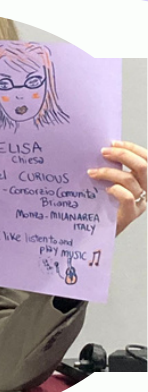
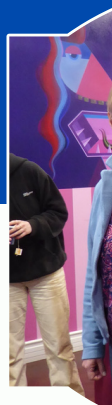


# Narratives of Impact Toolkit

Una guía para utilizar el storytelling como herramienta para medir el impacto

Este kit de herramientas y las guías en video que lo acompañan, están diseñados para organizaciones, individuos y equipos para utilizar la narración de historias como un método para medir el impacto.



# CONTENIDOS

Introducción

Capítulo 1: Trabajar con personas y usar historias para medir el impacto

Capítulo 2: Usar juegos para crear y medir el impacto

Capítulo 3: Medición del impacto con historias digitales

Capítulo 4 – Métodos para medir el impacto con historias

## APÉNDICE

1. Colective Encounters – descripción y manifiesto.
2. Juegos y actividades creativas para ayudar a codiseñar un marco de medición de impacto.
3. Datos de la Actividad Hackathon en el Capítulo 2.
4. Hoja de recursos de historias de viaje del capítulo 4.
5. Actividades de informes comunitarios que miden el impacto del Capítulo 4.

# INTRODUCCIÓN



El uso de la narración para medir el impacto es una forma creativa de involucrar a las personas en un proceso de evaluación y aprendizaje. Las historias son herramientas útiles para ayudarnos a ver qué funciona y qué se debe mejorar. Las historias pueden ser formas valiosas de recopilar datos importantes y compartirlos de maneras interesantes. El uso de diferentes métodos de narración puede ayudar a las personas a participar en la recopilación de datos y los procesos de aprendizaje, mejorar la inclusión y el acceso, así como el interés y el compromiso.

Este conjunto de herramientas y las video-guías que lo acompañan están diseñados para que organizaciones, individuos y equipos puedan utilizar el storytelling como un método para medir el impacto.

El kit de herramientas se divide en los siguientes capítulos:

### **Capítulo 1: Trabajar con personas y usar historias para medir el impacto**

Este capítulo analiza el trabajo con grupos específicos de personas.

### **Capítulo 2: Usar juegos para crear y medir el impacto**

En este capítulo se analizan métodos específicos de 'Juego', incluido el 'Hackathon', que toma datos como estadísticas y los convierte en historias visuales.

### **Capítulo 3: Medición del impacto con historias digitales**

El Capítulo 3 explora cómo puede usar herramientas digitales como teléfonos móviles, tabletas, cámaras de video, etc. para ayudar a registrar historias que miden el impacto.

### **Capítulo 4 – Métodos para medir el impacto con historias.**

Este capítulo presenta diferentes métodos y actividades que se pueden usar para medir el impacto, conectándolos con la narración.

Cada capítulo tiene una video-guía que lo acompaña.

## **UN ENFOQUE CREATIVO**

El uso de historias de experiencias vividas para medir su impacto te ayudará a conectar con las personas de una manera que las técnicas cuantitativas como las encuestas no pueden. Más aún, los recursos creativos como el arte, la poesía y la fotografía interactúan con las personas en un nivel diferente y pueden ayudar a las personas a expresar sus sentimientos, pensamientos e ideas de una manera más perspicaz y significativa. Un enfoque creativo puede ser muy efectivo cuando se trabaja con personas que tienen diferentes formas de comunicarse, neurodiversidad o dificultades para expresarse, falta de confianza o son tímidas.

## **Poema de inicio**

Check-in  
y check-out.  
Curiosidad por escuchar  
Cómo somos,  
cómo nos sentimos,  
qué decimos,  
qué pensamos,  
qué hacemos.  
Curiosidad guiados por nuestros valores.  
Como estrellas que titilan en un cielo nocturno despejado,  
brindándonos un mapa para viajar.  
Sentimientos profundos tal vez compartidos, escuchados y dichos.  
Espacio  
sano y salvo.  
Escuchar y oír  
Crea conexiones más allá de las palabras.

Este poema fue creado a partir de una actividad (en el ANEXO) y se puede utilizar al principio y al final de una actividad, sesión o reunión.

No solo los participantes se beneficiarán de un enfoque creativo, sino también los miembros del equipo. El uso de métodos creativos diferentes y simples puede ayudar a los miembros del equipo a interesarse e involucrarse más en el proceso de medición del impacto.

### **UTILIZAR INDICADORES DE CALIDAD**

A la hora de medir el impacto, lo habitual es querer averiguar los pormenores de un resultado o un problema en curso para averiguar qué impacto está teniendo el servicio, el proyecto, la organización, etc en el individuo o grupo. Para hacerlo de manera eficaz, es útil disponer de un marco de trabajo que incluya indicadores de calidad.

Los indicadores de calidad podrían incluir lo siguiente:

- Inclusión
- Creatividad
- Cambio social
- Sensación de seguridad
- Accesibilidad
- Desarrollo personal
- Aprendizaje de habilidades específicas

Habrán muchas más que sean específicas de su organización, los servicios que ofrece y el trabajo que realiza.

Los indicadores de calidad ayudan a centrarse en la información que debe recopilarse y mantienen a las organizaciones centradas en los objetivos principales y valores, así como en los aspectos prácticos y logísticos del funcionamiento de los servicios, la formación, la atención y el apoyo cotidianos, etc.

### **CO-CREACIÓN DE UN MARCO DE MEDICIÓN DE IMPACTO**

Una manera extremadamente eficaz de aplicar la medición del impacto en su organización es crearla y diseñarla conjuntamente con todos los miembros de la organización: directivos, personal y usuarios de los servicios. De esta manera puede crear un compromiso efectivo y la apropiación de un proceso de medición del impacto, así como garantizar que:

- Los indicadores de calidad con los que mide son adecuados
- Los métodos que usa son accesibles para todo el mundo.

Una de las partes interesadas en Narrativas de Impacto es "Collective Encounters" en Liverpool, Reino Unido. Tienen un manifiesto creado de manera conjunta y un marco de garantía de calidad derivado del manifiesto. Utilizan varios métodos y actividades creativas para diseñar conjuntamente su manifiesto. En el ANEXO encontrará más información sobre estas actividades y el manifiesto de "Collective Encounters".

Hay una guía en vídeo que acompaña a capítulo, que puedes [encontrar aquí](#).

## Medir el Impacto en el Sector Sanitario y Social

En el sector sanitario y social, las actividades, programas y servicios se llevan a cabo con diferentes grupos de personas y se usan para cumplir unos objetivos determinados.

Ciertas actividades pueden ayudar a:

- Inclusión social,
- Cohesión comunitaria,
- Bienestar,
- Desarrollo de habilidades individuales, etc.

El impacto medido se refiere a los beneficios, cambios, mejoras (o no), que han ocurrido como resultado directo de los resultados de la actividad/programa/servicio, etc.

Medir el impacto ayudará a determinar la efectividad de sus acciones y evaluar la necesidad de ajustar o adaptar sus actividades/programas/servicios. Un artículo de la Reserva Federal de Minneapolis lo resume:

**"Si las organizaciones no miden su impacto, corren el riesgo de no poder demostrar la efectividad de sus programas".[1]**

La implementación de ciertas actividades, ejercicios y discusiones puede ayudar a integrar la medición consciente del impacto en el trabajo comunitario y las actividades sociales. Para que el proceso sea eficiente e interesante, se necesita la colaboración entre todos:

**"Siendo el hombre un ser social, uno nunca puede separarse no solo de su comunidad inmediata sino también de la sociedad en general".[2]**

Lo mismo se aplica a los grupos de trabajo más pequeños.

A menudo, las personas que participan en actividades sociales dicen que les gusta y les ayuda a superar la soledad, la depresión o la inactividad. Sin embargo, puede haber varias razones por las que dicen que les gusta. A menudo, pueden decir simplemente porque creen que eso es lo que quieres oír. Para descubrir qué tan efectivas son las actividades, necesita profundizar para descubrir qué es lo que realmente piensan y sienten sobre las actividades. Tener herramientas efectivas disponibles para medir el impacto de tales actividades y sus resultados es clave para medir el impacto y el éxito.

[1.] Identificación.

[2.] <https://www.bartleby.com/essay/The-Impact-Of-Community-Service-On-The-FITSAQGMQR>



Se trata de un proceso cíclico en el que en primer lugar se fijan los objetivos del proyecto o servicio. Después se determina qué es lo que se quiere medir, se desarrolla la estrategia y, por último, se recogen los resultados obtenidos (causa-efecto). El procedimiento requiere que el impacto social sea medido a través de indicadores de calidad específicos (inclusión, accesibilidad, capacidad de comunicación, etc) para que pueda evaluar si su estrategia ha logrado el efecto deseado.

Averiguar cómo se sienten y piensan las personas sobre sus relaciones, situaciones vitales actuales, el significado del maltrato, o la justicia en el lugar de trabajo, etc., debe llevarse a cabo en un espacio seguro proporcionado por un facilitador y la organización, en el que las personas puedan dar su opinión y ser escuchadas sin ser juzgadas, donde el propósito del facilitador sea el facilitar que las personas expresen sus pensamientos y sentimientos de forma libre y segura.

## **PUNTOS CLAVE CUANDO SE TRABAJA CON DIFERENTES GRUPOS**

Dependiendo de la comunidad con la que esté trabajando, es útil considerar las complejidades específicas que presentan. Trabajarías con un grupo de adolescentes de una manera diferente que con personas mayores. Lo mismo se aplicará a los colectivos por sus diagnósticos, sus antecedentes, su estigmatización o su exclusión, y deberán hacer frente a un tipo específico de dificultades y estrés.

Hay 4 pautas que se deben cumplir con todos los grupos.

1. Crear un ambiente cálido y acogedor donde las personas se sientan cómodas para ser ellas mismas y se involucren, o no, en las actividades.
2. Escuchar activamente a todos en el grupo.
3. Mostrar empatía, respeto y compasión por el estado emocional actual de todos.
4. Apoyar su capacidad de cambio.

Facilitar su inclusión y participación en el servicio/programa/actividad.

## **Personas con problemas de salud mental**

Cuando se trabaje con personas que tienen una enfermedad mental, se debe ser consciente de las complejidades específicas que pueden experimentar, según el tipo de enfermedad que tengan y la medicación que estén tomando. Por lo tanto, es importante tener cierta comprensión de los antecedentes de las personas con las que se trabaja. En algunas personas el área relacional puede verse afectada, viéndose disminuido su "yo social" o, en los casos más graves, produciéndose aislamiento.

En caso de crisis (alta emotividad, o comportamiento negativo al realizar una actividad) es importante:

- Mantener la calma
- Tranquilizarlos haciéndolos saber que no es necesario continuar con la actividad.
- Dar a la persona espacio para expresarse y ofrecerle un tiempo 'uno a uno' para hablar y luego averiguar cómo se siente.
- Ofrecerles un espacio individual para ayudarlos a sentirse mejor.

### **¿Cómo puede el facilitador adaptarse al grupo objetivo?**

- Utilizar un lenguaje sencillo y accesible.
- Ilustrar con ejemplos.
- Fomentar la motivación para realizar la tarea mostrando los beneficios de la misma.

### **Comunidades de Inmigrantes**

En primer lugar, ¿qué es una persona inmigrante? Según las Naciones Unidas[3], un inmigrante de larga duración es "una persona que se traslada a un país distinto del de su residencia habitual durante un periodo de al menos un año".

Los inmigrantes se enfrentan a muchos retos como:

- lidiar con la burocracia de su nuevo país
- encontrar trabajo
- hablar un nuevo idioma
- establecer relaciones de confianza con otras personas
- encontrar alojamiento
- adaptarse a la cultura

Dado que los grupos a los que se dirigen pueden encontrarse en una fase temprana de la integración, es posible que algunos participantes sean incapaces de comunicarse con fluidez en la lengua del país de residencia. También cabe la posibilidad de que hayan sufrido el trauma de la guerra y la persecución en sus países de origen. Por este motivo, es importante que el facilitador sea consciente de:

- De dónde vienen
- Las razones por las que se marcharon de su país de origen
- La sensibilidad cultural
- Sus necesidades y emociones

(3)[https://read.oecd-ilibrary.org/social-issues-migration-health/working-together-for-local-integration-of-migrants-and-refugees\\_9789264085350-en#page28](https://read.oecd-ilibrary.org/social-issues-migration-health/working-together-for-local-integration-of-migrants-and-refugees_9789264085350-en#page28)



## **¿Cómo puede adaptarse el facilitador al grupo destinatario?**

- Utilizando apoyos visuales tales como imágenes o vídeos.
- Asegurándose de que las actividades se centran en la persona y tienen sentido para ella.
- Hablando despacio y de forma clara, utilizando un lenguaje sencillo.
- Considerando la posibilidad de utilizar una segunda lengua, siempre que sea posible.
- Contando con un trabajador de apoyo o un compañero que pueda interpretar/traducir.

## **Adultos con dificultades de aprendizaje**

Una discapacidad de aprendizaje es una disminución de la capacidad intelectual y una dificultad para realizar las actividades cotidianas - como pueden ser las tareas domésticas, la socialización o la gestión del dinero - que afectan a una persona durante toda su vida. Con apoyo, la mayoría de las personas con dificultades de aprendizaje pueden llevar una vida independiente y satisfactoria.

## **¿Cómo puede adaptarse el animador al grupo destinatario?**

- Simplificando el lenguaje. Use palabras sencillas y accesibles para facilitar la comprensión.
- Utilizando material de apoyo si es necesario: dibujos, diagramas... para que la explicación de la actividad sea más visual.
- Asegurándose de que las actividades estén centradas en la persona y tengan sentido para ella-
- Supervisando la actividad haciendo preguntas y prestando un apoyo más intenso siempre que sea necesario.
- Asegurándose de que las actividades sean divertidas.

## **Personas desvinculadas de la sociedad**

Las personas desvinculadas de la sociedad son un grupo variado que incluye a personas de todos los géneros, de diferentes grupos étnicos, con discapacidades y de todas las edades.

Los programas e intervenciones sobre el comportamiento de los delincuentes tienen como objetivo cambiar la forma de pensar, las actitudes y los comportamientos que pueden llevar a las personas a reincidir y ofrecen la oportunidad de abordar las necesidades y las circunstancias de los grupos de delincuentes. La mayoría de los programas e intervenciones se llevan a cabo en grupo, pero se pueden realizar individualmente en algunos casos.

Fomentan actitudes prosociales y objetivos para el futuro y están diseñados para ayudar a las personas a desarrollar nuevas habilidades para dejar la delincuencia. Entre ellas se incluyen:

- Resolución de problemas
- Toma de perspectiva
- Gestión de las relaciones
- Autogestión

Los programas de conducta delictiva suelen utilizar técnicas cognitivo-conductuales. Existen pruebas internacionales de su eficacia para reducir la reincidencia.

Las personas desvinculadas de la sociedad pueden haber sufrido violencia y traumas. Por eso es importante sacar lo mejor de la experiencia vital de la persona, seguir adelante y poner el acento en la colaboración y el pragmatismo.

### **¿Cómo puede adaptarse el facilitador al grupo destinatario?**

- Evitando utilizar ejemplos de una vida social "tradicional", como: "Imagina que vas al cine con tus amigos".
- Asegurándose de que las actividades están "centradas en la persona" y tengan sentido para ella.
- Supervisando la actividad haciendo preguntas y prestando un apoyo más intenso cuando sea necesario.

Es interesante ver los Principios de Intervenciones Eficaces[4], del gobierno británico cuando se trabaja con delincuentes.

Estos principios establecen que los programas y las intervenciones de alta calidad:

- Se basan en pruebas y/o tienen una justificación creíble para reducir la reincidencia o promover el desistimiento
- Abordan factores relevantes para la reincidencia y el desistimiento
- Se dirigen a los usuarios adecuados
- Desarrollan nuevas habilidades (en lugar de sólo sensibilización)
- Motiven, comprometan y retengan a los participantes
- Se lleven a cabo según lo previsto.
- se evalúen.

Es importante señalar que el programa/actividad/servicio debe ser evaluado. El uso de diferentes métodos para medir el impacto, como la narración de historias, puede ayudar a las organizaciones a utilizar diferentes herramientas y métodos para evaluar con eficacia.

[4] <https://www.gov.uk/guidance/offending-behaviour-programmes-and-interventions>

## **CONCLUSIÓN**

Podemos ver la importancia que tiene contar con sistemas sólidos y muy eficaces que permitan medir el impacto. De este modo, las organizaciones tienen la oportunidad de:

- Mejorar
- Celebrar lo que hacen bien
- Escuchar a sus beneficiarios.
- Escuchar a su personal.
- Realizar cambios efectivos.
- Cumplir la normativa.
- Ofrecer un servicio de calidad.

Es innegable que medir el impacto en función de las claras intenciones específicas es beneficioso tanto para la organización que lleva a cabo las actividades como para sus partes interesadas y la relación entre ambas.

La medición del impacto debe considerarse un proceso que se somete a una planificación específica en lugar de ser un acontecimiento puntual. Un modelo conocido como teoría del cambio[5] muestra y explica el vínculo entre las actividades emprendidas y los resultados e impacto previstos.

Los seres humanos somos muy diferentes unos de otros. Las diferencias individuales, el temperamento, la edad, el bagaje cultural y la pertenencia a determinados grupos sociales desempeñan un papel importante. Sin embargo, aún tenemos la posibilidad de identificar algunos rasgos comunes que pueden facilitarnos la comprensión de la especificidad de un grupo determinado, aunque debemos recordar que debemos ver a cada persona como un individuo.

Trabajar con grupos sólo puede enriquecernos y sacar a la luz las necesidades e impactos de todo el espectro social sin excepción.

[5] <https://www.theoryofchange.org/what-is-theory-of-change/>

## ACTIVIDAD PRÁCTICA - MI PENTÁGONO SOCIAL

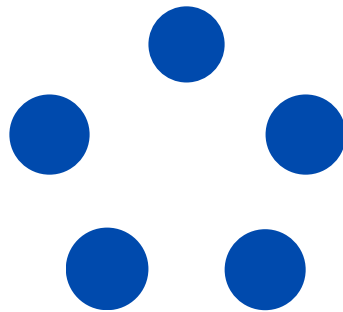
Esta actividad puede realizarse individualmente o en grupo.

Hay una guía en vídeo que acompaña a esta actividad, que puedes [encontrar aquí](#).

Resultados del aprendizaje:

- Aprender y desarrollar habilidades de comunicación.
- Aprender y desarrollar habilidades de desarrollo personal.
- Mejorar las relaciones con diferentes personas.
- Generar empatía entre los miembros del grupo.
- Proporcionar al facilitador/trabajador de apoyo una visión de la vida de una persona.

1. Pide a los participantes que dibujen 5 círculos como en el diagrama en una hoja de papel.



Explica que el patrón (pentagrama) representa su vida.

Esto podría ser:

- Entorno familiar
- Entorno laboral
- Entorno social
- Entorno sanitario
- Otro ámbito de su vida.

Explica que cada círculo representa a una persona implicada en esa área específica de su vida, incluido el participante.

2. Después, pide a los participantes que escriban dentro de cada círculo el nombre de una persona que conozcan. Si no lo recuerdan, pueden escribir un apodo, siempre que sepan quién es. Explica que el círculo de la parte superior se percibe como el líder de la comunidad o alguien a quien ven como el líder. El participante puede elegir colocarse en cualquiera de los círculos. Los otros tres círculos deben representar a personas que el participante conoce de cerca o de lejos.

3. A continuación, pide a los participantes que escriban dentro de cada círculo el nombre de una persona que conozcan. Si no lo recuerdan o se sienten más cómodos así, pueden escribir un apodo, siempre que sepan quién es.

Explica que el círculo de la parte superior se percibe como el líder de la comunidad o alguien a quien ven como el líder.

El participante puede elegir colocarse en cualquiera de los círculos.

Los otros tres círculos deben representar a personas que el participante conoce de cerca o de lejos.

4. Pide a los participantes que establezcan conexiones entre su propio círculo y los demás utilizando los bolígrafos rojo, verde y negro para indicar qué tipo de relación tienen con ellos: buena, mala o indiferente.

- Una línea roja representa dificultades o problemas.
- Una línea verde representa facilidad, alegría o diversión.
- Una línea negra es neutra (indiferente).

5. A continuación, el facilitador invita a los participantes a comentar su dibujo. Esto puede dar lugar a un interesante debate sobre cómo se sienten consigo mismos y sus relaciones. Puede ayudar a las personas a mirarse a sí mismas y a sus vidas desde una perspectiva diferente y da al instructor la oportunidad de hacerse una idea de cómo se siente el participante consigo mismo y con la gente que le rodea.

Esto puede utilizarse en futuras sesiones para comprobar el desarrollo de sus relaciones con los demás y con el mundo que les rodea.

<b>Puntos fuertes</b>	<b>Puntos débiles</b>
Personal y empático.	Puede necesitar apoyo específico debido a posibles traumas pasados.
Sencillo y fácil de seguir.	
Fácil de aplicar en la mayoría de las situaciones.	
El tiempo es muy flexible. Puede utilizarse durante una sesión o a lo largo de un periodo de tiempo para comprobar los progresos de una persona.	
Se puede dibujar, por lo que es útil para personas con problemas de alfabetización o barreras lingüísticas.	
Puede utilizarse individualmente o en grupo.	
Puede realizarse online.	

## ¿Qué hace que Mi Pentágono Social funcione bien?

- Los facilitadores/trabajadores de apoyo/formadores deben tener buenas habilidades interpersonales.
- Dependiendo del grupo o de la persona con la que trabajen, pueden surgir temas muy personales y el facilitador deberá estar preparado para ello y contar con el apoyo necesario.
- Se necesita tiempo suficiente para aplicar el método, de modo que los individuos puedan explorar realmente las relaciones que mantienen.

Puede utilizarse individualmente o en grupo. Las personas pueden encontrar temas, pensamientos, sentimientos y acontecimientos vitales comunes.

Puede utilizarse como actividad puntual o de forma continuada a lo largo de todo el proyecto o servicio.

### LECTURAS ADICIONALES

- <https://www.todofp.es/dam/jcr:a74fbbf6-db70-45ae-95de-dfea9e03d86e/ke-04-14-665-en-n-pdf.pdf>
- [https://media.hugendubel.de/shop/coverscans/219PDF/21991537\\_lprob\\_1.pdf](https://media.hugendubel.de/shop/coverscans/219PDF/21991537_lprob_1.pdf)
- [http://www.unifiedcommunities.com/ucs/Rogers\\_Person-Centered-Approach\\_1979.pdf](http://www.unifiedcommunities.com/ucs/Rogers_Person-Centered-Approach_1979.pdf)
- <https://www.mayoclinic.org/diseases-conditions/mental-illness/symptoms-causes/syc-20374968>
- <https://uktraumacouncil.org/trauma/ptsd-and-complex-ptsd?cn-reloaded=1>
- <https://www.nice.org.uk/guidance/ng116/chapter/Recommendations#management-of-ptsd-in-children-young-people-and-adults>
- <https://www.mentalhealth.org.uk/fa/node/1955>
- <https://www.mencap.org.uk/learning-disability-explained/communicating-people-learning-disability>
- <https://www.downsyndrome.org.au/wp-content/uploads/2020/02/DSA-communication-and-language-C03.pdf>
- <https://www.borderlineintheact.org.au/service-providers-working-with-people-with-bpd/key-principles-for-working-with-people-with-bpd/>



## Capítulo 2 - Utilizar el juego para crear y medir el impacto

Los juegos son un medio único porque son interactivos y participativos. . . .  
Los juegos pueden ser ese puente hacia un mayor compromiso cívico".  
Alan Gershenfeld, Presidente de "Games for Change"

El uso de juegos en el contexto del aprendizaje y el compromiso cívicos es un fenómeno emergente. Pero, ¿pueden los juegos desempeñar un papel en la creación o medición del impacto en la sociedad y cómo entra en juego la narración de historias? Si partimos de la base de que los procesos participativos crean cambio e incluimos elementos de juego en el fomento de esos procesos, podemos suponer que también podría reflejar -y medir- el impacto.

Según Mitchel y McGee[6], "los juegos narrativos son una forma de narración competitiva enmarcada en el contexto de la jugabilidad". La narración es una parte esencial del juego y, de este modo, contribuye a crear impacto y a medirlo. Hoy en día, las comunidades tienen la oportunidad de desarrollar sus habilidades participativas a través de los "Juegos Serios" y transferir esas habilidades a situaciones de la vida real. Hay muchas definiciones de Serious Games, pero una clásica es la de Clark C. Apt: Los "Juegos Serios" son juegos que "tienen un propósito educativo explícito y cuidadosamente pensado y no están pensados para ser jugados principalmente por diversión".[7]

La investigación inicial llevada a cabo por los socios de Narrativas de Impacto ya ha identificado algunas prácticas de narración que incluyen elementos de juego o son juegos por diseño, y se hará referencia a ellas más adelante en este capítulo, en el apartado de Actividades.

La gamificación o aprendizaje basado en juegos es un proceso que genera participación por sí mismo. Los juegos no sólo permiten a los educadores transmitir información a los alumnos de forma lúdica y divertida. El juego en sí mismo enseña a participar a través de los siguientes elementos:

- *Interactividad: algunos juegos de mesa o videojuegos se basan en la interacción de los jugadores, quienes deben encontrar soluciones comunes o compromisos para alcanzar un objetivo.*
- *Elaboración de estrategias: Los juegos nos enseñan a asumir riesgos, a afrontar las consecuencias de nuestras decisiones y a recapitular y reorientar nuestras acciones.*
- *Evaluación/seguimiento: El juego es una repetición permanente, ofreciendo la posibilidad de experimentar diferentes escenarios, diferentes soluciones para un mismo reto. La repetición permite consolidar el aprendizaje.[8]*

[6] Mitchell, Alex, and Kevin McGee. "Designing storytelling games that encourage narrative play." Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling. Springer, Berlin, Heidelberg, 2009.

[7] Apt, C. C. (1970). Serious Games.

[8] Keresztely, Krisztina. "From storytelling to Urbanities – creación conjunta de un plan de estudios mediante la creación de escenarios, juegos y formación". Gamificación y participación. Publicación de investigación comparativa Vol. 1, 2021

## Puntos Clave

Si se pretende emplear los juegos y la ludificación para crear o medir el impacto en el ámbito social, hay que tener en cuenta algunos aspectos. Basándonos en Chris Swain[9], describiremos a continuación las mejores prácticas para diseñar juegos que influyan en el cambio social:

1. **Definir los resultados previstos** - Definir los resultados previstos para el juego al principio del proyecto le permitirá diseñar soluciones elegantes para facilitar esos resultados.
2. **Integrar a expertos en la materia** - Los juegos sobre temas sociales se benefician de la inclusión de miembros del equipo con un profundo conocimiento de dichos temas; estas personas se denominan genéricamente "expertos en la materia". Deben integrarse en el equipo desde el principio y participar directamente en el diseño del sistema. Mejor aún, incluir también a los miembros de la comunidad y convertirlo en un proceso de creación conjunta.
3. **Asociarse con organizaciones afines:** la asociación inteligente con organizaciones creíbles y afines puede ser una forma de maximizar el impacto que puede tener un juego.
4. **Construir una comunidad sostenible** - Dado que los juegos para el cambio son empresas intrínsecamente sociales -que se esfuerzan por reunir a jugadores y capacitarlos para emprender acciones cívicas-, es importante que los juegos integren la comunidad a un nivel fundamental.
5. **Aceptar los problemas complejos** - El Dr. Jeffrey Conklin,[10] en su investigación sobre el tema, define dos cosas clave que deben ocurrir para avanzar en un problema complejo.[11] La primera es que las partes interesadas colaboren para llegar a un entendimiento común del problema, ya que las partes opuestas no suelen estar de acuerdo ni siquiera en cuál es el problema. La segunda es que las partes interesadas opuestas dialoguen y se comprometan a aliviar el problema.
6. **Mantener la autenticidad** - Los juegos pueden proporcionar una comprensión más accesible y profunda de las complejidades del mundo a través de la interactividad y el compromiso práctico, y así medir el impacto y presentarlo de una manera accesible y empática.
7. **Medir la transferencia de conocimientos:** es útil que los juegos sobre causas sociales definan de antemano los mensajes básicos y objetivos (crear impacto) que se van a comunicar y, a continuación, incorporen planes para medir el impacto tanto si los jugadores reciben esos mensajes a través del juego como si no (medir el impacto).
8. **Que sea divertido:** este aspecto es crucial, pero puede ser difícil de conseguir, ya que a menudo hay que abordar cuestiones sociales complejas. Sin embargo, **crear una experiencia de juego que sea divertida y que transmita mensajes sociales garantiza un mayor compromiso y un impacto a más largo plazo.**

[9] Chris Swain "Designing Games to Effect Social Change" [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311509363.pdf)

library/07311509363.pdf

[10] Conklin J "Wicked Problems and Social Complexity", Cognexus Institute (2001)

[11] In planning and policy, a wicked problem is a problem that is difficult or impossible to solve because of incomplete, contradictory, and changing requirements that are often difficult to recognize. More on Wikipedia

## **Formas de utilizar el juego en los proyectos participativos**

Hay varias maneras de utilizar los juegos en el contexto de la participación y la democracia. Una de ellas es emplear juegos diseñados específicamente para fomentar esos procesos y enseñar las habilidades necesarias. Otra forma es integrar la gamificación en cualquier otro proceso (por ejemplo, la gamificación del aprendizaje). El hackeo de un juego podría utilizarse para medir el impacto de un proceso participativo gamificado o de un juego participativo.

### **Juegos participativos**

Los juegos pueden utilizarse para el compromiso y la participación de dos formas principales. En primer lugar, introduciendo explícitamente los juegos en los procesos participativos, como en la "educación popular[12]" y por otro lado, siguiendo las pautas del "Teatro de los Oprimidos[13]".

Los juegos pueden beneficiar a los procesos participativos proporcionando contextos para involucrar y educar a las partes interesadas. Los contextos lúdicos permiten a las partes interesadas explorar, planificar, probar y formarse en un entorno seguro (Mayer, 2009).[14], que permite a los usuarios no temer las consecuencias (legales) y otras implicaciones del mundo real.

### **Gamificación**

En pocas palabras, la gamificación consiste en añadir mecánicas de juego a entornos no lúdicos. La gamificación de contenidos/procesos se refiere a cuando los elementos de gamificación se incorporan al propio contenido. Los elementos narrativos interactivos son especialmente relevantes en este contexto. La gamificación estructural se produce cuando el contenido se mantiene prácticamente igual, pero la estructura que lo rodea se gamifica utilizando, por ejemplo, el elemento de puntuación de los juegos, como los puntos y las tablas de clasificación (más información aquí). Un ejemplo muy extendido de enfoque lúdico de la participación son los presupuestos participativos[15].

### **Hackatones**

Los hackatones pueden definirse simplemente como eventos creativos de resolución de problemas. No tienen por qué implicar tecnología. Los juegos (digitales o físicos) suelen ser uno de los temas de los hackatones. Al piratear algo creas algo nuevo, así que pirateando un juego puedes crear un juego nuevo que refleje tu experiencia y conocimientos como grupo. Si se combina el pirateo de juegos con la formación u otras intervenciones, el nuevo juego pirateado puede utilizarse como herramienta de medición del impacto. La misma lógica puede aplicarse a la gamificación de cualquier proceso. Por ejemplo, si impartes un taller de formación sobre participación y luego dejas que los participantes pirateen un juego participativo, podrías medir el impacto del taller a través de la nueva versión del juego.

[12]<http://www.preventconnect.org/wp-content/uploads/2015/02/What-exactly-is-Popular-Education-Learnng-Heads.pdf>

[13]<http://actingnow.co.uk/what-is-theatre-of-the-oppressed/#:~:text=The%20Theatre%20of%20the%20oppressed,the%201950's%20and%201960's.&text=From%20his%20work%20Boal%20evolved,thinking%2C%20action%2C%20and%20fun.>

[14] Mayer, I. S. (2009). The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review. *Simulation & Gaming*, 40(6), 825–862.

[15] <https://omastadi.hel.fi/?locale=en>

## Actividad práctica - Hackaton para Narración de Historias de Impacto (datos)

Actividad práctica - Hackaton para Narración de Historias de Impacto (datos)

Los hackatones de narración de datos son eventos breves en los que la gente se reúne para crear historias interesantes a partir de la recopilación de datos en varios formatos y utilizando diversos medios, entre ellos:

- Fotos
- GIFs
- Videos
- Dibujos
- Presentaciones, etc.

Las cifras, las estadísticas y los comentarios, transformados en historias visuales interesantes, pueden utilizarse como herramienta de medición del impacto, ya que aportan contexto y alcance a los datos de impacto.

Se pueden utilizar datos de varias fuentes, por ejemplo:

- Evaluaciones de final de proyecto
- Información de los informes anuales, etc.

Por ejemplo, una organización que ha llevado a cabo un proyecto comunitario durante un año, en el que ha realizado un número determinado de actividades, eventos, participantes, talleres y formaciones, al final del proyecto, el personal y la comunidad pueden reunirse y crear historias visuales basadas en los datos de la evaluación: las cifras, las opiniones de los participantes y los resultados del proyecto. A continuación, las historias creadas a partir de los datos pueden presentarse en cualquier medio (exhibición, actuación, proyección, presentación, etc.) a las personas implicadas y a la comunidad en general, incluidos los miembros de la comunidad, los participantes, los comisarios, los financiadores, los concejales o cualquiera que tenga un interés personal.

Interpretar la información y tomarla de los datos escritos (estadísticas e información) y crear algo más atractivo de forma visual puede ayudar a la gente a relacionarse con los datos de una forma diferente, haciéndolos más accesibles y significativos que los números en una página, y ayuda a transmitir el impacto del proyecto, servicio u organización de una forma más comprensible.

Es importante que el grupo sea diverso, ya que incluir a participantes de distintos orígenes puede aportar nuevas perspectivas a la hora de analizar los datos y expresar las historias.

Aplica esta actividad utilizando el siguiente método.

Hay una guía en vídeo que acompaña a esta actividad, puedes [encontrarla aquí](#).

## Instrucciones

Prepara la actividad de antemano eligiendo los datos (datos de informes de impacto si es posible) que los participantes utilizarán en la actividad.

### Paso 1.

Hacer equipos de 2-3 participantes

### Paso 2.

Los equipos pueden elegir los mismos o diferentes conjuntos de datos

### Paso 3.

Dé tiempo a los participantes para crear una historia que refleje los datos de impacto. La historia se puede contar de cualquier manera: vídeo, dibujos, fotos, presentación, GIF, etc. El tiempo disponible para esta actividad es flexible; puede ser sólo una prueba de 1 hora, o podría ser un proyecto mucho más largo de varias semanas.

### Paso 4.

Revisa los resultados con todo el grupo o con un público externo, es decir, compañeros, miembros del equipo, otros participantes, etc.

### Paso 5.

Ronda de comentarios y preguntas.

Puntos fuertes	Puntos débiles
Ayuda a la gente a comprometerse con los datos y a medir el impacto de una forma interesante y creativa.	
Sencillo y fácil de seguir.	
Fácil de aplicar en la mayoría de las situaciones.	
El tiempo es flexible. Puede utilizarse durante una sesión o a lo largo de un periodo de tiempo, para comprobar los progresos de una persona.	Aunque el horario es flexible, lleva su tiempo y necesitará al menos una hora como actividad de prueba.
Se pueden utilizar imágenes o dibujar, por lo que es adecuado para personas con problemas de alfabetización o barreras lingüísticas.	Si los datos están en formato escrito, habrá que hacerlos accesibles o interpretarlos para las personas con barreras de alfabetización o lingüísticas.
Puede utilizarse individualmente o en grupo.	
Puede realizarse online.	
Puede utilizarse como actividad puntual o de forma continuada a lo largo de todo el proyecto o servicio.	

## **¿Qué permite que el hackaton para contar historias de impacto (datos) funcione bien?**

- Se necesita tiempo suficiente para aplicar el método, de modo que las personas puedan descubrir realmente cómo convertir los datos en una historia visual.
- Los datos deben estar en un formato accesible para que todos los grupos destinatarios puedan entenderlos.
- La diversidad dentro de los grupos ayuda a obtener una perspectiva más amplia de la interpretación de los datos.
- Utilice datos públicos: No exponga datos confidenciales a públicos que no deberían tener acceso a ellos.

Puedes ver un ejemplo de hackaton de datos en el ANEXO.

## **Conclusión – Consideraciones**

Los juegos se han utilizado en el contexto de la participación democrática de diferentes maneras durante mucho tiempo. Los juegos como metáforas (por ejemplo, comparando el proceso político con un juego) o como metodología de investigación (por ejemplo, la teoría de juegos) han tenido poco impacto a la hora de aumentar el compromiso o la participación. Lo más efectivo es diseñar juegos sobre la participación democrática (por ejemplo, juegos de simulación), o utilizar un enfoque gamificado de la participación democrática (por ejemplo, presupuestos participativos).

Basándose en los elementos narrativos del juego, siempre sacan a relucir una narración. Esto refleja el impacto social y los cambios en la sociedad. Los juegos serios pueden crear y medir el impacto cuando se utilizan junto con otras intervenciones educativas. Los hackatones de narración de historias pueden transformar números áridos en una historia de impacto. A veces, proyectos o grupos específicos podrían conectar mejor con los juegos o la gamificación y ofrecer un relato más auténtico.

Es una herramienta útil a tener en cuenta porque los juegos pueden ser accesibles y divertidos, por lo que pueden funcionar con muchos tipos diferentes de grupos de personas. Pueden ser especialmente eficaces cuando se tiene un grupo dividido y se quiere crear cohesión, o si se necesita proporcionar un proceso estructurado para que los individuos se impliquen y se integren en un grupo. También sirven para que la gente comparta una experiencia, jugando juntos a un juego, o vea un tema desde una perspectiva diferente, y pueden ayudar a crear estímulo e inspiración.

## **Flecturas adicionales -**

[Digital games, developing democracies, and civic engagement: a study of games in Kenya and Nigeria](#) de Jolene Fisher

[Potential of Games in the Field of Urban Planning](#) de Eszter Tóth

[Making Democracy Fun: How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics](#) Libro de Josh Lerner



# Capítulo 3 - Utilizar la Narración Digital para Medir el Impacto

Este capítulo se centra en la medición del impacto mediante la narración digital. La narración digital es una forma de crear historias utilizando herramientas digitales y multimedia como fotos, gráficos, archivos de audio y vídeo. Una historia digital puede adoptar diferentes formas, lo que permite combinar diversos medios de forma atractiva e interesante.

Gracias a la interactividad de una historia digital, puede ayudar al público a implicarse más en el tema. Animándolos a descubrir nuevas perspectivas, puntos de vista, actitudes y opiniones. Esta información puede ayudar al público a comprender mejor un tema o una cuestión.

Recopilar historias de experiencias vividas utilizando herramientas digitales para medir el impacto también puede ser una forma creativa e interesante de explorar diferentes temas y cuestiones con individuos y grupos, y estas actividades pueden incorporarse al trabajo de proyectos o integrarse en la prestación de servicios.

## **Cómo las historias digitales miden el impacto**

Registrar las experiencias vividas por las personas mediante herramientas digitales puede ayudar a recopilar datos anecdóticos importantes y enriquecedores. Estos datos pueden utilizarse para comprobar el rendimiento de un servicio, organización o proyecto y medir su impacto y su éxito (o la falta de éste). Esto puede ayudar a las personas que utilizan el servicio a expresar sus opiniones al respecto.

Pueden:

- Expresarse y dar voz a sus preocupaciones, opiniones, etc
- Inspirar a otros compartiendo historias de experiencias vividas
- Conectar con diferentes grupos de personas
- Descubrir y unir múltiples voces

Esta información ayudará a las organizaciones a reflexionar sobre su trabajo y ver en qué deben centrarse para desarrollarse y mejorar.

Es importante que la organización comprenda que medir el impacto no significa limitarse a recopilar historias sobre sus éxitos. Para mejorar realmente, necesitan escuchar las historias más difíciles de decepción y problemas. Medir el éxito correctamente significa saber tanto lo que no funciona como lo que funciona.

## **Uso de herramientas digitales para recopilar historias que midan el impacto**

Las organizaciones y sus equipos pueden acceder y utilizar herramientas digitales que les ayuden a recopilar información importante. Las herramientas digitales necesarias para hacer un reportaje digital incluyen una cámara, un teléfono inteligente o una tableta para grabar vídeo o audio, y un ordenador para almacenar y posiblemente editar el vídeo o el audio grabado.

Hoy en día, las herramientas digitales son muy fáciles de usar, y muchas personas tienen acceso a ellas y saben cómo utilizar una cámara para grabar un vídeo en su teléfono o tableta. Esto puede ser una ventaja para una organización que quiera recopilar historias para saber cómo están actuando y qué tipo de impacto están teniendo.

## **Distintos métodos de narración (storytelling) digital**

### **Historias personales**

Invertir en la capacidad de la organización para encontrar y compartir historias personales puede ser una de las formas más potentes, rentables y dinámicas de comunicar y medir el impacto. Las historias personales pueden ayudar a dar un rostro humano a los datos cuantitativos. Son vibrantes y provocadoras de un modo que las cifras y los informes sólo pueden aspirar a ser. Las historias personales ayudan a captar y comunicar de una forma más cualitativa que las palabras y los números por sí solos, captando la "esencia" y el impacto "tácito" a través de expresiones faciales, movimientos corporales e inflexiones vocales. Así se consigue cautivar al mismo tiempo el corazón y la mente del público. Las historias personales ofrecen a las personas la oportunidad de interactuar y conectar, y pueden ayudar a fomentar un sentimiento de pertenencia y orgullo entre las partes interesadas, lo que las convierte en una forma eficaz de reforzar un proyecto o servicio.

Sin embargo, para medir el impacto de forma eficaz utilizando historias personales es importante crear un espacio en el que el participante o la parte interesada se sienta cómodo para ser completamente sincero sobre un proyecto o servicio. Por lo tanto, es crucial que el entorno en el que tenga lugar la grabación de la historia personal sea un espacio seguro para que la persona pueda decir la verdad sobre cómo se siente realmente acerca de un proyecto o servicio.

### **Entrevistas de autoreflexión**

La entrevista de autoreflexión es un método muy sencillo en el que un participante se graba a sí mismo reflexionando sobre algo. Puede tratarse de sus reflexiones sobre un taller, una reunión, una actividad, un servicio, una organización o un proyecto.

El participante cuenta:

- Lo que ha disfrutado
- Lo que no ha disfrutado
- Lo que cree que tuvo éxito.
- Lo que cree que podría mejorarse.

Puede ser grabado como monólogo por el participante o por otra persona.

### **Vídeo participativo**

El vídeo participativo es un método que puede utilizarse para implicar a un grupo o comunidad en la creación de una película. La idea subyacente es que la realización de un vídeo es extremadamente accesible y constituye una excelente manera de reunir a la gente para explorar temas, expresar preocupaciones o simplemente ser creativos y contar historias. Este proceso puede ser muy enriquecedor, ya que permite a un grupo o comunidad ver mejoras y comunicar sus necesidades e ideas a los responsables de la toma de decisiones y/o a otros grupos y comunidades. Como tal, el vídeo participativo puede ser una herramienta muy eficaz para implicar y movilizar a la gente. Ayudándolos a poner en práctica sus formas de desarrollo sostenible basadas en las necesidades locales.

El vídeo participativo puede ser poderoso porque crea una oportunidad para los participantes, y para las comunidades, de medir el impacto de las necesidades y expectativas que probablemente no se habrían expresado. A través de la co-creación de un propósito común utilizando el vídeo como herramienta digital, los individuos desarrollan su autoconfianza y su capacidad para expresar y compartir sus puntos de vista, independientemente de su edad, sexo, situación o nivel educativo.

Dirigido por los miembros del grupo y las propias comunidades, el vídeo participativo es un poderoso proceso de seguimiento y evaluación cualitativos. La información y los testimonios recogidos y explorados en el vídeo durante el proceso, por su naturaleza endógena, constituyen una visión desde dentro de los sentimientos de la comunidad y ayudan a apoyar la comunicación transparente, la sensibilización y la defensa.

He aquí un ejemplo de vídeo participativo. Fue ideado y creado por personas con discapacidades de aprendizaje y utiliza la narración de experiencias vividas para mostrar la mejor manera de apoyar a las personas con discapacidades de aprendizaje de una manera cómica e imaginativa.

Enlace a la película Superwoman [Link to Superwoman film](#).

## **Historias de experiencias vividas**

La experiencia vivida significa que las vivencias reales y personales de las personas dan forma a la historia, compartiendo su perspectiva sobre una experiencia de sus vidas. La experiencia vivida es tan poderosa en la narración de historias porque proporciona percepciones y conocimientos más profundos que las personas han adquirido a partir de sus experiencias y elecciones a lo largo de la vida, lo que constituye una valiosa fuente de conocimiento. Por ejemplo, las personas con discapacidad son expertas en su propia circunstancia, ya que tienen una comprensión profunda y personal de su condición y de las implicaciones que tiene en todos los aspectos de su vida, pero no siempre tienen la oportunidad de hablar de ello.

La experiencia vivida refleja vivencias que son variadas y diferentes. No existe una experiencia única, ni siquiera entre personas que comparten circunstancias específicas. Cuando muchas personas comparten sus historias, se aportan puntos de vista, voces y perspectivas diversas. Esto permite que las historias reflejen la verdadera naturaleza de nuestras comunidades para ampliar nuestra comprensión.

## **Práctica segura y responsable**

Trabajar con las personas y sus relatos de experiencias vividas

La mayoría de las organizaciones que trabajan para ayudar a personas con diferentes problemas y necesidades deben generar confianza, y esto a menudo puede llevar mucho tiempo. Por lo tanto, es imperativo que, al registrar y almacenar historias de experiencias vividas, la organización se asegure de que las historias y las personas que las cuentan sean valoradas y cuidadas con esmero.

Seguir unas instrucciones claramente establecidas sobre la práctica segura y responsable en la que se basa la recopilación de historias ayudará a las organizaciones, a los miembros del equipo y a los participantes a crear una práctica segura que fomentará la seguridad y la confianza.

1. El consentimiento es extremadamente importante a la hora de recopilar historias de personas, especialmente las de experiencias vividas. La organización o persona responsable de la grabación y recopilación de las historias de las personas debe contar con el consentimiento del narrador. Se trata de un requisito legal, pero más importante que el elemento legal es el elemento humano de la confianza. Por lo tanto, es imperativo que al grabar y almacenar las historias personales de las personas; sus pensamientos, ideas, opiniones y sentimientos, la organización garantice que las historias se almacenen de forma segura y que sólo se mostrarán en una plataforma pública si el narrador ha dado su consentimiento explícito a esta acción. Asimismo, es importante que el narrador sepa que puede retirar su consentimiento en cualquier momento.

2. La protección de datos: la historia, independientemente de cómo se registre, debe protegerse y mantenerse a salvo. Es posible que el narrador se abra y cuente historias de carácter muy personal, por lo que es imprescindible que sus relatos se guarden en algún lugar seguro y que haya dado su consentimiento para que se compartan o difundan.

3. Finalidad y uso de la historia: los narradores deben saber cuál es la finalidad de la colección de historias. ¿Para qué se utilizará la historia? ¿Quién la escuchará o la verá? Esto debe aclararse con las personas antes de que acepten compartir sus historias.

4. Respetar los deseos del narrador: es importante respetar los deseos del narrador sobre qué historia se cuenta y cómo se cuenta.

Ser empático: el facilitador o el encargado de recoger las historias debe ser empático con el narrador. Ayudarles a sentirse seguros para compartir sus historias asegurándose de que entienden el propósito de compartirlas y siendo claros sobre cómo se utilizará su historia.

### **Reticencia a ser grabado**

A veces, el narrador puede mostrarse reacio a ser filmado mientras cuenta su historia. Hay otras formas de grabar su historia sin filmarle. Podrían:

- Escribir su historia
- Dibujar su historia
- Utilizar fotos para transmitir sus pensamientos y sentimientos
- Escribirla y que otra persona la lea
- Grabar sólo el audio.

Si el facilitador/trabajador del proyecto sigue la directriz de práctica responsable, el participante/beneficiario se sentirá más inclinado a participar porque sabe que él y su historia son tratados con respeto y valorados.

También hay otras formas de crear una relación de calidad basada en la confianza mutua. He aquí cinco maneras de ayudar a construir una relación de confianza con su narrador:

- Sé fiable: hazles saber que pueden contar con usted.
- Sé transparente: la transparencia es esencial para construir una relación de confianza con las personas y empieza por una buena comunicación.
- Sé proactivo: no esperes a que acudan a ti. En lugar de eso, acércate a ellos de vez en cuando y hazles saber que están en tus pensamientos.
- Estate disponible: dedica tiempo a las personas y hazles saber que las valoras. Sé abierto y comunícales que sigue queriendo estar a su lado.

Sé auténtico: esfuérate por crear relaciones genuinas a la hora de generar confianza.

## **Actividades de vídeo y audio para medir el cambio social**

Cuando contamos una historia utilizando herramientas digitales, podemos emplear distintos formatos, como vídeos, audio, imágenes y textos. Estos son algunos de los formatos que pueden utilizarse.

### **Actividades con vídeos**

Los vídeos son una forma estupenda de ir más allá de la palabra escrita o hablada para dar vida a una historia de forma dinámica. He aquí tres tipos diferentes de vídeos que son populares para medir historias de acción social:

- **DOCUMENTALES** - Los vídeos documentales recogen hechos del pasado y del presente. Pueden incluir imágenes de acontecimientos en tiempo real, así como entrevistas con personas antes, durante o después de los hechos.
- **BLOGS** - Los BLOGS son actualizaciones periódicas producidas a menudo por una persona que habla directamente a la cámara. Los BLOGS son muy populares entre las personas que comparten sus puntos de vista sobre un tema. Son ideales para quienes quieren mostrar el progreso de un proyecto o acción a medida que se desarrolla.
- **VOX POPS** - Los Vox Pops son como las cabezas parlantes, salvo que las personas que intervienen en el vídeo no están involucradas en el tema, sino que son personas encontradas al azar en la calle para obtener una "perspectiva de la calle" sobre un tema de actualidad. La idea es poner a prueba la concienciación pública y recabar información importante sobre lo que piensa la población en general sobre determinados temas.

A la hora de hacer vídeos, es importante tener en cuenta diferentes aspectos, como:

- **Entorno:** elige una localización que puedas controlar, modificando la iluminación y el sonido de fondo.
- **Cámara:** hay diferentes tipos de cámaras y planos, debes pensar en cuál es el más adecuado para tu vídeo.
- **Sonido:** elige un lugar tranquilo con el mínimo ruido de fondo y utiliza un micrófono.
- **Acción:** cuando hagas el vídeo, recuerda esperar 10 segundos antes de que el sujeto empiece a hablar y no tengas prisa con la grabación.



Para ayudarle a tener en cuenta todos estos aspectos, hemos preparado una presentación de diapositivas con una serie completa de consejos, que puedes encontrar [aquí](#), en este enlace:

## Audio

### Podcasts

A veces la historia consiste más en mantener una conversación con el oyente. Los podcasts son una forma estupenda de comentar una historia, compartir anécdotas que pueden ilustrar puntos clave de su relato y conectar con otras personas a través de invitados y entrevistas. Si no te apetece grabar un podcast por tu cuenta, otra opción es contactar con un locutor de podcast o de radio, que pudiera estar interesado en tu historia y colaborar contigo como invitado.

### Últimas consideraciones

En este capítulo se han examinado algunos de los métodos y técnicas de uso de las herramientas digitales para recopilar historias con el fin de medir el impacto, mostrando cómo puede ser una forma extremadamente eficaz de recopilar información importante sobre un proyecto, un servicio o una organización. Sin embargo, también ha demostrado la necesidad de que el narrador sea el centro del proceso y que tenga el control sobre el destino de su historia.

Existe una guía en vídeo que acompaña a este capítulo y que ilustra algunos de los puntos clave. [Puedes encontrarla aquí.](#)

### Webgrafía:

- <https://peoplesvoicemedia.co.uk/tool-for-cocreation/>
- [https://media.nesta.org.uk/documents/uprising\\_guide\\_2014.pdf](https://media.nesta.org.uk/documents/uprising_guide_2014.pdf)
- <https://narrativesofimpact.com/wp-content/uploads/2021/09/I01-v.3-Using-Digital-Storytelling-for-Impact-and-Change-Measurement-Report.pdf>
- <https://www.horizons-mag.ch/2020/09/03/the-power-of-images/>



# Capítulo 4 - Métodos para medir el impacto de las historias

## Introducción - El reto de medir el impacto

La medición del impacto sigue siendo un reto para muchas organizaciones, pero si se aborda de forma creativa e innovadora, puede ser una ventaja más que una carga. Muchas organizaciones ya recopilan información que podría utilizarse para medir el impacto, pero a menudo no se dan cuenta de ello, lo que significa que podrían pasarse por alto datos valiosos, como:

- Demostrar el valor de su trabajo a los comisionados y financiadores.
- Aprender de las actividades: qué funciona y qué no.
- Identificar lagunas en su oferta, es decir, en lo que ofrece y a quién se lo ofrece.

Además, una forma mucho más eficaz y holística de hacerlo es integrar la medición del impacto en el flujo de trabajo general de todo el equipo. Esto aumentará la eficacia, ya que:

- Aumentará la comprensión de la medición del impacto en el equipo
- Hará que todos los miembros de la organización la utilicen y, por tanto, comprendan su finalidad
- Creará un método holístico que mejore la práctica en lugar de perturbarla.

Para garantizar el éxito del enfoque utilizado, es importante asegurarse de que el método empleado sea específico, fácil y creativo.

De este modo, todos los miembros del equipo podrán integrarlo fácilmente en su trabajo diario, además de comprender sus ventajas y dar prioridad a la medición del impacto como herramienta importante. Utilizar un proceso creativo y sencillo ayudará a las organizaciones a familiarizarse con esta tarea, y emplear una metodología narrativa hará que sea una forma mucho más placentera y significativa de recopilar información útil.

## Aspectos clave

Este capítulo examina algunos de los diferentes métodos y actividades que existen para medir y presentar el impacto utilizando historias.

- MÉTODO DEL "CAMBIO MÁS SIGNIFICATIVO" (CMS)
- METODOLOGÍA DE "COMMUNITY REPORTING"
- ACTIVIDAD DE RELATOS DE VIAJES

## **EL MÉTODO DEL "CAMBIO MÁS SIGNIFICATIVO" (CMS)**

El método del Cambio Más Significativo (CMS) es un método participativo y cualitativo de evaluación y seguimiento que se basa en la narración de historias. Se diseñó originalmente para supervisar el impacto más que como un enfoque de evaluación, por lo que podría ser una buena opción para medir el impacto con la narración de historias.

También puede ser una forma eficaz de descubrir cualquier resultado inadvertido y ayudar a que las historias de éxito lleguen a oídos de los responsables de la toma de decisiones. También ayuda a reconocer las creencias y valores de las distintas partes interesadas.

Esta técnica fue creada por Rick Davies, consultor independiente de seguimiento y evaluación, mientras trabajaba como ONG en un programa multifacético de desarrollo rural participativo en Bangladesh.

### **Visión general del proceso**

Se recogen "historias de cambio significativas" de los participantes y, a continuación, estas historias se entregan a una jerarquía directiva y son evaluadas por las partes interesadas apropiadas. A continuación, se examina su importancia para determinar el cambio y se buscan pruebas que lo respalden. De este modo, se destacan las historias más importantes a juicio de la mayor parte de las partes interesadas.

Básicamente, el proceso consiste en:

1. Recopilar historias de cambios significativos (CS) procedentes del terreno
2. Seleccionar sistemáticamente las historias más significativas por parte de grupos de partes interesadas o personal designado;
3. Que el personal designado y las partes interesadas involucrados inicialmente, participen en la "búsqueda" del impacto del proyecto.

Una vez identificados los cambios, varias personas se sientan juntas y

1. Leen los relatos en voz alta;
2. Mantienen periódicamente debates sobre el valor de los cambios relatados.

Cuando la técnica se aplica con éxito, equipos enteros de personas empiezan a centrar su atención en el impacto del programa.

## Puntos fuertes y débiles

Antes de aplicar esta metodología es importante considerar los puntos fuertes y débiles del planteamiento.

Puntos fuertes	Puntos débiles
Puede aportar pruebas sólidas que respalden las evaluaciones de procesos, procedimientos y servicios, etc.	La selección de historias es subjetiva y puede estar influida por prejuicios. Se eligen porque se ajustan a la visión de la organización o a los intereses del personal.
Sitúa los relatos de las experiencias vividas por las personas en el centro de la evaluación y la revisión.	Las personas más expresivas y seguras de sí mismas pueden dominar el proceso de narración.
Puede ayudar a cambiar el papel de los beneficiarios, que pasan de ser receptores pasivos a convertirse en participantes autodirigidos y capacitados que pueden influir en el cambio organizativo.	La votación en el proceso de selección puede ahogar las opiniones minoritarias e impopulares.
Puede influir en los valores de las partes interesadas, incluido el personal de la organización.	La naturaleza de la pregunta, y el hecho de preguntar por el cambio más significativo, puede significar que las historias que se recojan podrían ser sólo las exitosas.
El proceso puede adaptarse para evitar que se produzcan sesgos.	

El principal punto fuerte del proceso es la posibilidad de crear intercambios vibrantes entre las partes interesadas y los participantes seleccionados. Ayuda a las organizaciones a plantearse determinadas cuestiones.

- ¿Qué quiere conseguir realmente el programa/proyecto/servicio?
- ¿Cuáles son los resultados más valorados del programa o programas entre los beneficiarios (u otras partes interesadas)?
- ¿Qué se debe dejar igual y qué puede adaptarse y mejorarse?

Sitúa los relatos de experiencias vividas por las personas en el centro de la evaluación y la revisión. Esto puede ser muy útil, sobre todo para las organizaciones centradas en la persona.

Los defectos evidentes del método son los sesgos. Es importante ser consciente de estos sesgos antes de iniciar el proceso y decidir cómo aplicar el método y evitar que se produzcan.

## **CSM es muy útil:**

- Cuando no sea posible predecir con detalle o certeza cuál será el resultado.
- Cuando los resultados varíen mucho de unos beneficiarios a otros.
- Cuando las partes interesadas aún no se hayan puesto de acuerdo sobre cuáles son los resultados más importantes.
- Cuando se espera que las intervenciones sean muy participativas, incluida cualquier forma de seguimiento y evaluación de los resultados.

Obtenga más [información aquí](#).

## **¿Qué es lo que permite al CMS funcionar bien?**

- En la organización tiene que haber una comprensión y una cultura que acepte el fracaso.
- Los recopiladores de historias deben tener buenas aptitudes de facilitación que garanticen que todas las voces sean escuchadas y sean conscientes de los prejuicios para poder evitarlos.
- Se necesita tiempo suficiente para llevar a cabo varios ciclos del enfoque. El CMS requiere tiempo. Un análisis adecuado lleva mucho tiempo y requiere una planificación e infraestructura de proyecto avanzadas.
- Debe haber un compromiso por parte de la alta dirección.

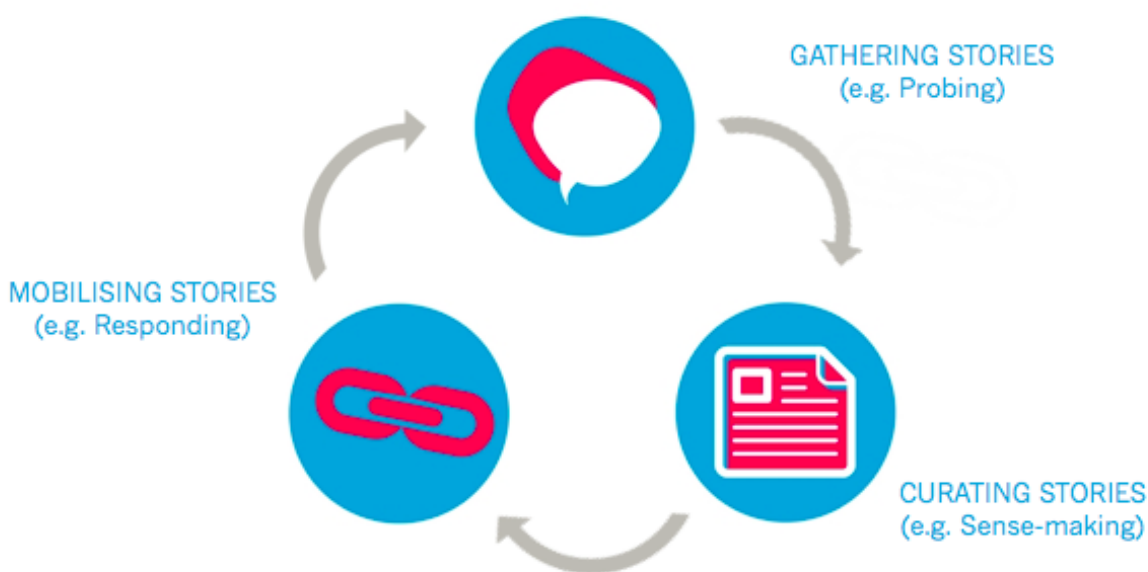
## METODOLOGÍA DEL COMMUNITY REPORTING

Con origen en 2007, Community Reporting se ha desarrollado en toda Europa como un enfoque metodológico mixto para mejorar la participación ciudadana en la investigación, la formulación de políticas, el desarrollo de servicios y los procesos de toma de decisiones. Utiliza tecnologías digitales y portátiles para ayudar a las personas a contar sus propias historias, a su manera, a través de enfoques de igual a igual. Luego conecta estas historias con las personas, grupos y organizaciones que pueden usar los conocimientos que contienen para lograr un cambio social positivo.

Un elemento central de Community Reporting es la creencia de que las personas que cuentan historias auténticas sobre su propia experiencia vivida ofrecen una comprensión valiosa de sus vidas.

Los informes comunitarios tienen tres componentes distintos:

- Recopilación de historias
- Curación de contenidos 'creación de sentido'
- Movilización de la historia



### Descripción general del proceso

Community Reporting utiliza métodos 'peer to peer' que combaten cualquier restricción jerárquica y permiten que las personas puedan 'abrirse' y hablar honestamente sobre su experiencia vivida.

Después de recopilar las historias, los participantes pasan por una fase de 'creación de sentido' en la que escuchan las historias y dan sentido a lo que se ha dicho, sacando puntos clave y conclusiones.



Después de esto, deciden qué quieren hacer con los puntos clave y las conclusiones:

- ¿Cómo les gustaría movilizarlas?
- ¿Haciendo preguntas sobre quiénes quieren escuchar las historias?
- ¿Qué impacto quieren que tengan las historias?
- ¿Cómo se presentan las historias/hallazgos? En cine, campaña en redes sociales, podcasts, debate, etc.

El proceso emplea un enfoque de práctica de narración responsable. Esto ayuda a garantizar un grado de coherencia dentro de la práctica de Informes comunitarios y cómo se implementa, y pone la seguridad de las personas en línea y fuera de línea en el centro de la práctica.

A lo largo de este proceso, los participantes son clave para liderar el proceso y el centro de los hallazgos, por lo que esta podría ser una forma efectiva de involucrar activamente a los participantes en el proceso de medición del impacto.

### **Fortalezas y debilidades**

Antes de aplicar esta metodología, es importante considerar las fortalezas y debilidades del enfoque.

<b>Puntos fuertes</b>	<b>Puntos débiles</b>
Puede aportar pruebas sólidas que respalden las evaluaciones de procesos, procedimientos y servicios, etc.	Puede ser difícil mantener a las personas implicadas durante periodos más largos y, por tanto, no siempre se puede garantizar que compartan sus reflexiones de forma constante durante un periodo de tiempo.
Sitúa los relatos de las experiencias vividas por las personas en el centro de la evaluación y la revisión.	En principio, no es tan rápido ni fácil ver y demostrar cosas como la "distancia recorrida" a través de las historias, como lo es mediante otras formas de medición más cuantitativas, pero esto puede lograrse analizando adecuadamente las historias y, a partir de ahí, surgen comprensiones más matizadas.
Puede contribuir a que los beneficiarios dejen de ser receptores pasivos y se conviertan en participantes autodirigidos y capacitados para influir en el cambio de la organización.	
Puede influir en los valores de las partes interesadas, incluido el personal de la organización.	
Utiliza métodos "de igual a igual" que combaten cualquier restricción jerárquica y permiten a las personas "abrirse" y hablar honestamente de su experiencia vivida.	
Favorece una escucha activa y profunda que ayuda a comprender mejor las distintas perspectivas y situaciones.	

## **Aprender de las historias**

Es importante pensar en cómo se trabajará con los conocimientos y aprendizajes de las historias de las personas para informar de lo que se está haciendo y medir el impacto. Si las personas comparten sus historias y no ven cómo los servicios están utilizando esas experiencias para aprender y progresar, esto puede desanimarlas a compartir sus experiencias en el futuro.

### **¿Qué es lo que permite que el Community Reporting funcione bien?**

- Debe existir una cultura organizativa que acepte los resultados imprevistos y el fracaso.
- Los encargados de recopilar las historias deben tener excelentes aptitudes de facilitación, que demuestren el valor de las historias, de los narradores, expongan prácticas seguras e inicien los resultados.
- Se necesita tiempo suficiente para aplicar el método. Dependiendo del proyecto, la formación, la recopilación de historias y la sensibilización pueden llevar tiempo.
- Debe haber una fuerte implicación de la alta dirección.
- 

### **ACTIVIDAD “RELATO DE UN VIAJE”**

La actividad Relato de un viaje es una forma interesante y creativa de registrar y medir el impacto utilizando la estructura de una narración o una serie de acontecimientos.

Un viaje puede ser físico, en el sentido de que una o varias personas se desplazan de un lugar a otro. Puede ser un proceso de autodescubrimiento en el que alguien experimenta un desarrollo o cambio personal. O puede ser la historia de cómo un proyecto pasa de ser una idea a convertirse en realidad, o una mezcla de todo ello.

Todo el mundo experimenta el viaje como parte de la historia de su propia vida y, por lo tanto, la gente puede relacionarse fácilmente con las historias de viajes de otras personas. Utilizar los relatos de viajes como forma de medir el impacto permite a la persona reflexionar sobre la distancia recorrida:

- Dónde empezaron
- Qué han encontrado en el camino
- El final del viaje o dónde están ahora y su futura dirección

Las Historias de viajes miden el impacto de forma personal y reflexiva, lo que hace que este método sea muy empático. Este método puede utilizarse para medir el impacto de un tema, proyecto o servicio concreto.

Existe una guía en vídeo que acompaña a esta actividad y que [puede encontrar aquí](#).

## Actividad práctica - Relatos de viajes

Aplícalo utilizando el método siguiente.

Pida a los participantes que respondan a las siguientes preguntas. La respuesta puede ser escrita o dibujada. Encuentra el recurso en el apéndice.

1. El mundo ordinario: ¿Cómo era tu mundo antes del viaje?
2. Los primeros pasos: ¿Qué puso en marcha o inició el viaje?
3. Pensamientos iniciales: ¿Qué pensabas y sentías al principio?
4. Desafíos: ¿Qué problemas o barreras has encontrado? ¿Cómo los superaste?
5. La recompensa/futuro: ¿Cuál ha sido el resultado/logro positivo? ¿Hacia dónde te diriges ahora?

Puntos fuertes	Puntos débiles
Personal y empático	Puede necesitar apoyo específico para traumas pasados.
Sencillo y fácil de seguir.	Es posible que la persona no tenga ninguna recompensa o resolución. En este caso, el facilitador de apoyo tendrá que utilizar un enfoque basado en los puntos fuertes y ayudar a la persona a encontrar elementos positivos de su situación actual.
Fácil de aplicar en la mayoría de las situaciones	
El tiempo es muy flexible. Puede utilizarse durante una sesión o a lo largo de un periodo de tiempo para comprobar los progresos de una persona.	
Se puede dibujar, por lo que es muy útil para personas con problemas de alfabetización o barreras lingüísticas.	
Puede utilizarse individualmente o en grupo.	

### ¿Qué permite que los relatos de viajes funcionen bien?

- Los recolectores de historias deben tener buenas aptitudes interpersonales y de facilitación. Dependiendo del grupo o de la persona con la que se trabaje, pueden surgir temas muy personales, por lo que el facilitador deberá estar preparado para ello y contar con el apoyo necesario.
- Se necesita tiempo suficiente para aplicar el método, de modo que los individuos puedan explorar realmente su pasado, su presente y su posible futuro.

Puede utilizarse individualmente o en grupo. Puede ser una forma estupenda de conseguir que un grupo debata sobre un tema o acontecimiento que les haya afectado. Por ejemplo, Covid. La gente puede encontrar temas, pensamientos, sentimientos y acontecimientos vitales comunes.

Esta actividad puede realizarse una sola vez, al principio o al final de un proyecto, o al principio y al final del mismo, para conocer el impacto que el proyecto/servicio ha tenido en el individuo/grupo. También puede utilizarse de forma continuada a lo largo del proyecto o servicio.

## **RESUMEN**

Cuando se utilizan las historias como forma de medir el impacto, es importante que sean significativas y útiles para todos los que las utilizan y que funcionen para su organización. Para ello, asegúrese de que sea específica, fácil y creativa.

### **Específica**

Es muy importante y útil contar con un marco de trabajo que incluya indicadores de calidad. Esto ayudará a centrarse en lo que se quiere aprender y a tener parámetros específicos con los que medir. Para llevar a cabo una medición eficaz del impacto, es esencial concentrarse en estos parámetros antes de recopilar historias.

Entre los indicadores de calidad podrían figurar los siguientes:

- Inclusión
- Creatividad
- Cambio social
- Sensación de seguridad
- Accesibilidad
- Aprendizaje

Y habrá muchos más que sean específicos de su organización, los servicios que presta y el trabajo que realiza.

Asegúrese también de que los métodos se eligen, adaptan o diseñan teniendo en cuenta el grupo destinatario o en colaboración con el grupo o los grupos, y con preguntas bien pensadas y diseñadas para descubrir el impacto.

### **Fácil**

El método o métodos deben ser sencillos y fáciles de utilizar para el equipo y los participantes/beneficiarios. La sencillez y facilidad del método es tan importante para el personal como para los participantes/beneficiarios. A menudo, los miembros del equipo/facilitadores/trabajadores de apoyo ya tienen una gran carga de trabajo, por lo que mantenerlo simple y fácil de usar ayudará a los miembros del personal a querer utilizarlo.

## Creativa

Utilizar la creatividad para recopilar las historias ayudará a mantener el interés de la gente y puede darles la posibilidad de ser más sinceros o de expresar cosas para las que quizá no encuentren palabras. La narración creativa puede hacer que el proceso sea más accesible para las personas que no tienen el lenguaje como primera forma de comunicación o que encuentran en el lenguaje una barrera.



## Lecturas adicionales

[https://cosie.turkuamk.fi/uploads/2021/05/412fb459-lived\\_experience\\_toolkit\\_final.pdf](https://cosie.turkuamk.fi/uploads/2021/05/412fb459-lived_experience_toolkit_final.pdf)

'The Most Significant Change' (MSC) Technique: A Guide to its Use" by Rick Davies and Jess Dart, 2005. If you only want to read one document, read this.

A Dialogical, Story-Based Evaluation Tool: The Most Significant Change Technique. Dart J and Davies R (2003) American Journal of Evaluation 24(2): 137–155. DOI: 10.1177/109821400302400202. The first published journal article on MSC

<https://www.genio.ie/publications/learning-as-you-scale>

# ANEXO

1. Collective Encounters - descripción y manifiesto.
2. Juegos y actividades creativas para ayudar a diseñar conjuntamente un marco de medición del impacto.
3. Datos para la actividad del hackaton del Capítulo 2.
4. Hoja de Recursos de Historias de Viajes del Capítulo 4.
5. Actividades de elaboración de informes comunitarios que miden el impacto.

# 1. Manifiesto de Collective Encounters

"Collective Encounters" es una organización artística profesional especializada en teatro para el cambio social a través de la práctica colaborativa en Liverpool (Reino Unido). Utilizan el teatro para implicar a los marginados de la sociedad, contando historias desconocidas y abordando los problemas locales, nacionales e internacionales de nuestro tiempo. El Manifiesto de la empresa fue redactado conjuntamente con la comunidad de "Collective Encounters" en 2018.

## Indicadores de calidad - Teatro de "Collective Encounters" para el Cambio Social



Los Indicadores de Calidad de "Collective Encounters" surgieron de su manifiesto y de Grupo Consultivo Participativo. Son los siguientes:

El trabajo que hacen debe ser:

- Inclusivo y pertinente
- Receptivo y colaborativo
- Creativo
- Desafiante y provocador
- Potenciador
- Evolutivo

Miden el impacto que tienen basándose en estos indicadores; elaboran preguntas que permiten a la gente hablar de estas cualidades.

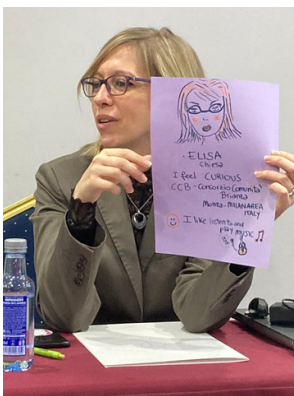
A la hora de planificar proyectos, utilizan los indicadores de calidad guía y se preguntan cómo se llevará a cabo el proyecto para asegurarse de que se cumplen.

## 2. Juegos y actividades creativas para ayudar a diseñar conjuntamente un sistema de medición del impacto.

Juegos y ejercicios creativos que:

- Ayudar a las personas a encontrar su voz y
- Apoyar a las personas para que se expresen
- Ayudar a encontrar las preguntas adecuadas
- Fomentar la escucha activa
- Co-crear proyectos;
- Evaluar sesiones/servicios/actividades.
- Y pueden utilizarse para desarrollar un sistema que permita medir el impacto.

<b>Actividad y duración</b>	<b>Imagina tus sentimientos, Un autorretrato para compartir información. (15 minutos)</b>
Objetivo	Comprobar, hacer que la gente piense de forma creativa y encontrar una forma creativa de hacer que la gente comparta sus sentimientos e información sobre sí misma de forma no amenazadora.
Materiales	Bolígrafos/lapiceros y papel.
Instrucciones	A cada persona se le da papel y bolígrafo y se le pide que haga un dibujo de sí misma, que escriba cómo se siente y un dato al azar sobre sí misma. Una vez que hayan terminado sus dibujos, se les pide que los compartan con el grupo. Si es posible, es bueno colocarlos en la pared, así se decora el espacio y se hace sentir que el grupo tiene un lugar allí.
Observaciones	Es una forma estupenda de que el moderador evalúe el grado de confianza de los participantes a la hora de salir de su zona de confort. Ofrece un tema de conversación y sitúa la creatividad en el centro de la sesión desde el principio.





<b>Actividad y duración</b>	<b>Círculos Concéntricos (10 – 15 minutos)</b>
Objetivo	Fomentar la escucha activa y conseguir que las personas compartan sus pensamientos, sentimientos e ideas de forma segura y positiva.
Materiales	Sillas, una por participante
Instrucciones	<p>Pida a los participantes que busquen una pareja. Cuando estén en parejas, pídeles que se sienten uno frente al otro formando dos círculos.</p>  <p>Explica que se trata de un ejercicio de hablar y escuchar y elige qué círculo empezará a hablar y dales un tema sobre el que hablar. El animador debe explicar que las personas que escuchan deben escuchar y no hablar. El animador fija un límite de tiempo y comienza el ejercicio. Cuando se acaba el tiempo, el animador pide a las personas que estaban escuchando que hablen sobre el mismo tema y a las personas que estaban hablando que escuchen. Una vez finalizado este emparejamiento, el animador les pide que se den las gracias mutuamente por compartir y, a continuación, hace que uno de ellos se ponga de pie y se desplace por el círculo para formar nuevas parejas. Esta vez invierte el orden para que escuchen los que hablaron primero la última vez y hablen primero los que escucharon, luego dales un nuevo tema para hablar y así sigues. Para explorar la medición del impacto y la formulación de las preguntas adecuadas, haz que el grupo hable sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un proyecto que hayan impartido o en el que hayan participado y que haya tenido éxito</li> <li>• cómo formular las preguntas adecuadas</li> <li>• cómo averiguar lo que realmente siente la gente.</li> </ul> <p>En los talleres se puede utilizar toda una gama de preguntas; a menudo es mejor empezar con preguntas fáciles de responder sobre las experiencias de la gente e ir avanzando hacia temas más técnicos/problemáticos.</p> <p><b>Es una buena idea tener varias preguntas preparadas y seleccionar las más relevantes para el grupo; 2 rondas serán suficientes para explorar un tema.</b></p> <p>Si desea profundizar en el aprendizaje, pida a los participantes que compartan sus pensamientos, ideas y observaciones con el grupo una vez finalizada la sesión. Puedes utilizar notas adhesivas para que los participantes escriban sus observaciones sobre la audición y formulen preguntas. Hacer fotos a las notas es bueno para dejar constancia, ya que las fotos y las notas pueden ayudar a diseñar las preguntas a utilizar para medir el impacto.</p>
Observaciones	Es un buen ejercicio para centrar a un grupo en un tema y ayuda a desarrollar la capacidad de escuchar y aumenta la confianza a la hora de hablar. Es un buen ejercicio para la evaluación, ya que permite a los participantes hablar sobre el proyecto en privado y, de este modo, se puede empezar a compartir directamente desde el círculo. También es bueno utilizarlo en la fase de diseño de un proyecto para que los participantes puedan crearlo juntos.

<b>Actividad y duración</b>	<b>Evaluación de la "Y" (10 minutos)</b>
Objetivo	Conseguir que el grupo informe al moderador sobre lo que les ha gustado y lo que no, y que reflexionen sobre lo que han aprendido. También es útil para los informes.
Materiales	Papel de rotafolio y rotulador
Instrucciones	<p>En una hoja de papel grande, dibuja una Y invertida, en una de las secciones grandes de arriba dibuja una cara feliz, en la otra sección grande dibuja una cara triste y en la sección más pequeña de abajo dibuja una bombilla. La cara feliz representa los sentimientos positivos, las cosas que la gente ha disfrutado y que le han gustado del día/actividad/sesión y los ejercicios y actividades que mantendrían o que les gustaría hacer más. La cara triste representa los sentimientos negativos, lo que no ha gustado de la jornada/actividad/sesión y las cosas que harían de forma diferente la próxima vez. La bombilla se refiere a lo que la gente ha aprendido. A continuación, se pregunta a los participantes qué les ha gustado y qué conservarían si volvieran a repetir la sesión, lo que puede hacerse recorriendo el círculo por turnos o en alto, como en una sesión de lluvia de ideas. A medida que la gente comparte sus ideas, escribe lo que dicen en los espacios correspondientes del papel. Si más de una persona hace el mismo comentario, dibuja una estrella junto a la palabra para que se vea que más de una persona lo ha pensado. En el caso de la cara triste, una buena manera de formular la pregunta es "¿Qué harías diferente la próxima vez?", ya que los grupos suelen ser reacios a decir cosas negativas. A continuación, pregunta a los participantes qué han aprendido o qué se llevan de la sesión. Es importante desarrollar una cultura de evaluación en un grupo, para que la gente aprenda a criticar constructivamente los procesos en los que participa. AÑADIR FOTO</p>
Observaciones	Si no se dispone de papel grande, se puede utilizar papel de tamaño A4, ya sea escribiendo el facilitador lo que se comparte o pidiendo a los participantes que creen su propia evaluación "Y" individual.

<b>Actividad y duración</b>	<b>Formas creativas de explorar los indicadores de calidad (45 minutos)</b>
Objetivo	Examinar cómo utilizar la creatividad para que los participantes exploren y compartan sus ideas sobre los indicadores de calidad.
Materiales	Bolígrafos y papel
Instrucciones	<p>En pequeños grupos, pida a los participantes que elijan un indicador de calidad y, cuando se hayan puesto de acuerdo, que formulen tres preguntas al respecto. Por ejemplo, el indicador de calidad es que se escuche la voz de la gente.</p> <p>Las tres preguntas podrían ser:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué oportunidades has tenido de compartir tus opiniones?</li> <li>2. ¿Se escucharon tus ideas?</li> <li>3. ¿Cómo se animó a la gente a compartir sus ideas?</li> </ol> <p>Cuando hayan desarrollado las preguntas, pídeles que elijan una y elaboren un póster sobre ella.</p> <p>Una vez elaborado el cartel, haz una galería con los carteles y pide a cada grupo que presente el cartel al grupo explicando por qué eligieron ese indicador de calidad.</p>
Observaciones	Es una forma de poner a prueba las preguntas que se plantean; permite a la gente explorar de forma creativa.

<b>Actividad y duración</b>	<b>Poemas de inicio y fin 15 - 30 min para cada poema dependiendo del grupo</b>
Objetivo	Que los participantes puedan expresar lo que sienten a través de las palabras. Pueden ser aleatorias y no tienen por qué rimar.
Materiales	Bolígrafos y papel. Si existen barreras de alfabetización, se puede llevar a cabo verbalmente, grabando en teléfonos y reproduciendo.
Instrucciones	Pide a cada persona que escriba, o grabe, palabras que expresen cómo se siente al principio de la sesión y luego tómate tiempo para repetir las de nuevo al final de la sesión. Esta es una forma muy creativa de que la gente se "abra" y comparta cómo se siente, y puede ayudarles a ver cómo les ha afectado la sesión y de qué manera. También puede hacerse como un poema colectivo, en el que se recogen las palabras de todos para crear un poema colectivo. Por turnos, se pide a los participantes que aporten una frase, se escriben las frases y, cuando todo el mundo ha dado su opinión, el animador puede ordenarlas en un poema. A continuación, los poemas se leen en la sala.
Observaciones	Se trata de una forma encantadora de medir el impacto, que puede aplicarse a todo un servicio o proyecto. La gente suele decir más cuando puede usar su imaginación de forma creativa que cuando se le hacen preguntas.

### 3. Datos para la actividad Hackatón del Capítulo 2.

Los datos que figuran a continuación se utilizaron en una actividad de hackatón como parte de la formación sobre Narratives of Impact llevada a cabo en Valladolid, España, el 22 de marzo.

**ODS 2 - Hambre Cero**

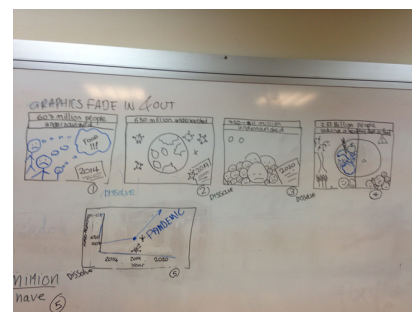
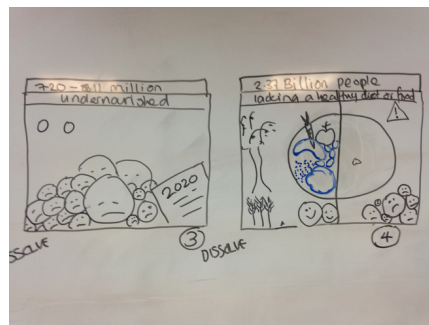
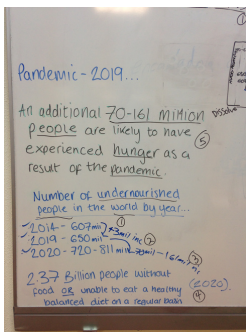
En todo el mundo, es probable que se hayan sumado entre 70 y 161 millones de personas a las que ya pasaban hambre como resultado de la pandemia en 2020

**Número de personas desnutridas en el mundo**

2014 - 607 millones  
2019 - 650 millones  
2020 - 720-811 millones

2370 millones de personas no tienen alimentos o no pueden llevar una dieta sana y equilibrada de forma regular (2020)

A partir de los datos, los grupos elaboraron un guion gráfico (ver foto) para un vídeo,



ay una presentación que puedes encontrar [aquí](#).





## 4. HOJA DE RECURSOS DE HISTORIAS DE VIAJES AQUÍ

Journey Stories measure impact in a personal and reflective way making this method very empathetic. This method could be used to measure the impact of a particular issue, project, or service.

There is a resource that goes along with this activity you can [find it here](#).



## **5. Actividades sencillas de elaboración de informes comunitarios que miden el impacto (Community Reporting).**

### **Actividad 1: La historia instantánea**

Las historias instantáneas recogen las perspectivas y experiencias de la gente de forma rápida. Solo tiene una pregunta y puede ser una buena actividad introductoria para contar historias.

1. Elija un **tema** pertinente para su contexto (por ejemplo, la medición del impacto).
2. Trabaje con los narradores para desarrollar una **pregunta abierta** basada en este tema (por ejemplo, ¿Cómo le ha afectado el proyecto/servicio/programa? ¿Qué habilidades ha adquirido con el proyecto/servicio/programa? ¿Qué has aprendido de esta experiencia?)
3. Crea un espacio en el que la gente pueda **compartir sus respuestas** contigo. Puedes pensar en cómo registrar estas historias para futuras actividades. Algunas ideas pueden ser:
  - Los participantes podrían escribir sus respuestas en notas adhesivas y compartirlas en una pizarra, y éstas podrían ser fotografiadas.
  - Los participantes pueden grabar sus respuestas en archivos de audio o vídeo en sus teléfonos inteligentes.

La siguiente actividad es una forma de trabajar con historias para generar cambios

### **Actividad 2: Diálogo de historias**

El diálogo de historias, basado en el trabajo de Labonte y Feather (1996), es una forma de trabajar con la experiencia vivida como herramienta de aprendizaje y cambio de manera práctica. Nos ayuda a:

- Escuchar activamente las experiencias de la gente.
- Conectar con las experiencias de la gente y relacionarlas
- Pensar en lo que hemos aprendido de las historias de la gente y qué acciones futuras pueden suscitar.

Para realizar una actividad de diálogo de cuentos, debes:

1. Reunir a un grupo de personas a las que te gustaría influir con las historias que has recopilado.
2. Mostrarles una historia, un extracto de una historia o un conjunto de historias breves. Para ello, puedes pedirles que lean historias, vean fotografías o escuchen grabaciones de vídeo y/o audio.
3. Cuando hayan "visto" la historia, pídeles que identifiquen los mensajes clave que contiene. Puedes pedirles que lo hagan verbalmente o escribiéndolos y compartiendo sus ideas entre ellos.

4. A continuación, pídeles que compartan cómo las historias resuenan o se relacionan con sus propias experiencias. De nuevo, puedes pedirles que lo hagan verbalmente o escribiéndolas y luego compartiendo sus pensamientos entre ellos.
5. Pide al grupo que identifique cuáles son los puntos clave de aprendizaje de las historias que se relacionan con el servicio/contexto en el que está trabajando y cómo se puede utilizar este aprendizaje. Una vez más, puedes pedirles que lo hagan verbalmente o escribiéndolos y luego compartiendo sus ideas entre ellos.
6. Por último, pide a todos los miembros del grupo que identifiquen una acción clave que puedan llevar a cabo inmediatamente para poner en práctica lo aprendido en las historias. A este respecto, hay que destacar que todos tenemos algún poder o influencia (por pequeña que sea). Una vez más, puedes pedirles que lo hagan verbalmente o por escrito y que luego compartan sus ideas.





COMPARATIVE RESEARCH NETWORK:

FUNDACIÓN  
**Intras**

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleja únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo



<https://narrativesofimpact.com/>

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

