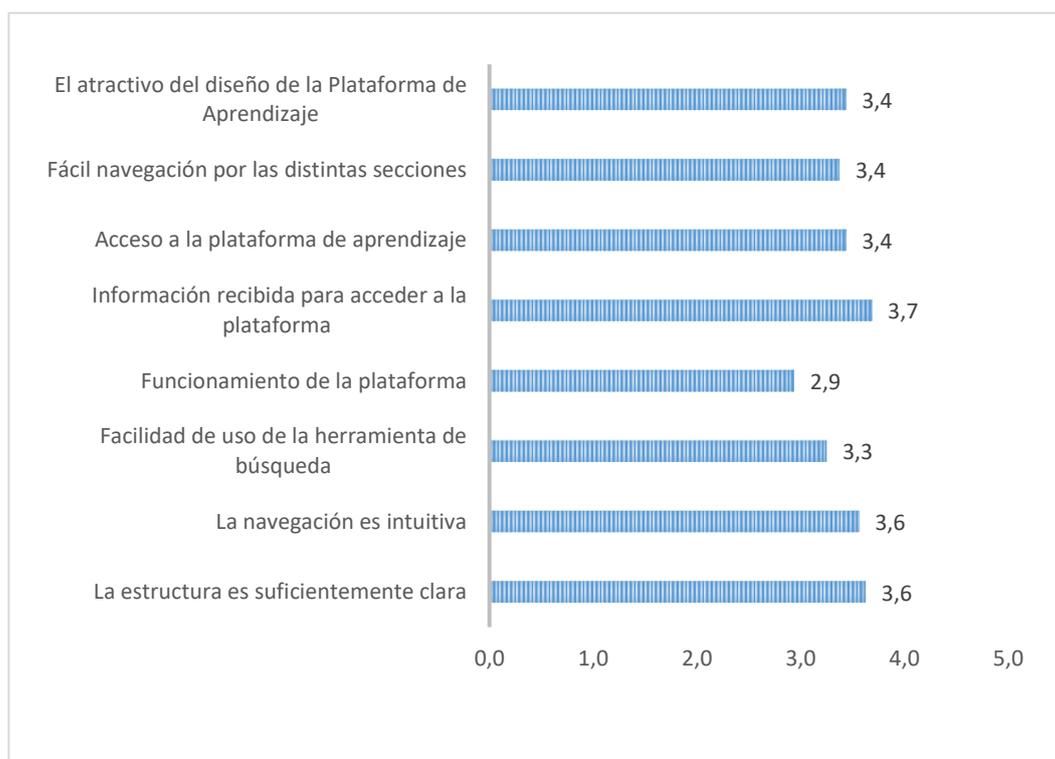


Gráfico 4. Resultados de la medición de impacto de plataforma

Posteriormente, se realizó la medición del impacto de los Módulos de apoyo, para los profesionales de ES mediante el uso de la compilación de directrices, los educadores de educación superior pueden mejorar su técnica y metodología de aprendizaje para llevar a cabo el aprendizaje en línea o combinándolo, utilizando herramientas digitales innovadoras, así como desarrollar una mayor alfabetización digital. Además, se esperó que los profesionales de la educación se inspiren al usar el manual en sus clases, lo que hará que la enseñanza sea más atractiva y también beneficiará a los estudiantes. Para facilitar el intercambio de conocimientos, los Módulos se han traducido a los siguientes idiomas: Español, Alemán, Finlandés, Rumano y Euskera.

La validación del manual para profesores se llevó a cabo con el objetivo de establecer, si los contenidos de la guía para el emprendimiento social cooperativo en la educación superior cumplían con el objetivo de educar a los docentes en habilidades empresariales y se comprendía la idea detallada de los contenidos de los módulos. Para ello, se realizó un cuestionario para analizar las áreas a mejorar del manual. La encuesta se lanzó el 4 de noviembre de 2022 y se cerró el 30 de noviembre de 2022. Conto con 18 participantes que completaron el cuestionario de diferentes nacionalidades 4 participantes de Rumania, 4 participantes de Finlandia, 5 participantes de Alemania, 5 participantes de España con un total de 18 personas, donde se han arrojado las siguientes conclusiones y valoraciones:

- Los módulos son muy útiles para los estudiantes de HE.
- Los módulos son muy útiles para los profesionales de la educación, que imparten formación sobre la economía cooperativa social y el emprendimiento social.

## Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

- Los enlaces de los módulos son muy útiles.
- La información complementaria es útil.

Las preguntas respondidas por los participantes arrojaron que los docentes en un promedio considerable se encuentran satisfechos con la información y la elegibilidad de los contenidos con el manual elaborado y, en general, estaban satisfechos con la innovación pedagógica, los aspectos educativos y el contenido de los módulos, resaltando la utilidad que le ven en la implantación en la ES como se evidencia en la siguiente gráfica 5, los ítem con mayor valoración obtuvieron un resultado de 4,0 a 4,3 entre la escala valorativo de 1-5.

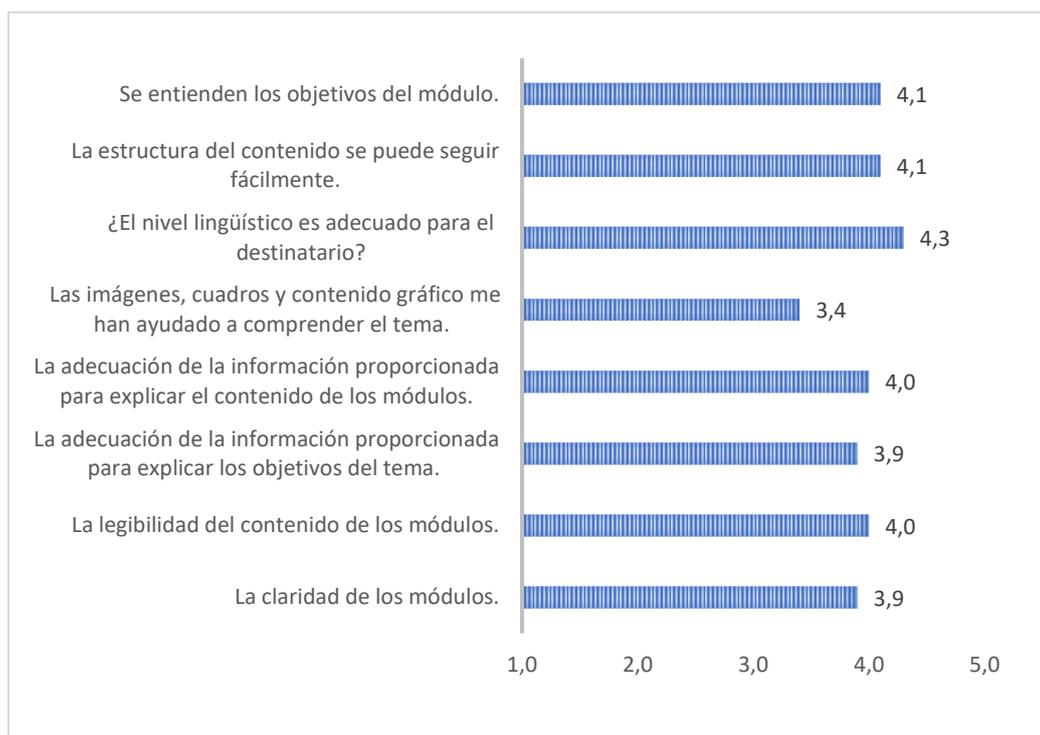


Gráfico 5. Resultados de la medición de claridad de los Módulos.

En cuanto a la evaluación que media la utilidad de los módulos en la ES La calificación promedio genera obtenida de los aspectos pedagógicos y de contenidos fue de 4,2. Sin embargo, de acuerdo con algunas preguntas abiertas que se han dejado en el cuestionario, los participantes perciben que hay algunas partes en el manual que se pueden mejorar. Por ejemplo, los participantes sugirieron agregar más información/ejemplos de enseñanza en línea y agregar una sección para los comentarios de los usuarios que trabajen en el desarrollo de los contenidos de los módulos. En cuanto al contenido y el uso del lenguaje en el manual, también hay varios consejos para que los socios mejoren. Por ejemplo, hay sugerencias específicas en términos de errores ortográficos, así como consejos para la imagen y la fuente en el manual.

## Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

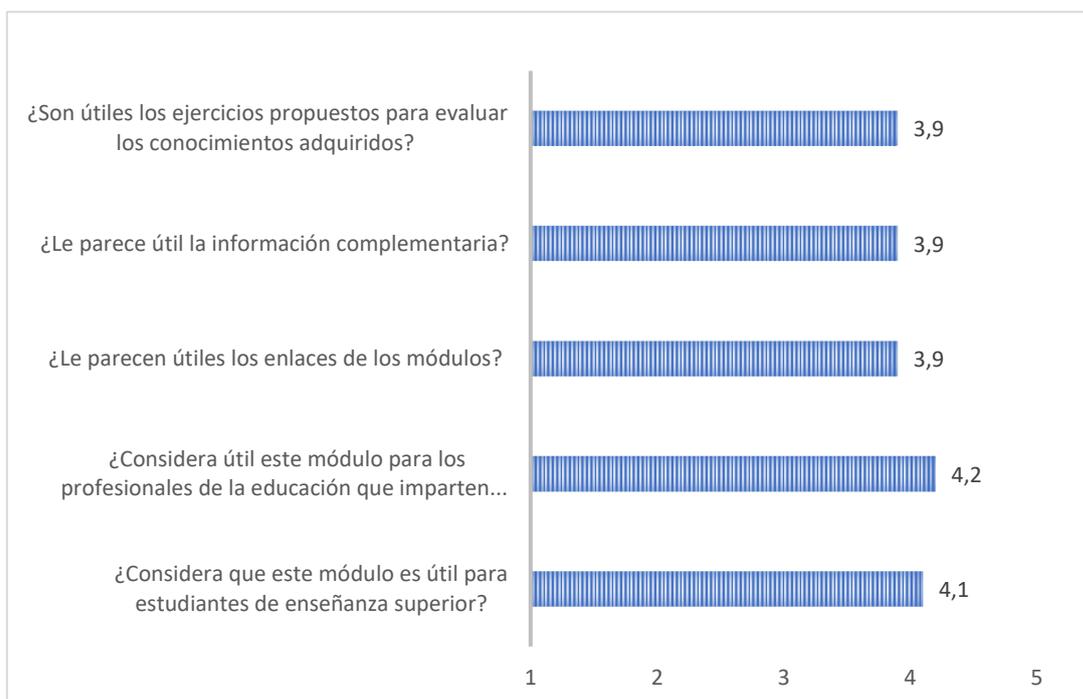
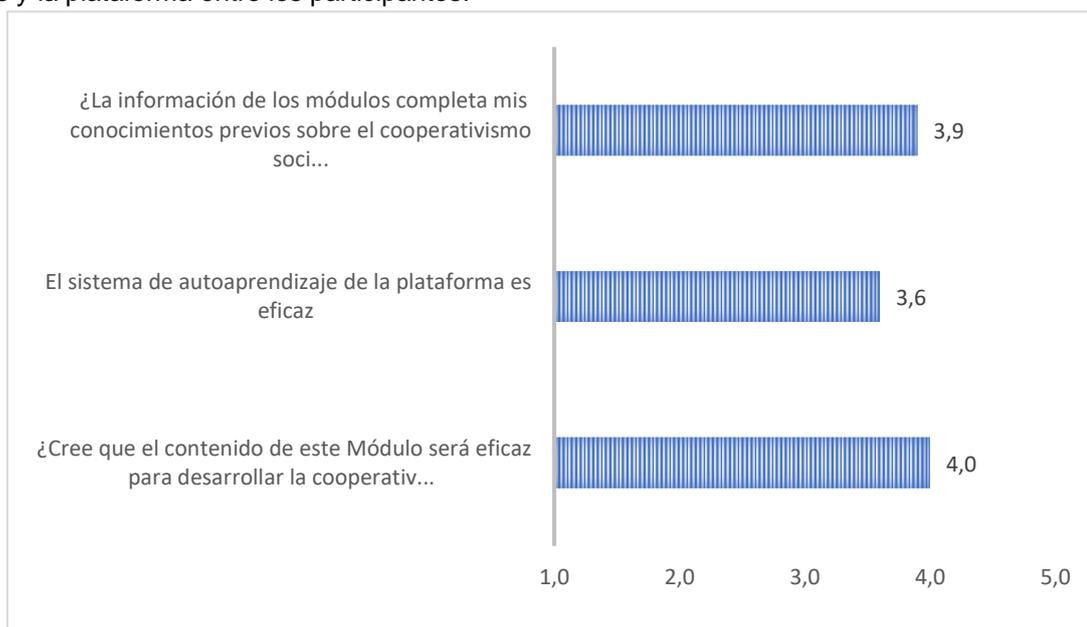


Gráfico 6. Resultados de la medición de utilidad de los Módulos.

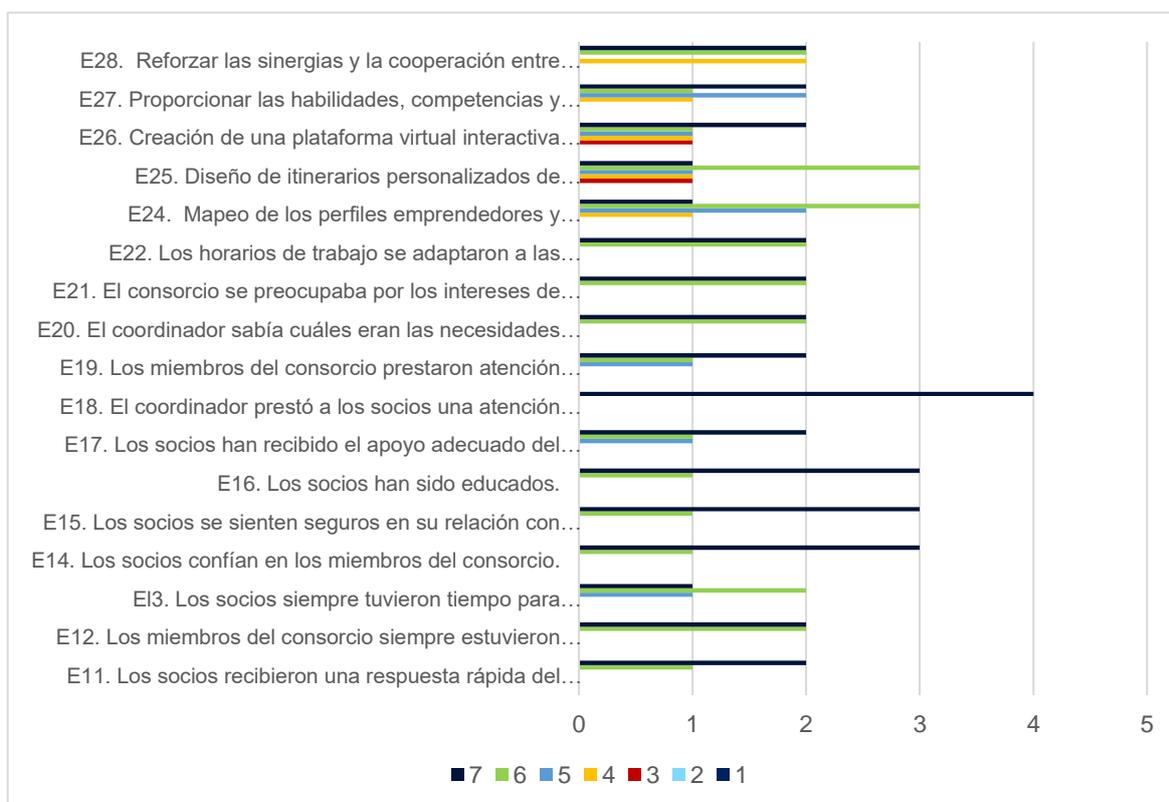
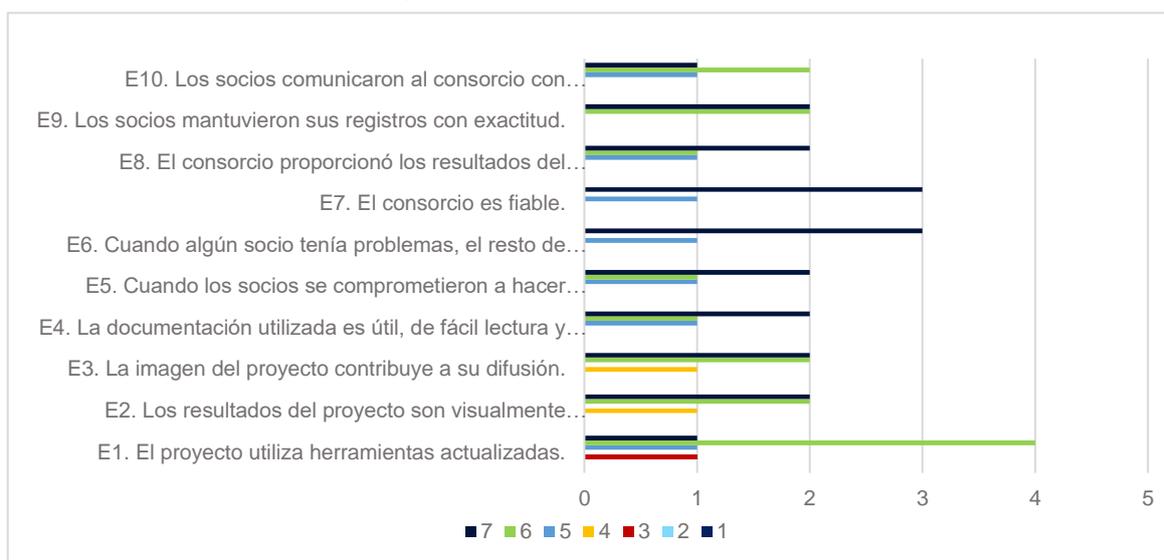
En general, las sugerencias recogidas fueron valiosas, tanto cualitativas como cuantitativas por parte de los participantes en las validaciones de mediciones de impacto realizadas durante la vida del proyecto. Finalmente se envió un cuestionario para medir la eficacia de los productos integrados por el proyecto en general los resultados estuvieron entre 3,6 y 4,0 como podemos evidenciar en la siguiente gráfica 7. Las preguntas finales estuvieron enmarcadas en determinar la eficacia de los módulos y la plataforma entre los participantes.



Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

Gráfico 7. Resultados de la medición de eficacia de los entregables.

Finalmente, se preguntó a los siete socios que conformaron el consorcio sobre el impacto en ellos y sus organizaciones, en este sentido los socios comentaron estar convencidos de que los producidos entregados por el proyecto mejoran las competencias de los profesionales y de los estudiantes de ES, permitiéndoles mejorar sus conocimientos en emprendimiento social. Sin embargo, las preguntas estuvieron direccionadas en evaluar la coordinación y la comunicación del consorcio como se evidenciará posteriormente en las gráficas la valoración se hizo de 1-7.



Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

Gráfico 8. Resultados de la medición de impacto entre los socios.

Los socios valoraron la organización del consorcio y del impacto de la siguiente manera (1 totalmente en desacuerdo y 7 estás totalmente de acuerdo). Las valoraciones asilaron en un rango de 6 a 7, en general el consorcio está satisfecho con el trabajo conjunto y coinciden en que el proyecto fortalece las sinergias y la cooperación entre instituciones de educación superior, empresas de los sectores público y privado y asociaciones incorporando sus necesidades en el curso de capacitación apoyando el desarrollo de la economía social cooperativa y el emprendimiento social. Además, los socios coinciden que el proyecto tiene el potencial de promover la colaboración en investigación a largo plazo y ha fortalecido sus redes y alianzas transnacionales, fomentando también su proyección internacional. Las mediciones de impacto del proyecto MyDigiCoop ayudaron a determinar la efectividad y relevancia de los resultados del proyecto. Sin embargo, dado que los cuestionarios están dirigidos a conocer otros aspectos como Claridad, Eficacia y Utilidad de los productos (IO) desarrollados, no es posible demostrar que se ha logrado un impacto real en el entorno de los destinatarios del proyecto.

## **7.2 Medición de impacto en RIKSREAL**

El impacto de los resultados de aprendizaje del proyecto se evaluó mediante cuestionarios que se aplicaron en las diferentes actividades desarrolladas durante el proyecto, permitiendo realizar la medición de la intervención de los productos entregados a través de cuestionarios. El objetivo de RiksReal era medir el impacto de cada uno de los entregables (IO) entre los destinatarios de las actividades del proyecto, como se evidenciará posteriormente.

### **IO 1. App para la evaluación de habilidades psicosociales de trabajadores poco cualificados en riesgo, con especial atención a la industria de las energías renovables**

Durante el desarrollo del primer resultado, se planificó una actividad con la ayuda de los socios en la que participaron personal de la industria de todas las nacionalidades (España, Malta, Italia y Grecia). El objetivo principal de esta actividad fue presentar el IO1. La aplicación para detectar habilidades psicosociales en potenciales trabajadores de la industria poco cualificados, así como evaluar a los potenciales para determinar su idoneidad y aptitud para estos puestos, dando como resultado la creación de un perfil de competencias de los trabajadores que servirá de base para la formación que se desarrolló posteriormente.

La medición se llevó a cabo de la siguiente forma: se seleccionaron profesionales de diversos sectores utilizando la metodología DELPHI<sup>4</sup> para determinar qué habilidades psicosociales se requieren de los trabajadores poco calificados en ocupaciones peligrosas en sectores industriales. Consecutivamente del análisis realizado, se planteó la hipótesis para la medición del impacto la cual

---

<sup>4</sup> El método Delphi es una técnica de recogida de información que permite obtener la opinión de un grupo de expertos a través de la consulta reiterada, esta técnica es de carácter cualitativo. (Reguant-Álvarez & Torrado-Fonseca, 2008 )

## Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

consistió en lo siguiente: si proporcionamos recursos para la formación de trabajadores poco cualificados específicamente los necesarios en los sectores industriales, influirá en su calidad de vida.

Los cuestionarios se dirigieron a diversos empleos en las industrias de los países que conforman el consorcio, con el fin de identificar oportunidades de capacitación y sus percepciones de capacitación en habilidades psicosociales. Los participantes sugirieron ciertos cambios que ayudarían a mejorar la aplicación destacando que la formación en habilidades psicosociales para los trabajadores es beneficiosa para mejorar las condiciones del entorno laboral. Sin embargo, el testeo de la participación no conto con una cantidad considerable de personas 54 participantes, cuyos resultados se ven reflejados en el gráfico 9. La valoración se determinó de la siguiente manera (1 significa totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo), los participantes han valorado la APP en un rango de 4-5 destacan el valor de la formación y el desarrollo de la aplicación RiskReal, ya que proporciona ejemplos de circunstancias relevantes para el trabajo y es recibida favorablemente por los trabajadores.

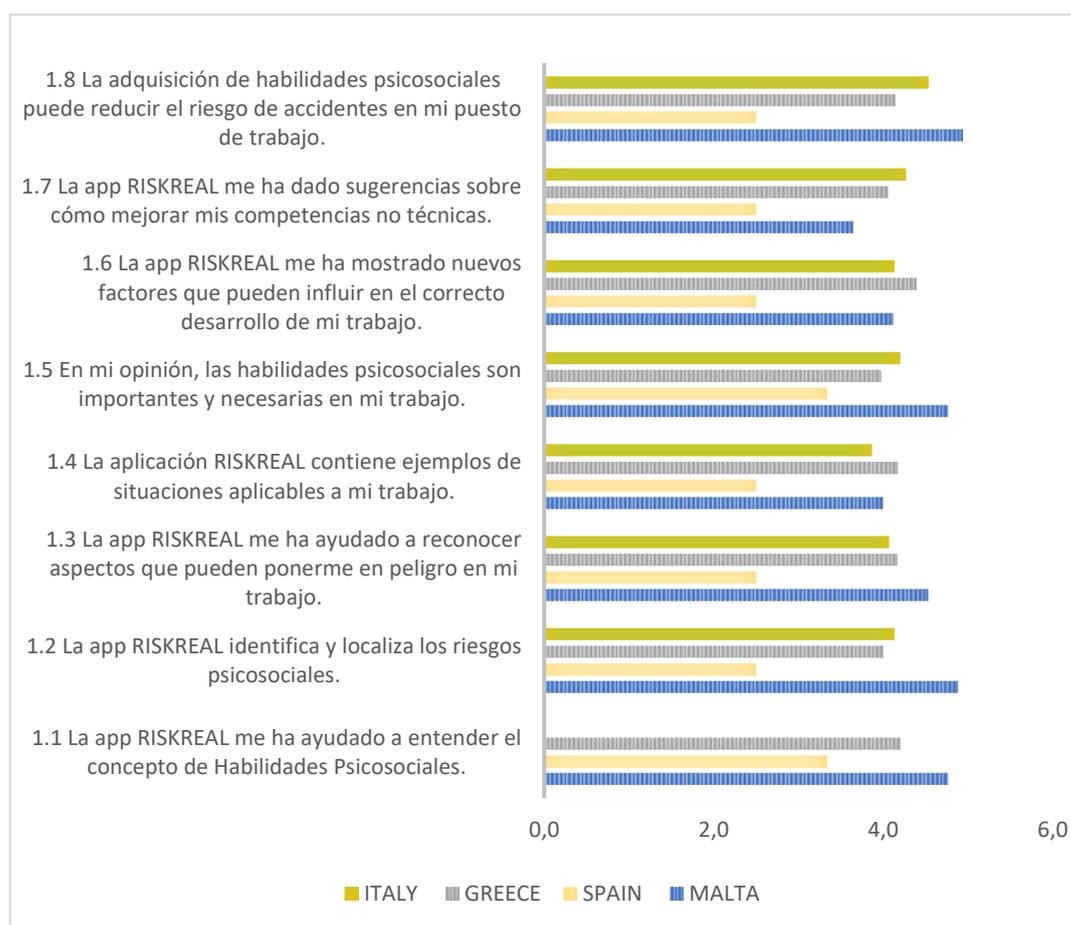


Gráfico 9. Percepción de los participantes sobre la aplicación

La App RiKsReal surge con el objetivo de proporcionar herramientas específicas para la evaluación y adquisición de habilidades y competencias humanas y psicosociales necesarias en los puestos de baja cualificación en algunas industrias, sectores como el eólico o puestos similares relacionados con actividades de riesgo, que ayuden a complementar la formación actual para contribuir a la

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

competitividad de la empresa. La hipótesis de impacto propuesta para el IO1 durante el ciclo de vida del proyecto consistió en lo siguiente; si los profesionales; gestores de empleo, técnicos de riesgos laborales o personal de recursos humanos, etc., pueden acceder y formarse en todos los recursos, herramientas y técnicas del proyecto, esto aumentará su conocimiento y concienciación sobre la importancia de incluir las habilidades psicosociales en la formación laboral de este tipo de trabajadores en estas industrias específicas. La hipótesis trabajada durante este periodo tenía la finalidad de determinar si se ha logrado generar el impacto esperado del producto desarrollado por parte el consorcio y dale paso al desarrollo de los demás entregables del proyecto.

### **OI2 Toolkit para el desarrollo de capacidades de habilidades psicosociales de trabajadores poco calificados de la industria manufacturera.**

Posteriormente, se realizó la medición del impacto de la Toolkit, la cual contiene información y una colección de herramientas que apoyan el crecimiento de las habilidades psicosociales de los trabajadores en empleos industriales. Estas herramientas incluyen varios modelos teóricos y recursos prácticos para el desarrollo del contenido, se tuvieron en cuenta los perfiles de trabajadores con baja cualificación que estaban en riesgo de trabajar en el sector energético (y más allá). Se desarrollo un programa de estudio que abordo las diversas temáticas a aprender, desarrollar o mejorar, como el manejo de conflictos, la autodisciplina, el manejo del estrés, la respuesta a emergencias psicológicas, las habilidades sociales, etc. Los módulos incluyeron contenidos teóricos, así como ejercicios y recursos prácticos (vídeos, herramientas basadas en técnicas de gamificación, etc.) que han demostrado facilitar la adopción de nuevos hábitos y habilidades positivas. Se desarrollarán dos versiones: una adaptada específicamente para la industria eléctrica y la otra más genérica, potencialmente adecuada para otras industrias.

La innovación de la Toolkit radica en la novedad de los contenidos, al ser un programa formativo nunca ofrecidos a los trabajadores de la industria poco calificados y en riesgo de sufrir depresión o desafíos psicológicos debido a su entorno laboral. Como se evidenciará en los resultados de la evaluación, la valoración por parte de los destinatarios es positiva sobre los contenidos y su utilidad en el área de trabajo. El cuestionario trabajado hizo parte de una actividad de aprendizaje para profesionales con el objetivo de recoger las opiniones de los participantes después de su participación en el testeado del contenido de la Toolkit, donde participaron 15 personas, 10 mujeres y 5 hombres, que completaron los cuestionarios y proporcionaron comentarios sobre la efectividad de la Toolkit.

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

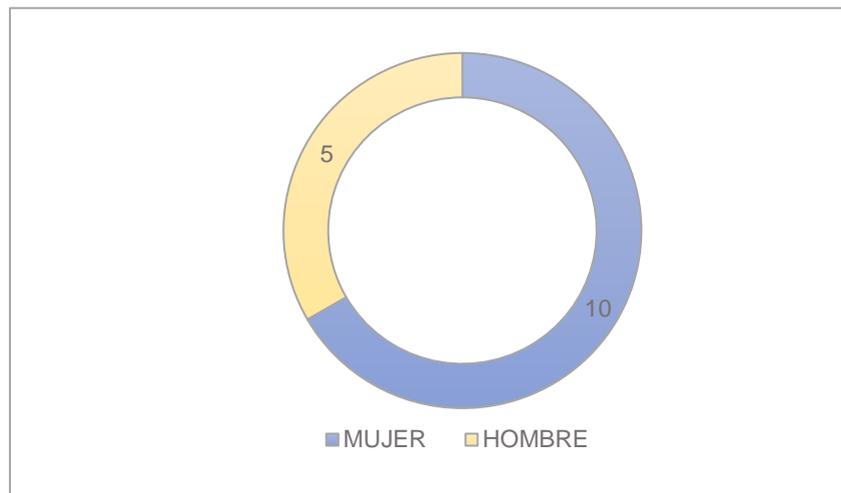
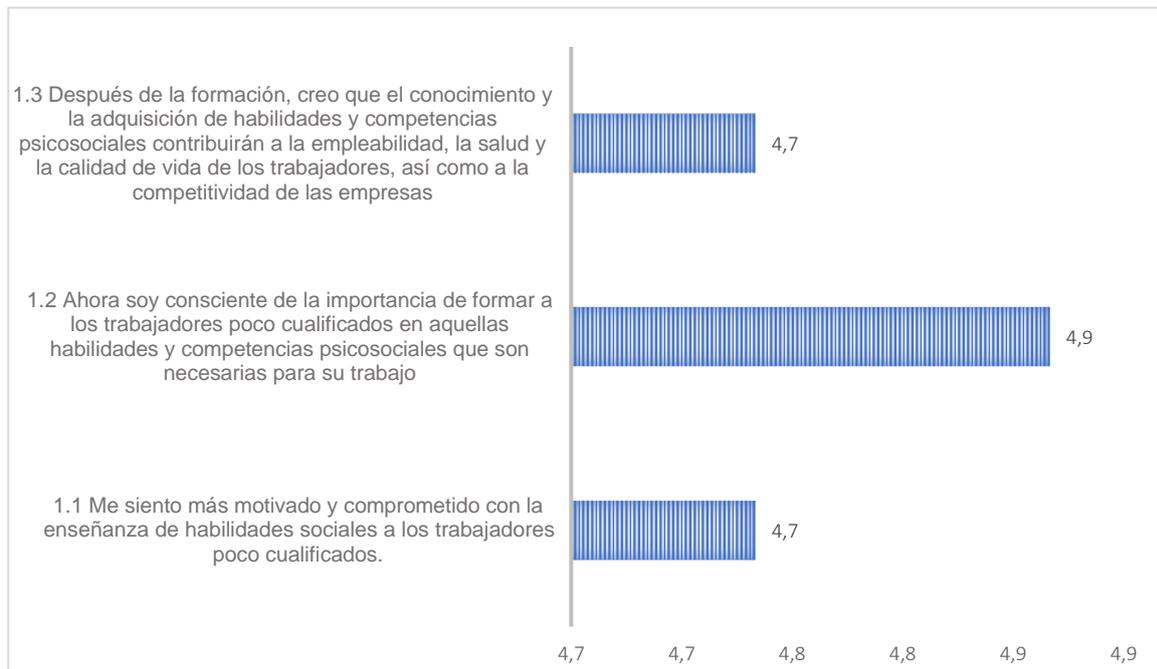


Gráfico 10. N.º participantes en la evaluación de la Toolkit.

Los resultados obtenidos están estrechamente relacionados con el resultado obtenido del IO1 (APP), el cuestionario tenía la finalidad de evaluar la adquisición de habilidades después de la finalización de la capacitación. Los módulos incluidos en la colección de herramientas entregables del proyecto estarán disponibles gratuitamente en el sitio web del proyecto para empresas de capacitación, proveedores de servicios educativos, ONG comprometidas con la inclusión y personas que quieran mejorar estas habilidades para sus trabajos actuales.



## Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

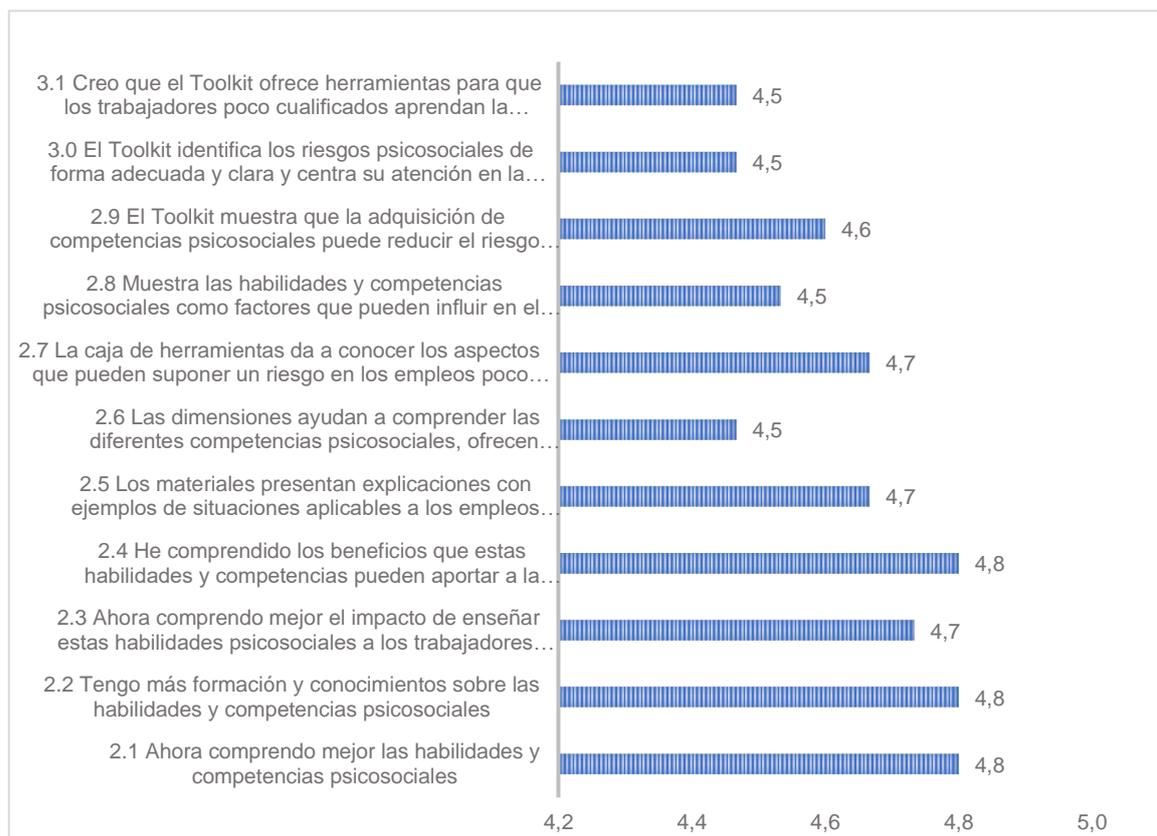


Gráfico 11. Evaluación del impacto de la Toolkit

En general, la valoración de los resultados arrojó valores positivos con una puntuación de 4 en las diferentes preguntas formuladas, destacando la importancia de la tutoría en el desarrollo de las competencias interpersonales, destacando la pregunta 1.2 con la puntuación más alta de 4,9. El conjunto de herramientas del proyecto proporcionó la información necesaria para comprender qué son las competencias psicológicas y la importancia de formar a los empleados en competencias psicológicas. En general, la evaluación fue muy positiva, con puntuaciones que oscilan entre 4 como se muestra en el gráfico donde (1 significa totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo) los puntos mejor valorados fueron 2.1 los trabajadores se sienten más motivados y comprometidos con la enseñanza de competencias interpersonales a los trabajadores, 2.2 son más conscientes de la importancia de formar a los trabajadores poco cualificados en aquellas habilidades y competencias psicosociales que son necesarias para su trabajo y 2.4 ahora entienden mejor las habilidades y competencias psicosociales con una media global de 4,8.

### **OI3 Simulador de Realidad Virtual para la formación adaptada y el empoderamiento de trabajadores poco cualificados en riesgo de la industria manufacturera**

## Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

La situación testeada por los participantes que evaluaron la RV, se han desarrollado teniendo en cuenta la experiencia del socio industrial del consorcio, así como las capacidades de los equipos que han creado la Realidad Virtual. Para crear la situación evaluada en la RV también se consideró el plan de estudio descrito en el OI2 este simulador se desarrolló inicialmente en inglés para una evaluación de usabilidad y funcionalidad con una pequeña muestra de prueba a través de los colaboradores, investigadores afiliados y partes interesadas. 11 personas participaron en la prueba de simulador de RV, posteriormente los colaboradores pasaron los contenidos del simulador a los cuatro idiomas oficiales del proyecto Español, Griego, Italiano y Maltés después de que la versión en inglés fue validada por los destinatarios del proyecto.

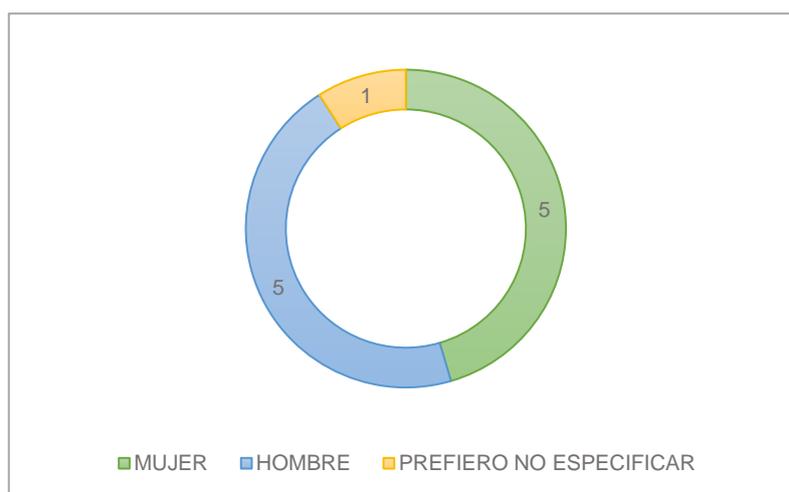


Gráfico 12. N.º. participantes en la evaluación de la RV

La hipótesis de impacto específicamente trabajada durante el ciclo de vida del proyecto para el entregable IO3 fue la siguiente: Si los profesionales gestores de empleo, técnicos de riesgos laborales o personal de recursos humanos, etc. pueden acceder y formarse en todos los recursos, herramientas y técnicas del proyecto, esto aumentará su conocimiento y conciencia de la importancia de incluir habilidades psicosociales en la formación laboral de este tipo de trabajadores en estas industrias específicas.

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

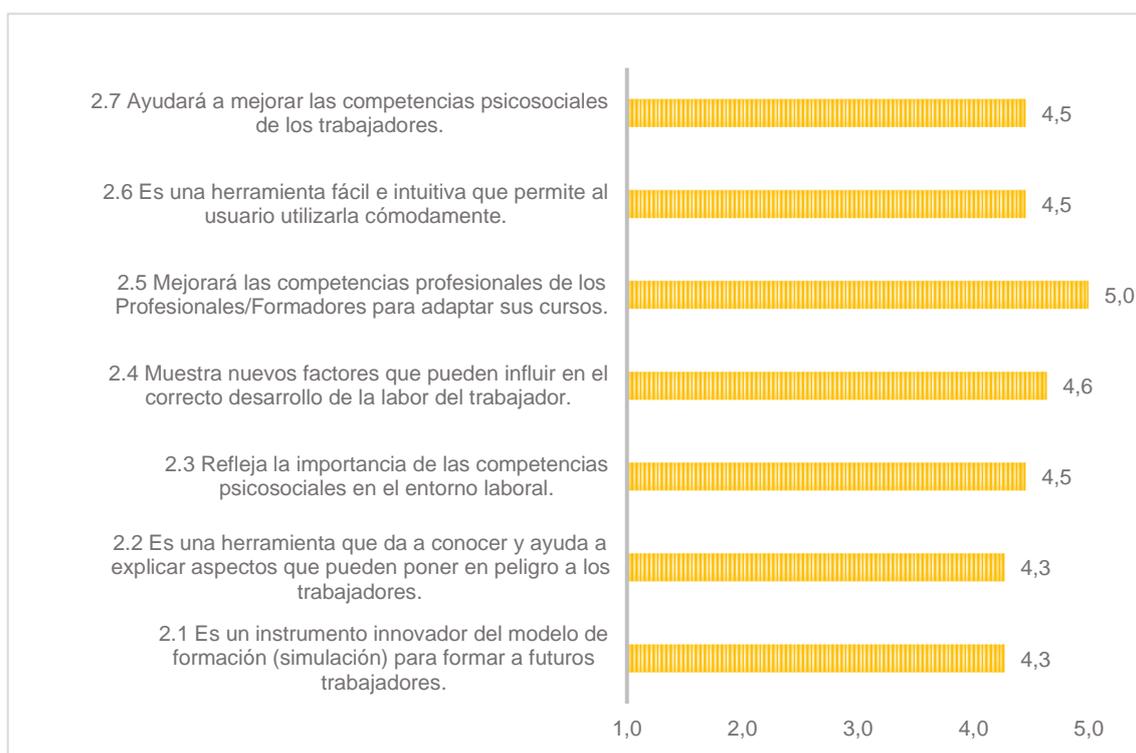
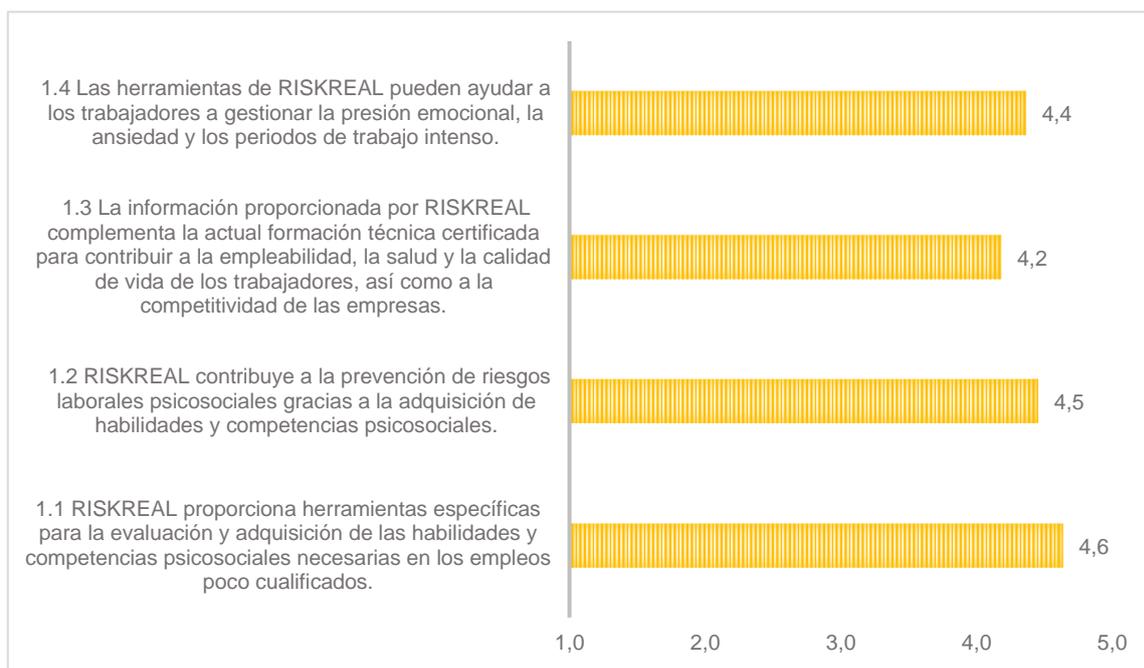


Gráfico 13. evaluación del impacto de la RV

Las percepciones de las personas sobre la evaluación de la RV resaltan la afirmación 1.1 RiskReal ofrece instrumentos particulares para la evaluación y el desarrollo de las habilidades y competencias

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

psicosociales necesarias en el empleo de baja cualificación, con la calificación más alta de 4,6 donde (1 significa totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo). Los resultados obtenidos fueron bastante positivos. El ítem 2.5 obtiene una calificación de 5.0 (1 significa totalmente en desacuerdo y 5 significa totalmente de acuerdo), las percepciones de los participantes sobre esta afirmación confirman que la RV contribuirá a mejorar las habilidades profesionales de los trabajadores e instructores destinatarios del proyecto.

## **8.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

En línea con los resultados previamente analizados de las dos intervenciones desarrolladas dentro del programa ERASMUS+. Se identificaron una serie de falencias en la medición del impacto de los resultados (Intellectual Output IO). Principalmente el concepto de impacto y eficacia fueron tratados como conceptos similares, luego se ha evidenciado que el tiempo establecido para el testeado de los resultados descritos en la planeación del proyecto (GANTT), no es considerado un tiempo pertinente para determinar si los beneficiarios del proyecto están teniendo un impacto real, finalmente la formulación de las preguntas utilizadas en el cuestionario de medición de impacto se centra en medir aspectos como la Claridad, Eficacia y Utilidad del producto entregado por el proyecto, y no pretende identificar si el contexto y el entorno del beneficiario han cambiado o se ha generado el impacto esperado .

Principalmente se ha realizado una distinción conceptual, retomando como referencia a Frank Vanclay, autor principal de la metodología de evaluación Social Impact Assessment (SIA), y la definición de efectividad que la OCDE ha establecido para este tipo de intervenciones, para aclarar ambas posiciones sobre los resultados, es decir, distinguir entre impacto y efectividad.

Vanclay asemeja el impacto social con un cambio generado a raíz de unas determinadas políticas y de una serie de programas, que generan un cambio en el entorno. “Las consecuencias sociales voluntarias e involuntarias tanto positivas como negativas, de las intervenciones planeadas (políticas, programas, planes, proyectos) así como cualquier proceso de cambio social invocado por dichas intervenciones, donde su objetivo primario es producir un entorno biofísico y humano más sostenible y equitativo.” (Vanclay F. , 2003)

Por otro lado, la OCDE ha establecido que la eficacia se encarga de señalar si se han alcanzado el objetivo específico de la intervención y los resultados previstos, sin considerar los costes en los que se incurre para obtenerlos. Esto exige la definición clara y precisa de estos elementos, así como de los beneficiarios directos e indirectos sobre los que se quiere influir y los tiempos previstos. Su medición será mucho más sencilla cuanto mejor formulada se encuentre la acción, y cuanto más consistente sea la lógica vertical entre resultados y objetivos. La correcta definición de indicadores y fuentes de verificación también constituye una ventaja importante para hacer más sencilla la labor de evaluación. (Iberoamérica, 2001)

Al distinguir entre la conceptualización de impacto y eficacia, se ha sugerido hacer una reformulación de las unidades conceptuales que se están utilizando en la formulación de los cuestionarios que se encargan de medir el impacto entre los destinatarios de un proyecto, estas unidades deben estar

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

direccionadas a indagar si se ha conseguido el cambio esperado por la intervención, entendida desde la metodología del Social Impact Assessment (SIA) encargada de determinar si se ha generado algún cambio del entorno personal, social, económico o político entre los participantes. Por lo tanto, se sugiere hacer un replanteamiento de las unidades, que se están utilizando para realizar la medición en los cuestionarios implementados para determinar el impacto de los Intellectual Output (IO) en los proyectos.

Según las directrices impulsadas por la UE, un proyecto debe ofrecer resultados tangibles e innovadores, de alta calidad y a gran escala, cumplir con el impacto esperado y contribuir al desarrollo común entre los diferentes sectores involucrados. Aunque los proyectos mencionados anteriormente se centran en mejorar las habilidades, el conocimiento y promover un mejor entorno social y profesional para los participantes. Las unidades de resultados analizadas anteriormente no identifican el impacto logrado entre los beneficiarios del proyecto.

Por lo tanto, se ha reformulado un cuestionario utilizado previamente para medir el impacto de la Toolkit entregada en el proyecto MyDigiCoop, donde se han sugerido una serie de preguntas nuevas que está direccionadas a medir el impacto, entre los destinatarios del proyecto siguiendo los lineamientos de la metodología del SIA, cabe resaltar que estas preguntas estarán relacionadas con el entregable IO1 de la intervención previamente mencionada.

<b>Seleccione un grado de acuerdo de las declaraciones a (, con respecto a la Toolkit (1 significa totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo).</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
La claridad de los módulos le ha permitido adquirir nuevos conocimientos.					
Las Temática del contenido de los módulos, han influido en su visión frente al emprendimiento social.					
Usted considera que la información proporcionada para explicar los objetivos de la temática contribuye a su desarrollo personal.					
La adecuación de la información proporcionada explica el contenido de los módulos de forma fácil de entender.					
Los recursos plasmados en la Toolkit le han llevado a pensar en alternativas/ideas de emprendimiento.					
Considera que la Toolkit ayudara a los estudiantes de las ES, a trabajar en nuevas iniciativas que fomenten el emprendimiento social.					
Los módulos trabajados le han proporcionado un interés particular en la temática.					
Cree que este tipo de formaciones impactaran el entorno de las ES, de forma positiva en el desarrollo de nuevas iniciativas de emprendimiento trabajadas desde la academia.					

Tabla 3. Posibles preguntas de evaluación de impacto (elaboración propia)

Los proyectos desarrollados en el marco del programa ERAMUS+ están vinculados a una temática específica, que varía según la fundación del consorcio y la temática sobre la que se trabajará, ya sea

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

Educación, Medio Ambiente, Cambio Climático, Transformación Digital, etc. Debido a estos factores, no es posible establecer un cuestionario estandarizado para medir el impacto. Sin embargo, si es posible establecer que las preguntas formuladas estas direccionadas a determinar el impacto que el proyecto ha conseguido lograr entre los destinatarios, mediante preguntas más especializadas.

Finalmente, como se ha sugerido anteriormente *La Evaluación social de un proyecto ha determinado que el impacto de los resultados de un proceso de intervención tiene que hacer una medición sostenida en el tiempo que permita tener un margen más amplio de participantes, permitiendo esto tener una evaluación con mayor fundamento y así determinar un impacto considerable dentro del grupo destinatario del proyecto* (Noa, 2004). Tomado en consideración lo mencionado anteriormente, se sugiere al inicio del proyecto establecer un grupo control y otro aleatorio, con el fin de realizar una medición inicial de la percepción de los participantes al participar en el proyecto y como esto alterara su entorno.

Las evaluaciones del impacto deberán ser sostenidas en el tiempo y esclarecerse en la planificación del GANTT, los momentos de medición de los entregables con el fin de estipular tiempo concretos que sirvan para realizar un testeo más prolongado, como alternativas se ha planteado el desarrollar todos los Intellectual Output (IO) del proyecto y luego si hacer la evaluación de impacto, con el fin de realizar una medición inicial y una al final del proyecto, cuando los entregables han sido probados por los beneficiarios durante un largo período de tiempo para poder determinar su impacto. Estas mediciones deben estar acompañadas de un número considerable de participantes con el fin de tener una mayor muestra de respuestas que fundamenten los impactos esperados y sustenten el Final Social Impact Assessment entregado a la Comisión Europea al final del proyecto.

Finalmente, las recomendaciones propuestas en este trabajo serán analizadas por la consultora Kveloce, con el objetivo de introducir los correspondientes cambios y mejoras en las herramientas utilizadas para medir SIA en proyectos ERASMUS+. Estas recomendaciones serán tomadas en cuenta en futuras intervenciones donde el socio responsable de medir el impacto sea la consultora.

## **9. REFLEXIÓN CRÍTICA**

El presente tema de investigación *Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+*, surge de una inquietud personal sobre el tema, el impacto de los proyectos de intervención enmarcados dentro de los programas de cooperación, han demostrado ser pilares importantes del desarrollo social, político y económico de la sociedad, cada una de las intervenciones que promuevan el desarrollo tienen la finalidad de mejorar la calidad de vida de las personas. El interés por el tema me ha permitido indagar sobre las diferentes perspectivas que son tenidas en cuenta para determinar el impacto de una intervención.

En el desarrollo de mis prácticas profesionales en la consultora Kveloces, encargada de medir el impacto de varios proyectos realizados en el marco del programa ERASMUS+, me permitió explorar en primer lugar los procesos de planificación y los métodos utilizados para determinar de antemano los impactos de los proyectos. Entre mis tareas estaban preparar el informe final de evaluación de

Análisis de la herramienta para la evaluación de impacto en proyectos de desarrollo internacionales aplicables al marco del programa ERASMUS+

impacto social para los proyectos MyDigiCoop y RiksReal, recopilar información y sintetizar datos de los cuestionarios respondidos por los beneficiarios y analizarlos, con el fin de determinar el impacto de los OI entre los destinatarios. Durante la elaboración de este informe, descubrí ciertas inconsistencias que hicieron que me interesara en el tema y quisiera indagar cómo se evalúa el impacto en este tipo de proyecto y establecer una visión crítica sobre el proceso de medición que se está realizando.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

Assessment, S. I. (1995). Guidelines and principles for social impact assessment. *Environmental Impact Assessment*. 11-43.

Europea, C. (2021). *Comisión Europea*. Retrieved from Comisión Europea: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/es/about-erasmus/what-is-erasmus>

Iberoamérica, M. d. (2001, 01). *Ministerio de Asuntos Exteriores*. Retrieved from Ministerio de Asuntos Exteriores: <https://www.oecd.org/derec/spain/35639035.pdf>

Noa, B. (2004). *Impacto, impacto social y evaluación del impacto*. vancouver: bvs.sld.cu.

Pérez, A. (2015, 03 21). *Business School*. Retrieved from Business School: <https://www.obsbusiness.school/blog/que-es-un-diagrama-de-gantt-y-para-que-sirve#:~:text=El%20diagrama%20de%20Gantt%20es,las%20etapas%20de%20un%20proyecto>

Reguant-Álvarez, M., & Torrado-Fonseca, M. (2008 ). *El método Delphi*. Barcelona , España : REIRE. Retrieved from Universitat de Barcelona.

Vanclay, F. (2003). Principios internacionales de la evaluación del impacto. In *Principios internacionales de la evaluación del impacto*. (p. p.3). Australia: <http://preval.org/documentos/00426.pdf>.

Vanclay, F. (2012, 02 23). *International Principles For Social Impact*. Taylor & Francis Group, 5-12.