

Teoría de Cambio y Marco Lógico

Resumen del e-book

Teoría de Cambio y Marco Lógico es un e-book práctico diseñado para ayudar a equipos de organizaciones sociales, coordinadores, responsables de formulación y consultores a convertir una idea de proyecto en un diseño coherente, verificable y defendible ante un donante.

Este e-book parte de una idea central:

La Teoría de Cambio explica cómo y por qué se espera que ocurra un cambio. El Marco Lógico organiza los compromisos del proyecto y cómo se verificará su cumplimiento. Ambos deben contar la misma historia.

Su objetivo es que el lector piense el problema antes de proponer actividades, defina resultados verificables, adapte el diseño al contexto y conecte la narrativa con la matriz. El recorrido combina diagnóstico, cuatro bloques de trabajo y un ejercicio final de aplicación autónoma.

1. Dolor que resuelve el e-book

Muchas organizaciones conocen bien el problema que quieren atender, pero tienen dificultades para convertir ese conocimiento en una Teoría de Cambio clara y un Marco Lógico consistente.

Esa dificultad aparece cuando el equipo:

- Empieza por talleres, capacitaciones o entregas sin definir primero el problema.
- Confunde actividades y productos con los cambios que espera lograr.
- Promete resultados sin indicadores, metas o medios de verificación viables.
- Utiliza supuestos genéricos que no ayudan a reconocer riesgos.
- Copia diseños de otros proyectos sin adaptarlos al contexto y a los actores.
- Presenta una narrativa y una matriz con resultados o cifras que no coinciden.
- Trata cada formato de donante como si exigiera empezar desde cero.
- No logra explicar por qué su intervención podría producir el cambio propuesto.

El e-book aborda esa brecha mediante un proceso que conecta problema, resultados, contexto y evidencia. Así, el lector puede justificar sus decisiones de diseño y detectar contradicciones antes de presentar la propuesta.

2. Producto final del e-book

Al completar los ejercicios, el lector tendrá una Teoría de Cambio defendible y un Marco Lógico coherente, integrados en una propuesta cuyo problema, resultados, indicadores, supuestos y actividades mantengan una relación clara.

Los entregables principales son:

Entregable	Estado
1. Diagnóstico de entrada y Hoja de Línea de Base del Test de Madurez	☐ Listos
2. Enunciado del Problema con población, magnitud y evidencia	☐ Listo
3. Marco de Resultados con indicadores, líneas de base, metas y medios de verificación	☐ Listo
4. Diseño Base revisado — Sesión 1:1 #1 de 60 minutos	☐ Listo
5. Mapa de Terreno con contexto, actores, riesgos y ajustes al diseño	☐ Listo
6. Matriz de Trazabilidad que conecta narrativa, resultados, indicadores y actividades	☐ Lista
7. Propuesta Integrada con Teoría de Cambio y Marco Lógico consistentes	☐ Lista
8. Ejercicio final de aplicación autónoma y comparación del Test de Madurez — revisión en la Sesión 1:1 #2 de 90 minutos	☐ Listos

La primera sesión permite revisar la solidez del problema y de los resultados antes de avanzar. La segunda aporta una revisión externa del ejercicio final y ayuda a reconocer mejoras y aspectos pendientes para el siguiente proyecto.

El resultado final es un diseño que el lector puede explicar, revisar y adaptar a los requisitos de distintos donantes, junto con un proceso de trabajo que podrá aplicar en nuevas propuestas.

3. IGROW aplicado al e-book

IGROW organiza el recorrido para que cada aprendizaje se traduzca en una decisión de diseño y en un producto concreto. Los entregables de un bloque se convierten en insumos para el siguiente.

Etapa	Aplicación en el e-book
I — Intention / Issue	Reconocer el problema de diseño que se necesita resolver y aclarar qué cambio busca producir el proyecto.
G — Goal	Definir el producto que se construirá en cada etapa: problema, resultados, lectura del contexto y propuesta integrada.
R — Reality	Examinar el punto de partida mediante el Test de Madurez, la evidencia disponible y las limitaciones reales del proyecto.
O — Options	Utilizar ejercicios, plantillas y matrices para comparar alternativas, ajustar supuestos y elegir un diseño viable y verificable.
W — Way Forward	Completar y revisar cada entregable, conectarlo con el siguiente y aplicar el proceso de forma autónoma en el ejercicio final.

4. Promesa del e-book

Este e-book no garantiza la aprobación de una propuesta ni que todos los cambios esperados ocurran. Su promesa se centra en la calidad del diseño y en la capacidad del lector para sostenerlo con argumentos, evidencia y compromisos verificables.

Al terminar el recorrido y completar los ejercicios, el lector tendrá una Teoría de Cambio y un Marco Lógico que se complementan, sabrá qué aporta cada herramienta y podrá adaptarlas al donante sin perder la coherencia del proyecto.

El e-book convierte una idea de intervención en un diseño que explica qué problema aborda, qué cambio espera lograr, bajo qué condiciones podría ocurrir y cómo se comprobarán los resultados.

Y eso permite pasar de decir:

“Tenemos las actividades y los formatos llenos, pero nos cuesta explicar cómo producirán el cambio que prometemos.”

a decir:

“Sabemos qué problema abordamos, por qué elegimos esta intervención, qué resultados esperamos y cómo los verificaremos. Nuestra Teoría de Cambio y nuestro Marco Lógico cuentan la misma historia.”