

Innovación Educativa desde la Sociedad Civil

Radiografía Efecto Colectivo



A inicios de 2024 se hizo un llamado a Organizaciones de la Sociedad Civil a participar en **Efecto Colectivo**, una iniciativa impulsada por **Fundación Reimagina** con el apoyo de **BHP Foundation**.



¿SU PROPÓSITO?

Forjar alianzas colaborativas entre distintos actores del sector educativo que promuevan experiencias transformadoras en estudiantes con el fin de prepararlos para los retos presentes y futuros.



¿QUIÉNES PARTICIPARON?

119 proyectos impulsados por más de 300 organizaciones; todos con al menos una experiencia piloto desarrollada.

Este documento muestra qué están entendiendo las organizaciones de la sociedad civil por innovación educativa.



Caracterización de las organizaciones postulantes



POSTULANTES

Casi un 70% son fundaciones, un cuarto corporaciones y el resto otro tipo de organizaciones de la sociedad civil.



ORGANIZACIONES COLABORADORAS



64% ORGANIZACIÓN DE LA SOCIEDAD CIVIL



21% EMPRESA PRIVADA



14% UNIVERSIDAD O CENTRO DE INVESTIGACIÓN



2% ORGANISMO PÚBLICO



1% ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO O SOSTENEDOR



Localización del impacto de los proyectos



REGIÓN DE INTERVENCIÓN DE LOS PROYECTOS



MACROZONAS DE INTERVENCIÓN DE LOS PROYECTOS

35%
NORTE

36%
CENTRO

41%
METROPOLITANA

60%
SUR

10%
AUSTRAL

8%
NACIONAL

Nota: La categoría Nacional hace referencia a los proyectos que declaran intervenir en las 16 regiones.

El llamado puso énfasis en la intervención en regiones con el fin de promover la innovación educativa en todo Chile y descentralizar los esfuerzos de OSC.

Ante este contexto, los proyectos muestran intenciones de actuar en las 16 regiones del país, siendo mayoritaria su intención de intervenir en la región Metropolitana (41%), seguida por La Araucanía (30%) y Valparaíso (26%). Hay una concentración importante de proyectos -o intención de intervenir- en la macrozona sur del país, mientras que el norte cuenta con menos intervenciones comparativamente.



POBLACIÓN AFECTADA vs POBLACIÓN OBJETIVO



97% 31%

ESTUDIANTES



24% 97%

DOCENTES



8% 65%

DIRECTIVOS



2% 19%

ASISTENTES DE LA EDUCACIÓN



0% 11%

FUNCIONARIOS DEL NIVEL INTERMEDIO



4% 18%

APODERADOS



4% 18%

OTROS

■ POBLACIÓN AFECTADA POR EL PROBLEMA

■ POBLACIÓN OBJETIVO O USUARIA

Se distingue entre la población afectada y la población objetivo. **La primera, refiere a la población afectada por el problema que la iniciativa pretende resolver**, por ejemplo, los bajos índices de comprensión lectora. **La segunda, refiere a quien recibe la intervención**, el público con el cual se trabaja, es decir, quién es formado, quién es acompañado, quién va a usar la dotación. El contraste entre ambas muestra que los proyectos comprenden que los principales afectados por el problema que buscan abordar son estudiantes, pero consideran a los docentes y directivos como intermediarios relevantes para solucionar dicho problema. O sea, si bien el objetivo de las intervenciones es mejorar la calidad de los aprendizajes en estudiantes, en general **los proyectos están enfocados en fortalecer las capacidades docentes y directivas con el fin de lograr ese objetivo.**



LOCALIZACIÓN DEL IMPACTO DE LOS PROYECTOS

Solo cerca de **un tercio de los proyectos declara que trabajará con población rural.**



71% CIUDAD



29% RURAL

Nota: La categoría **SÍ** considera los proyectos que declaran que trabajarán con población rural. La categoría **NO** considera aquellos que no lo declaran o dan indicios de no trabajar con población rural.



Caracterización de los proyectos y nivel de innovación



TEMÁTICAS ABORDADAS POR LOS PROYECTOS



32% LIDERAZGO Y MEJORA ORGANIZACIONAL



31% EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL



19% APRENDIZAJE ACTIVO Y COLECTIVO



11% LECTOESCRITURA



10% TRAYECTORIAS DE VIDA



9% EDUCACIÓN EN ÁREAS STEAM



6% EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL



6% OTRAS COMPETENCIAS ACADÉMICAS

Los proyectos abordan diversas temáticas, siendo las más recurrentes el **liderazgo y mejora organizacional (32%)** y la **educación socioemocional (31%)**. Los siguen el **aprendizaje activo y colectivo (19%)** y la **lectoescritura (11%)**.

Es preciso recalcar, primero, la **diversidad de temáticas**; segundo, **cómo el liderazgo y mejora organizacional** permanecen en el debate educativo como una vía ineludible de mejoramiento de los aprendizajes; tercero, el gran boom de la **educación socioemocional** y su alineación con el eje de Convivencia y Salud Mental del Plan de Reactivación Educativa.



ORIGEN DE LA INNOVACIÓN

Tres cuartos de los proyectos corresponden a innovaciones diseñadas por la propia organización (**76%**), mientras que un cuarto son innovaciones apropiadas o adaptadas (**24%**).



76% DISEÑADA POR LA ORGANIZACIÓN



24% APROPIADA O ADAPTADA

DISEÑADA POR LA ORGANIZACIÓN

La innovación tiene un origen propio. Puede contener elementos externos, pero su diseño integral o la configuración del conjunto de sus elementos han sido ideados y diseñados por la institución que lo presenta.

APROPIADA O ADAPTADA

La innovación tiene cierta tradición en otros contextos o países. La institución que la presenta ha hecho principalmente un trabajo de traducción y localización para adaptarla al contexto nacional.



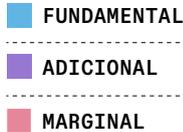
TIPO DE CAMBIO QUE PROMUEVE

De acuerdo a la clasificación de tipos de cambio de las innovaciones educativas de Rivas (2000), **casi la mitad de los proyectos apuesta por generar un cambio de tipo fundamental, por sobre el adicional y el marginal.**

46%

30%

24%



FUNDAMENTAL

Transformación radical del rol del docente; de expositor pasa a ser un guía del estudiante en la construcción de sus propios saberes y de aprendizajes cooperativos. Al alterarse el rol docente se altera el de estudiantes.

ADICIONAL

No altera el rol del profesor, sino solo sus procedimientos. Es una modificación relevante del método didáctico o el cambio de un método por otro, aunque el rol del docente permanezca inmutable.

MARGINAL

La innovación viene dada por la introducción de algo nuevo al quehacer docente. Refuerza o mejora algún aspecto de este, pero sin modificar el método ni el rol mismo del profesor.



USO DE TECNOLOGÍA

Sólo un cuarto de los proyectos (26%) **declara un uso tecnológico transformador** que hace que la intervención altere los paradigmas educativos o de trabajo.



46% TRANSFORMADOR



30% DE SOPORTE



24% NO USA

TRANSFORMADOR

La tecnología está al centro del programa y su objetivo no puede llevarse a cabo sin ella.

DE SOPORTE

La tecnología se usa como complemento y es prescindible bajo ciertos contextos.

NO USA

No se contempla o declara el uso de tecnología en el proyecto.



HABILIDADES DEL FUTURO QUE PROMUEVE

Existe una tendencia mayoritaria en los proyectos a fortalecer habilidades para el mundo del trabajo, con especial énfasis en la **comunicación (63%)** y la **colaboración (63%)**, aunque seguido por el **pensamiento creativo (49%)**, la **resolución de problemas (43%)** y la **alfabetización digital (43%)**. Las habilidades relacionadas a las maneras de vivir en el mundo, por el contrario, han sido menos reconocidas por las organizaciones de la sociedad civil (OSC) como relevantes de abordar en el espacio educativo.



34%

PENSAMIENTO CRÍTICO



49%

PENSAMIENTO CREATIVO E INNOVACIÓN



14%

METACOGNICIÓN

MANERAS DE PENSAR



63%

COMUNICACIÓN



63%

COLABORACIÓN



43%

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

MANERAS DE TRABAJAR



43%

ALFABETIZACIÓN DIGITAL



9%

USO DE LA INFORMACIÓN

HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR



34%

CIUDADANÍA LOCAL Y GLOBAL



9%

CIUDADANÍA DIGITAL



3%

VIDA Y CARRERA



26%

RESPONSABILIDAD PERSONAL Y SOCIAL

MANERAS DE VIVIR EN EL MUNDO



Evaluación y evidencia



TIPO DE ESTUDIO DESARROLLADO PARA RECOLECTAR EVIDENCIA



71%

ESTUDIO DESCRIPTIVO



9%

ESTUDIO CUASI-EXPERIMENTAL



6%

ESTUDIOS EXPLORATORIOS Y CUALITATIVOS



1%

ESTUDIO EXPERIMENTAL



1%

ESTUDIO LONGITUDINAL

La gran mayoría de proyectos (71%) cuenta con evidencia de tipo descriptiva respecto a los resultados de sus proyectos. Una minoría, por su parte, cuenta con evidencia proveniente de estudios experimentales y cuasiexperimentales (1% y 9% respectivamente).

Los estudios descriptivos reportan principalmente indicadores de implementación, de procesos y satisfacción de usuarios y, junto a los estudios de tipo causal, reportan también indicadores socioemocionales y de aprendizajes. Además se recolectan indicadores de convivencia, prácticas docentes y tasas de asistencia.

Finalmente, respecto a los instrumentos de medición, se destaca que un 20% utiliza cuestionarios creados por la propia institución y en un 65% de los casos no se menciona el tipo de instrumento que se utiliza para medir los resultados reportados.



TIPOS DE INDICADORES RECOLECTADOS



38%

SATISFACCIÓN O VALORACIÓN



28%

INDICADORES SOCIOEMOCIONALES



23%

INDICADORES DE CONVIVENCIA



21%

RESULTADOS DE APRENDIZAJE



18%

PRÁCTICAS DOCENTES



9%

INDICADORES DE ARTICULACIÓN INSTITUCIONAL



5%

INDICADORES DE ASISTENCIA



43%

OTROS



22%

NO SE MENCIONA



TIPOS DE INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN



20% CUESTIONARIO CREADO POR LA ORGANIZACIÓN



8% CUESTIONARIO EXTERNO



8% PRUEBAS ESTANDARIZADAS NACIONALES



4% ENTREVISTAS



3% GRUPOS FOCALES



2% PAUTAS DE OBSERVACIÓN



7% OTROS



65% NO SE MENCIONA



Proyecciones de impacto

Las iniciativas proyectan mayoritariamente un impacto hacia afuera, es decir, una expansión de su intervención. Pero casi un 50% también reporta un impacto hacia dentro, un cambio cultural. Tan sólo el 5% reporta un impacto a nivel nacional.



TEMÁTICAS ABORDADAS POR LOS PROYECTOS



78% ESCALAMIENTO HACIA AFUERA



47% IMPACTO HACIA ADETRON



37% ESTADO DE DESARROLLO



5% ESCALAMIENTO HACIA ARRIBA

ESCALAMIENTO HACIA AFUERA

Impactar a un mayor número de beneficiarios.

ESTADO DE DESARROLLO

Crear o mejorar el método del propio programa.

IMPACTO HACIA ADETRON

Estimular un cambio cultural en las comunidades educativas a través del cambio en las normas sociales y comportamientos de sus miembros.

ESCALAMIENTO HACIA ARRIBA

Impactar en leyes, políticas y programas a nivel nacional.

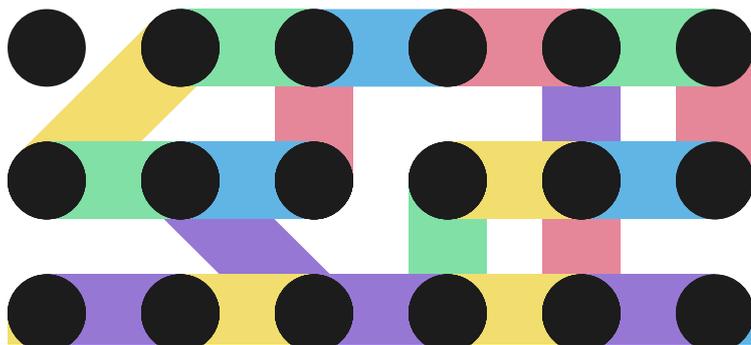
REFERENCIAS

Rivas, M. (2000). Innovación educativa: teoría, procesos y estrategias. Editorial Síntesis.
<https://chaconrosalesfranklinjose.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/innovacic3b3n-educativa-teorc3ada-procesos-y-estrategias-manuel-rivas-marcano.pdf>

Green, Crystal and Lauren Ziegler. The Messy Middle: Implementing Education Innovations at Scale. HundrED Research Report #032 Helsinki: HundrED, 2023.
<https://doi.org/10.58261/KGIC1847>



efecto colectivo



Iniciativa impulsada por:



Con el apoyo de:

BHP | Foundation

Patrocina:



www.efectocolectivo.org