

**Universidad de Valladolid**

Facultad de Educación y Trabajo Social

TRABAJO FIN DE GRADO:  
Educación social

**El arte como herramienta de  
transformación social:  
Evaluación de programas  
referentes**

Presentado por:

**Aurora Preciado Rodríguez**

Dirigido por:

**Olaia Fontal Merillas**

**Marta Martínez Rodríguez**

Julio 2016

# **RESUMEN**

Con este Trabajo Fin de Grado pretendemos dar a conocer la importancia del arte destinado al cambio o transformación de la sociedad, implicando la participación y colaboración de toda la población, como sujetos activos de su propio cambio y el de su comunidad. Para ello, realizamos un análisis y evaluación a través de estándares del diseño educativo, de diferentes programas colaborativos artísticos ya implementados. El análisis de los resultados obtenidos, nos permite establecer una guía de indicadores de calidad, para la elaboración del diseño educativo de futuros proyectos colaborativos artísticos, destinados a la inclusión social de toda la población de barrios en situación de exclusión social o marginación.

## **PARABRAS CLAVE**

Proyectos colaborativos artísticos, implicación social o participación, comunidad, transformación social, exclusión social.

# **ABSTRACT**

With this Final Degree Project, we intend to publicize the importance of art destined to change and transformation of society, involving the participation and collaboration of the population, as active agents of their own change and changing community. We perform an analysis and evaluation through educational design standards of different artistic collaborative programs already implemented. The analysis of the results, allows us to establish a guide of quality indicators for the elaboration of educational design of future collaborative projects artistic, social inclusion for the entire population of neighborhoods in situation of social exclusion or marginalization.

## **KEYWORDS**

Artistic collaborative projects, social involvement or participation, community, social transformation, social exclusion.

# ÍNDICE

1. Introducción y justificación .....	3
2. Objetivos.....	6
3. Fundamentación teórica.....	9
3.1.El arte orientado a la transformación social .....	9
3.2.El arte basado en proyectos colaborativos .....	12
3.3.Proyectos artísticos educativos en el campo de la educación social .....	17
4. Método.....	20
4.1.Elección del método .....	20
4.2.Instrumentos de recogida de datos .....	20
4.3.Muestra.....	22
5. Análisis de datos.....	35
5.1. Análisis comparativo de los resultados .....	35
6. Conclusiones y listado de indicadores de calidad para el diseño de futuros proyectos.....	40
7. Referencias bibliográficas .....	47

# 1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado de educación social, se va a desarrollar entorno al arte como herramienta de transformación social. Con este trabajo nos planteamos aportar un mayor conocimiento, además de una herramienta que pueda ayudar a mejorar la cohesión social en barrios en situación de exclusión o marginación social, basado en proyectos colaborativos artísticos. Basaremos el trabajo, especialmente en el análisis y en las investigaciones realizadas en la base de datos OEPE (Observatorio de educación patrimonial en España), llevados a cabo por la Doctora Olaia Fontal Merillas, a quien reconocemos y agradecemos sus constantes orientaciones y apoyo, públicamente.

Gran parte de la realización de este Trabajo Fin de Grado y del tema escogido, es debido a mi conocimiento, no hace más de medio año, de una prácticas artística colaborativa denominada Flashmob, realizada e implantada en el CEAS de Barrio España y San Pedro Regalado de Valladolid, donde tuve la oportunidad de realizar mi practicum de profundización, y conocer la importancia de esta práctica artística a la hora de trabajar con las personas de un barrio en concreto y con su comunidad; puesto que es un proyecto que fomenta la participación de toda la población, además de dar una visión positiva de los barrios donde es implantado. He podido descubrir lo beneficioso que resultaría implantar diferentes proyectos colaborativos artísticos en diferentes barrios en situación de exclusión o marginación social, como he expuesto con anterioridad.

Tras la puesta en práctica del flashmob, me surgieron ciertos interrogantes a la hora de recapacitar críticamente sobre ello, y plantearme si verdaderamente este tipo de prácticas contribuyen a la transformación y cambio de la sociedad donde son implantadas: ¿Fomentan estas prácticas la participación y colaboración de toda la población?, ¿Hasta qué punto estas estrategias son efectivas?, ¿Se queda todo en un periodo de actividades festivas, o se logra un objetivo a largo o corto plazo?, ¿Establece redes de actuación y colaboración de la población y la comunidad por ellas mismas?, ¿Fomenta la capacidad crítica?, ¿Cuál es su capacidad de resolución de conflictos o problemas sociales?.

A través de este TFG, en gran medida, intentamos dar una respuesta a esos interrogantes desarrollados con el objetivo de hacer frente a las necesidades de la población y en cierta medida, poder mejorar nuestro trabajo como educadoras y educadores sociales.

Por lo tanto, en este sentido, nuestra intervención o propuesta se propone realizar una evaluación de los proyectos colaborativos artísticos escogidos con la finalidad de detectar los puntos débiles y fuertes de los mismos. Aportando nuestra visión sobre los aspectos a tener en cuenta en futuros diseños.

A la hora de llevar a cabo lo anteriormente citado, procederemos en base a la siguiente secuencia. En primer lugar, hablaremos del arte orientado a la transformación social, qué papel juega este en el cambio o transformación de una determinada comunidad, de su población, de su zona y a la hora de dar respuestas a las necesidades detectadas en una determinada zona o barrio en situación de exclusión social. Desde las fundamentaciones teóricas que sustentan la relación entre arte y transformación en una sociedad, podremos reflexionar sobre los diferentes beneficios que genera su implementación y sobre las maneras de abordarlo desde un barrio en situación de exclusión social. Nos apoyaremos en la perspectiva artística como la más adecuada, ya que esta, junto con proyectos colaborativos, contribuye a un fomento de la participación, colaboración y cooperación de la población, desarrollando un sentimiento y actitud de pertenencia y con ello, un desarrollo de la comunidad, siendo ellos y ellas protagonistas de su propio cambio y transformación.

A continuación, utilizando como fuente de referencia la metodología y el trabajo realizado en el Observatorio de Educación Patrimonial en España, citada con anterioridad. Esta metodología nos permitirá analizar y evaluar ciertos proyectos llevados a cabo utilizando como referencia la educación artística. A partir de un punto de vista analítico, esta evaluación nos permitirá destacar los aspectos o elementos positivos y negativos de los programas colaborativos artísticos.

Tomando como referencia los datos obtenidos tras la evaluación de los programas y nuestra reflexión al respecto, procederemos a una crítica de manera reflexiva de los programas colaborativos artísticos escogidos, realizando una comparación entre ellos y una posterior implantación de aspectos que deberían tenerse en cuenta en todo programa colaborativo artístico para ser implantado en un barrio en situación de marginación o exclusión social; por lo tanto, desde su implantación; evaluaremos si los programas colaborativos artísticos se han aplicado de manera adecuada, si se ha conseguido una participación de la población, si han ido destinados a cubrir necesidades detectadas en los barrios y a conseguir un cambio o transformación social de la zona. Del mismo

modo analizaremos si fomentan un sentimiento de pertenencia en la población del barrio y una visión positiva del mismo en el resto de la población. Por lo tanto, pretenderemos fomentar un desarrollo de esa comunidad proporcionándolos suficientes recursos para que sean partícipes y sujetos activos de su propio cambio y del de su comunidad.

Analizaremos los diferentes puntos fuertes y débiles de los programas escogidos, además de aportar unos indicadores que pretendan ayudar en el diseño de futuros proyectos y puedan servir de recurso a futuros educadores o educadoras sociales.

Por último, y basándonos en los aspectos anteriores, realizaremos las conclusiones en vistas al futuro de estos proyectos colaborativos artísticos a la hora de implantarlos en barrios marginales y en situación de exclusión social, con el fin de que este trabajo pueda servir en un futuro como referente para otras zonas con las mismas características, y de recurso o herramienta para otros educadoras y educadores sociales que trabajen con esta población, o puedan adaptarlo a otros contextos.

## 2. OBJETIVOS

Según señala el *Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales*, el TFG es un trabajo multidisciplinar e integrador, apareciendo las competencias y aprendizajes adquiridos de la formación asociada al Título de Graduado en Educación Social. Igualmente, deben aparecer intereses y experiencias personales vividas durante dicha formación.

Lo anteriormente citado, también puede contemplarse en la *Resolución de 3 de febrero de 2012, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo Fin de Grado*.

Los aprendizajes y competencias que se deben adquirir durante el título, las cuales te aportan habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para desarrollar una tarea de manera eficaz, las que se orientan directamente a la realización del TFG y se aplicarán de manera práctica en el mismo, son las siguientes (RD 1027/2011, de 15 de julio ):

- CB1. Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.
- CB2. Poder, mediante argumentos o procedimientos elaborados y sustentados por ellos mismos, aplicar sus conocimientos, la comprensión de estos y sus capacidades de resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras.
- CB3. Tener la capacidad de recopilar e interpretar datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones incluyendo, cuando sea preciso y pertinente, la reflexión sobre asuntos de índole social, científica o ética en el ámbito de su campo de estudio.

- CB4. Ser capaces de desenvolverse en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones tanto en el ámbito académico como laboral o profesional dentro de su campo de estudio.
- CB5. Saber comunicar a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa, conocimientos, metodologías, ideas, problemas y soluciones en el ámbito de su campo de estudio.
- CB6. Ser capaces de identificar sus propias necesidades formativas en su campo de estudio y entorno laboral o profesional y de organizar su propio aprendizaje con un alto grado de autonomía en todo tipo de contextos (estructurados o no).

El Catálogo de Funciones y Competencias de la educadora y el educador social completa el proceso mediante el cual los Educadores y Educadoras Sociales del territorio español se han dotado de los tres documentos considerados como puntos de anclaje de la profesión: Definición de Educación Social, Código Deontológico y Catálogo de Funciones y Competencias. Propone las funciones y competencias generales que se alcanzan durante dicha formación. De entre todas ellas, las funciones que afectan de manera más directa al presente Trabajo Fin de Grado son:

- Transmisión, desarrollo y promoción de la cultura.
- Generación de redes sociales, contextos, procesos y recursos educativos y sociales.
- Conocimiento, análisis e investigación de los contextos sociales y educativos.
- Diseño, implementación y evaluación de programas y proyectos educativos.

En cuanto a las competencias, relacionadas con las funciones anteriormente citadas, las más desarrolladas en este Trabajo Fin de Grado son las siguientes:

- Capacidad para la difusión y la gestión participativa de la cultura.
- Capacidad para potenciar las relaciones interpersonales y de los grupos sociales.
- Saber construir herramientas e instrumentos para enriquecer y mejorar los procesos educativos.
- Capacidad para detectar las necesidades educativas de un contexto determinado.
- Dominio de los planes de desarrollo de la comunidad y desarrollo local.

- Capacidad de análisis y evaluación del medio social y educativo (análisis de la realidad).
- Capacidad de poner en marcha planes, programas, proyectos educativos y acciones docentes.
- Conocimiento de las diversas técnicas métodos de evaluación.

Desde lo expuesto en las normas anteriormente mencionadas, establezco los siguientes objetivos relacionados con el Trabajo Fin de Grado:

1. Profundizar en la influencia de la cultura y el arte en la transformación social.
2. Analizar la relación entre el arte y los proyectos colaborativos.
3. Conocer y analizar algunos de los proyectos colaborativos artísticos existentes.
4. Profundizar en proyectos eficaces que logren una participación de toda la población en barrios marginales.
5. Evaluar el diseño educativo de diferentes proyectos colaborativos artísticos.
6. Establecer unos indicadores de calidad para diseños educativos de futuros proyectos.

## 3. FUNDAMENTACION TEORICA

### 3.1. EL ARTE ORIENTADO A LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL

A través de la aparición de la Organización de las Naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en 1945, empezó a relacionarse el desarrollo con el arte y la cultura, y ha ido cobrando importancia; sobre todo en América Latina.

Por lo tanto, tienen un papel importante en el desarrollo y en la lucha contra la pobreza. La razón por la que ha ido ganando importancia, es la ampliación de información para la población y la potenciación de la iniciativa de las personas y su creatividad. Esto ha provocado una mayor participación por su parte y además, un aumento del sentimiento de pertenencia hacia la comunidad.

En la actualidad hay un consenso en determinar que el arte y la cultura son importantes en el cambio y la transformación social. Pero explicar su papel es más complicado. Harding, citado en Palacios (2009) ve el arte como una herramienta de mera apariencia sin ningún compromiso interior, y un sistema del mercado artístico, explotación comercial del arte y que fijaba precios a los productos u obras artísticas. Debido a esto, Harding creó la idea del arte como herramienta para el cambio social. El individualismo en el arte y el artista como creador aislado provocó críticas y propició que un elevado número de artistas renunciasen a su estatus y vinculasen su trabajo a las diferentes problemáticas existentes en sus vidas. Sobre todo relacionadas con las personas más desfavorecidas y con sus necesidades (Harving, 1995, citado en Palacios, 2009).

Esto, según Harding (uno de los artistas más influyentes en Gran Bretaña) llevó a sacar el arte de los museos y trasladarlo a ámbitos más cotidianos. Afirma que el arte comienza a ser reemplazado por colaboración, relevancia social, proceso y contexto. Además, como nos explica Palacios (2009) como referencia del arte comunitario al *Artist Placement Group*, un ejemplo relevante en el ámbito británico liderado por John Latham y Barbara Stevini, que creó una nueva manera de ver el arte fuera de los museos y realizar las obras en ambientes cotidianos. Donde el artista observaba y además participaba. Crearon videos participativos, proyectos con esculturas, etc. Pretendían averiguar como el pensamiento del artista podía influir en la resolución de problemas.

En este sentido, podemos observar que esto tuvo éxito y a raíz de ello se animó a implicar a artistas en las diferentes actividades y a la que otros artistas se animaron (Palacios, 2009)

Para entender lo anteriormente citado con claridad, podemos añadir que se intentaba desarrollar nuevas formas de participación e implicación por parte de la población y del espectador en la obra, con la finalidad de resolver ciertos problemas en una comunidad determinada. Creemos que la cultura debe ser un instrumento para conseguir la cohesión social y el desarrollo de la comunidad a través de la participación de la población y la ciudadanía, que permita apropiarse de diferentes saberes y habilidades que admiten realizar otro tipo de actividades comunitarias.

En este sentido, para conseguir esa cohesión y desarrollo de la comunidad, a través de la interacción, el diálogo, el trabajo en equipo y la colaboración, artistas como Adrián Piper, Allan Kaprow, citados en Palacios (2009), crean diferentes obras artísticas las cuales fomentan las habilidades sociales de las personas de esa comunidad.

Para conseguir esa cohesión de las personas de una comunidad, Lippard (1995), citado en Palacios, ve una gran importancia en unir la cultura al espacio o lugar donde se realizan estas prácticas, trasladando esta al espacio público, ya que esto fomentará la relación del arte con la sociedad ya que el espacio cada vez es más abierto para poder llegar a comprender los conflictos del territorio en el que se interactuaba. Dicho de otra forma, lo que considera este autor como arte público, es “un tipo de obra de libre acceso que se preocupa, desafía, implica y tiene en cuenta la opinión del público para quien o con quien ha sido realizada, respetando a la comunidad y al medio” (2001, p. 61).

En cierto modo, este arte era para captar la atención hacia problemáticas inevitables como el sexismo, racismo, injusticias laborales, problemáticas medioambientales, etc. En este sentido, se dieron los primeros pasos para que diferentes grupos o colectivos alentaran formas más democráticas de participación en la gestión de las políticas culturales y reclamando una participación de los artistas en estas (Blanco, 2005).

Vemos aquí, la preocupación e implicación del artista y del arte por la opinión de las personas con las que trabaja, habilitando espacios públicos para conseguir la participación e implicación de la población en sus obras, y de esta forma, llegar a

comprender los problemas de esta población a través de la interacción y el dialogo con ellos y ellas. Por lo tanto, coincidimos aquí plenamente con Lippard (1995), citado en el texto de Palacios (2009), en que las prácticas colectivas sirven para conocer más el contexto donde se está interviniendo, permitiendo una mayor sostenibilidad de los proyectos.

Un ejemplo de lo anteriormente citado y que nos hace ver cómo estas prácticas ya existían anteriormente, es el de los casos de The Paterson Striken Pageant llevados a cabo en el año 1913, usando propaganda gráfica para que las reclamaciones sindicales obreras sean más efectivas. Otro ejemplo que nos hace ver lo anteriormente citado, es el muralismo callejero en EEUU en los años sesenta, que desarrolló procesos de colaboración parecidos, utilizándolo los artistas y las comunidades para poder difundir y dar importancia a algunos hechos históricos y hacer reclamaciones. Pero, el ejemplo más narrado puede que sea el de Citywide Murals (Palacios, 2009), que es un centro donde desarrollan diferentes murales comunitarios a través de proyectos que colaboran con adolescentes, inmigrantes, mujeres etc.

Citamos, por último, el ejemplo del Teatro del Oprimido, que muestra la influencia de estas prácticas en la resolución de problemas de la población, citado por Paulo Freire en Palacios (200), como una herramienta de empoderamiento, educación y desarrollo comunitario son algunas de las prácticas con las que los artistas han desarrollado su trabajo con el público. Este autor afirma que estas prácticas abrieron dentro del marco artístico posibilidades para la empatía y la participación pública, lo que originó formas de agrupación. Por lo tanto, generaban procesos de auto-representación y auto-conciencia tanto de identidad particular como de pertenencia a un cuerpo común mayor (Freire, 1968).

Con los ejemplos anteriormente citados, vemos como estos proyectos trabajan con diferentes colectivos en riesgo o situación de exclusión social (como expondremos en el apartado 3.3): mujeres, inmigrantes y adolescentes. Dichos proyectos intentan dar respuesta a sus necesidades, logrando resultados efectivos en inclusión y promoción social, mejorando su confianza en ellos y ellas mismas, su capacidad de superación, y con ello su calidad de vida. Además de ser un elemento motivador para su vida futura, ya que la persona participante se siente parte importante de “algo”; y, la educación artística inculca diferentes valores identitarios para que los sujetos vayan adquiriendo

diferentes recursos para “definirse en nuevos contextos culturales y en construcción de patrimonios individuales y colectivos” (Fontal, Gomez-Redondo y Pérez, 2015, p. 157). Por eso Fontal (2008), en su artículo *Hacia una educación artística patrimonial*, sugiere que, a través de la educación artística se desarrollan valores, reflexiones, críticas, actitudes y acciones de reconstrucción social, siguiendo las afirmaciones de Calbó y Juanola en su obra *Hacia Modelos globales de evaluación artística* (2004).

Añadimos, por tanto, que estas prácticas generarían una visión del arte centrado en las relaciones entre comunidades y la interacción y participación de la población, lo cual genera una relación más equitativa con las demás comunidades, lo que provoca una disminución de las desigualdades sociales y una mayor inclusión de la población.

Analizando lo anterior, concluimos que no es fácil definir este término, aunque existe una numerosa bibliografía al respecto citada en Palacios (2009), (Adams y Goldbar, 2001; Bishop, 2006; Crikmay, 2003; Kester, 2004; Ricartl y Saurí, 2009; Palacios, 2009; Rodrigo, 2007; Sánchez de Serdio, 2007; Thompson, 2012; entre otras). Una vez más recurrimos a este autor para ver que varía dependiendo del momento geográfico e histórico modificando matices en su significado, puesto que ha ido su evolución paralela al ritmo de la sociedad y del arte desde los sesenta hasta ahora. Vemos que se podrían entender cómo, una corriente de proyectos artísticos que desde los sesenta, desarrollan sus prácticas culturales relacionadas con una comunidad específica para generar una transformación social relacionada con el contexto, desarrollando una concepción participativa de lo artístico y desarrollando un desarrollo democrático de la cultura a través de relaciones con las comunidades (Palacios, 2009).

Destacamos, que tanto el público participante como los artistas no se manifiestan como meros consumidores de obras. Sino que va destinado a construir a la comunidad, incorporando a esta en las prácticas artísticas, estableciendo redes de trabajo, capaces de crear vínculos e integrando a toda la población.

### **3.2. EL ARTE BASADO EN PROYECTOS COLABORATIVOS.**

Como resultado de lo anteriormente citado, y en relación con este apartado, el valor estará en la capacidad de comenzar un proceso continuo de comprometer a un público en un proceso de trabajo colaborativo (Blanco, 2005).

Para ayudar a una mejor comprensión, nos dirigimos de nuevo a Blanco, que expone la práctica artística como una nueva manera de relación y comunicación para la población completamente diferente de las experiencias conocidas tradicionalmente, de museos o galerías, sino unas nuevas maneras de intervención en el espacio público, incorporando procesos de debate, reflexión y diálogo e involucrando a grupos, colectivos, asociaciones de manera que la sociedad se implique en el proyecto y su desarrollo ya que una de las cosas fundamentales es generar marcos de trabajo cooperativos en estructuras diversas (Blanco, 2005).

Por tanto, estamos totalmente de acuerdo con esta idea y coincidimos plenamente con el autor, en la especial importancia de la relación y comunicación entre las personas en la práctica artística; a través del diálogo, del debate y la reflexión, como hemos dicho con anterioridad, para crear un sentimiento de pertenencia, y con ello, un desarrollo comunitario y no solo individual. Por lo tanto, vemos que el término arte comunitario o proyecto colaborativo busca implicación con el contexto social, que pretende una mejora de la sociedad y que favorezca la participación de la población implicada.

Para poder comprender sus orígenes, una vez más recurrimos a Palacios (2009), quien vuelve la vista a finales de los años sesenta y principios de los setenta; siendo más destacables en Gran Bretaña, Estados Unidos y algunos países nórdicos. Expone, que este arte tuvo un papel fundamental en diferentes movimientos sociales, como pudo ser el ecologismo, feminismo y las políticas de identidad, desarrollando sus procesos culturales en base a una determinada comunidad con el objetivo de crear un cambio o transformación social. También indica, que tuvo un papel fundamental con diferentes colectivos o grupos minoritarios y que era un arte que actuaba y se centraba en el contexto o entorno en el que se situaba. Más adelante se empleó para participar en la resolución de conflictos de los diferentes grupos que necesiten este tipo de intervención.

En este sentido, explica que estamos en una fase en la que se producen cambios en las artes, comparable a la transición de los siglos XVIII y XIX.

Podemos añadir, que tales proyectos transmiten conocimientos, ideas, habilidades, modos de vida y nuevas formas de intercambio y otras acciones que anteriormente no se podían transmitir. Otro aspecto importante, es que estas prácticas pueden fomentar la visibilidad de esta población, su autoestima o favorecer su integración en el medio en el

que se encuentran. Para que esto sea posible, las personas deben modificar su condición de personas pasivas, y pasar a sujetos activos para poder integrarse en su desarrollo. Esto plantea que, este arte, no es otra cosa que una respuesta a una problemática existente en un contexto determinado, como hemos podido añadir con anterioridad. Por lo tanto, para conseguir esta finalidad es imprescindible tanto que todos los participantes tengan la oportunidad de colaborar en el proyecto, como que realicen estrategias que permitan relacionarse con el resto de población. Consideramos que estos proyectos de arte colaborativo permiten la realización de redes que fomentan la relación de los integrantes de diferentes grupos pertenecientes a estos proyectos, lo que mejora la integración y cohesión social de los mismos. En definitiva, vemos aquí, que el fin de este arte es construir una sociedad más consoladora y solidaria.

Como señala Nina Felshin (2001) en su libro *Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción*, el implicar a las personas y colectivos, organizaciones, administraciones, universidades, entidades, en el proceso, no solo permite ampliar el público y el apoyo, sino que ayuda a asegurar el éxito a largo plazo de ese proyecto comunitario. Afirma que, la participación se convierte en un proceso de autorepresentación llevado a cabo y protagonizado por la comunidad. A través de esto la población es visibilizada, dotada de voz y toman conciencia de participar en una totalidad mayor (Felshin, 2001).

Si analizamos detenidamente lo anterior, nos encontramos con que se debería recordar que el grado de efectividad de estos proyectos colaborativos y del éxito de los mismos, radicarán en crear un modo autosuficiente y autónomo, y conseguir el empoderamiento de la población y con ello de la comunidad. Como sabemos, el grado de efectividad de un proyecto colaborativo artístico radica en la competencia de un empoderamiento de la comunidad, en cuanto a tener una autonomía para crear su propia transformación.

Entendemos, por tanto, que la comunidad, es el contexto en el que se realiza la acción o en el que se interviene de manera artística, entendiendo que es un lugar físico pero donde también hay relaciones sociales. Además percibimos que es un lugar donde se intenta lograr establecer unas nuevas redes de participación y colaboración, además de buscar nuevas estrategias de actuación colectiva con las diferentes comunidades que están afectadas, poniendo de manifiesto la existente situación y consigan consecuencias favorables y efectivas a largo y corto plazo. No es que se intente conseguir el presente

ideal utópico de transformación totalmente de la sociedad, sino que mayoritariamente son unas acciones particulares.

Coincidimos aquí plenamente con Lazy, citado en Palacios (2009), en que gran parte de las prácticas de hoy en día en relación con el arte público, se relacionan con arte comunitario. Que el arte comunitario sería el “origen del arte público de nuevo género” (Lazy, 1995, p. 198), y lo que podemos denominar prácticas artísticas colaborativas o, lo que es lo mismo, proyectos colaborativos artísticos. Por lo tanto, durante mi proyecto en ocasiones utilizaré estos términos como meros sinónimos.

No es sencillo definir estos conceptos, ya que dependiendo del lugar y del momento encontramos matices diferentes cambiando al mismo tiempo que lo ha hecho la sociedad y el arte.

En este sentido, realizó un análisis en el que se completaba una propuesta que trataba sobre los diferentes roles que los públicos pueden tener dentro de un proyecto colaborativo. Intentaba identificar las cualidades que identificaban a estos grupos.

Para ayudar a una mejor comprensión de esto, utilizaré una figura de dicho autor, citado en Palacios (2009) con seis círculos concéntricos, en cuyo centro están aquellas personas que tienen más responsabilidad en el proyecto. Sin las cuales este no existiría. El segundo círculo lo formarían los colaboradores más cercanos, que son imprescindibles en el proceso, pero reemplazables. En el tercero están los voluntarios, las personas para quien se crea la obra y sobre quien se crea. El siguiente lo forman la audiencia inmediata, quienes sin participar todavía de manera activa, tienen relación directa con el proyecto o la experiencia. El quinto anillo se refiere a las personas que sienten los efectos de la obra, pero con algún documento: video, revista, catálogo etc. Por las que el proyecto se difunde, la audiencia del mito y la memoria. Y el último público es el que accede a través de recursos ajenos y relatos históricos (Lacy, 1995).

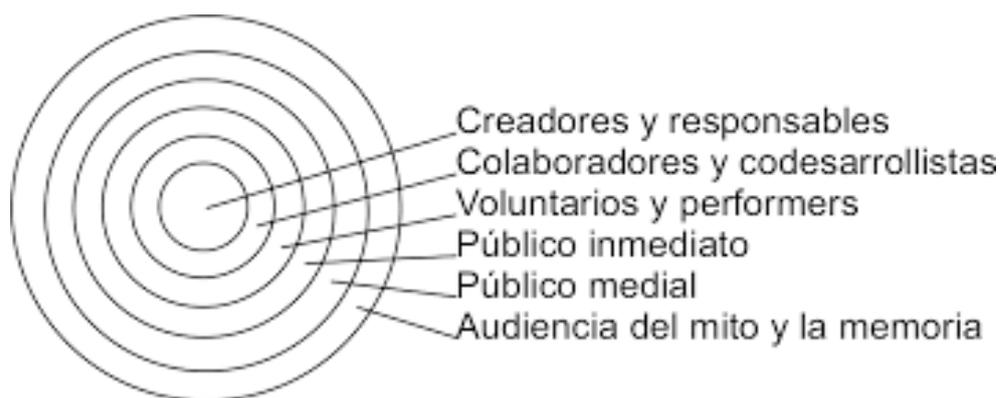


Fig 1. *Roles del público en un proyecto colaborativo. Autor Lacy (1995)*

Aunque las posiciones estén pre-figuradas, en algún caso pueden cambiar su rol dentro de un proyecto. Cuando en estos proyectos se habla de que se necesita participación y colaboración de la población ¿a qué se refiere? Michel Warner (2008), citado en Palacios (2009) señala que es posible hablar de la población que participa en tres sentidos diferentes: haciendo referencia a la población en general (por ejemplo la población de un Estado), otro haría referencia a una audiencia específica (el público del teatro), y por último la de aquellos público que no es pre-existente sino generado por la acción consciente de una obra. De este modo, sería un grupo autogestionado, por lo que debe haber un cierto grado de compromiso y de participación entre ellos. Miembros libres, voluntarios y activos, multiplicando el proyecto, de manera autónoma e independiente. Este grupo es del que hablaré durante mi trabajo.

En una de sus concepciones más simple este término engloba, según indica Palacios (2009, p. 206) “un grupo de personas unidas por el mismo vínculo, experiencias, historia o intereses comunes”. Colectivos desfavorecidos o algunas veces marginados o con necesidad de dejar oír su voz. Narra, que normalmente, son las personas que organizan la convocatoria artística los que se encargan de mediar y facilitar el contacto con el colectivo o grupo. Y señala, que se encuentran proyectos colaborativos artísticos que dicen tratar y trabajar aspectos comunitarios donde hay un gran grado de complejidad y tensión.

Podemos añadir, que uno de los aspectos más importantes, por tanto, es el grado de adecuación de la práctica o propuesta artística a las necesidades del contexto donde se está interviniendo, desarrollar una propuesta realista, involucrarse y crear una

posibilidad de gestión, es decir, de que se pueda llevar a cabo, para lo cual la participación y colaboración debe estar presente.

Como podemos apreciar, los diferentes conceptos o definiciones que hay de comunidad, se basan en compartir. Palacios sugiere según las afirmaciones de Ricart, Masit y Saurí (2009, p. 21), que “una comunidad entonces, vendría caracterizada por algunos aspectos comunes que comparten un grupo o colectivo”. Además comparten un espacio común, un interés muy parecido, y tienen una afinidad que los caracteriza y a veces tienen una identidad común. Sin olvidar que en estos espacios se entrecruzan identidades múltiples y algunas veces con conflictos. La comunidad es un espacio donde se producen conflictos y desigualdades. Esto no anula la posibilidad de un acuerdo, sino que permite la disposición de formas heterogéneas de asociación. Este modo de entender las comunidades ha sido estudiado por Grant Kester (2004), citado en Palacios (2009), dentro de las prácticas colaborativas artísticas. Mantiene la posibilidad de una acción común aún con la fragmentación identitaria de cualquier comunidad social. También considera que en las prácticas colaborativas artísticas las comunidades se unirían en base a unas prácticas y objetivos comunes definidas por los participantes de las mismas “por encima de sus roles y de sus identidades particulares” (Kester, 2004, p. 23). Este autor ve en estos espacios de participación contextos donde se generan diálogos y donde se generan interacciones entre fronteras identitarias y culturales. Para él estos proyectos generan formas discursivas que transforman los modos de vida de las personas que participan en ellos.

### **3.3. PROYECTOS ARTÍSTICOS EDUCATIVOS EN EL CAMBIO DE LA EDUCACIÓN SOCIAL.**

Tras estudiar el arte orientado a la transformación social a través de proyectos colaborativos artísticos, J. Ivern Magaña y A. Sanchez de Serdio (2010) en su artículo, nos hacen ver la importancia de la educación en esto, señalando que actualmente esta ha entrado completamente en las prácticas artísticas como aspecto clave del conocimiento y no como un elemento complementario como hasta ahora. Según estos autores, en los últimos 10 años se están llevando a cabo numerosas experiencias artísticas en el campo educativo.

Para explicarnos lo anteriormente citado, nos exponen un ejemplo llevado a cabo en Estados Unidos, el National Endowment for the Arts (NEA) que patrocinó a artistas

que, legitimaran su campo de acción relacionado con la comunidad y el desarrollo cultural de sectores sociales (minorías o grupos desventajados). Gracias a esto, diferentes autores deciden destinar fondos a artistas que trabajen para el desarrollo comunitario, la ciudadanía y la inclusión social. Lo que provocó esto, es que museos, fundaciones y administraciones públicas invirtieran una parte de su dinero en prácticas comunitarias (Ivern y Sánchez, 2010, p. 6). En este punto nos parece importante destacar, que la educación social es una herramienta capaz de fomentar la inclusión social de los grupos más desfavorecidos y con más dificultad para adaptarse al entorno, incluyendo a todas las personas en igual medida.

En este sentido, relacionamos la educación social como herramienta para fomentar la inclusión social, nos apoyamos en las afirmaciones de Elizabet Catalá (2016), ya que nos muestra en el Portal de la Educación Social (EDUSO), el arte como herramienta socioeducativa, exponiendo que la reciprocidad entre la educación social y el arte facilita aumentar vertientes metodológicos y de investigación hacia una población más diversa (y normalmente desvinculado con el arte) y una mejora de la sociedad. Por ello, estamos de acuerdo con esta autora, en que intercambios entre los distintos profesionales de estas disciplinas mejoran y enriquecen su puesta en práctica. Además coincidimos con esta autora en la afirmación “Educar a través del arte” de manera que el arte sea un fin y un contenido, para satisfacer una gran gama de necesidades sociales y personales. Por otra parte, muestra que es una evidencia que los centros culturales y los museos estén siendo llevados por dinamizadores comunitarios. Ya que cree que la multidisciplinariedad con educadores sociales en estos ámbitos posibilita una mejora social.

En este sentido, como explica esta autora, educar es formar personas y éstas necesitan tener relación entre sí, y el arte es un canal de relación y comunicación. Puesto que, interviene tanto el plano intelectual como el socioafectivo. Además, volvemos a coincidir en sus afirmaciones, ya que, como hemos dicho anteriormente, expone que el arte contribuye a la participación e inclusión de personas en situación de riesgo o vulnerabilidad social (Elizabet Catalá, 2016).

Con esto nos referimos al hecho de que el arte aporta a la educación social un acompañamiento y ayuda a las personas que tienen diferentes dificultades sociales, personales, educativas... de manera que, realizando diferentes prácticas artísticas

(plásticas, dramáticas, escritas, teatrales etc.), creen un proceso de cambio de sí mismas y de la sociedad que les rodea, ayudándolas a integrarse en diferentes grupos y en su propia comunidad, de una manera creativa, crítica y participativa, donde son sujetos activos de la sociedad. Por lo tanto, no son proyectos sobre las personas, sino con las personas, a partir de sus problemas y necesidades, y de su deseo de cambio. Plantea desde la problemática de una comunidad, el desarrollo de prácticas artísticas (pintura, música, cuentos, teatro etc.), que ayudan al desarrollo individual y colectivo de las personas, ser y estar mejor; y por lo tanto, mejorar su calidad de vida.

Otro aspecto al que alude Elizabet (2016), y que tiene relación con lo anteriormente expuesto, es al arte como herramienta de mediación, para crear competencias socioemocionales de los grupos y de las personas (autoconocimiento, autonomía, pensamiento crítico, autoregulación emocional, fomento de la creatividad etc.). Por tanto, es desde este punto donde se entiende que la creatividad puede ir enfocada a una transformación no solo a nivel personal, sino también de la comunidad.

Ahora bien, cuando aludimos a que las prácticas artísticas mejoran la inclusión social, ¿a qué nos referimos? ¿de quién es? Pues hablamos de colectivos y personas en situación de riesgo o exclusión social.

Por último, para explicar lo anterior, en este punto cabe destacar, que una buena práctica artística debe hacer frente a diferentes problemas sociales, para eliminar la exclusión social de las personas en situación de vulnerabilidad, modificando no solo situaciones básicas en las personas (acceso al empleo, vivienda, salud, educación etc.), sino también, generando oportunidades que permitan a los sujetos participar activamente en la sociedad.

## **4. MÉTODO**

### **4.1. ELECCIÓN DEL MÉTODO**

Tras estudiar el arte como herramienta de transformación social a través de proyectos colaborativos artísticos (desde una perspectiva teórica), planteamos hacer una relación hacia la práctica, esta vez desde una perspectiva crítica a partir de proyectos y metodologías llevados a cabo en España, dirigidos a toda la población ya que se intenta fomentar la participación de esta, pero más concretamente a los barrios en situación de marginación o exclusión social.

Nos centramos en detallar el método a seguir en la investigación. Se viene determinando que esta investigación brota en el marco del OEPE (Observatorio de Educación Patrimonial en España), el cual, ha desarrollado un estudio sobre el análisis del estado de la educación patrimonial en España.

Dentro de la metodología de evaluación de programas diseñada por el OEPE nos centraremos en la evaluación de programas siguiendo unos ítems que nos permitirán evaluar indicadores de calidad para futuros proyectos, así como establecer unas líneas de calidad que permitan determinar cuáles serían los programas que más se acercan, y que pudieran crear unos modelos de referencia.

Realizaremos una evaluación entre los programas escogidos, para poder ver sus puntos fuertes y débiles, su grado de adecuación y cumplimiento de los objetivos, para analizar si podrían ser implantados en un barrio en situación de exclusión social o marginación y llegar a conseguir una transformación o cambio en la sociedad.

### **4.2. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS**

Para llevar a cabo la evaluación de los diferentes proyectos colaborativos artísticos, objeto central de este TFG, hemos tomado como referente las ideas planteadas por la Doctora Sofía Marín Cepeda en su tesis doctoral “Educación patrimonial y diversidad”: Evaluación de programas y definición de un modelo basado en los procesos de patrimonialización” (2014). Las referencias que haga a Marín, serán referidas a esta investigación.

La tesis de Marín es orientada a los programas educativos basados en la educación patrimonial con el fin de evaluar los aspectos o elementos tanto positivos como negativos, de manera que pueda precisarse un modelo de actuación para la educación patrimonial.

En este caso, dicha evaluación será aplicada a programas colaborativos artísticos seleccionador a partir de una muestra de inclusión y exclusión, con la finalidad de detectar aquellos puntos fuertes y débiles que nos permitirán elaborar una lista de indicadores de calidad necesarios para realizar un buen diseño de este tipo de programa, para que puedan ser aplicadas como herramienta de transformación social en diferentes barrios en situación de exclusión social o de marginación.

La investigación evaluativa ha podido experimentar un desarrollo sin antecedentes en los últimos años, debido a la progresiva necesidad de verificar la eficacia de los programas. Como consecuencia de esto, los enfoques desde los que se ha estudiado el tema han sido muy variados.

En general, puede referirse la evaluación como un proceso de obtención y análisis de información donde apoyar juicios de valor sobre un elemento. Latorre, del Rincón y Arnal (2005), exponen una definición de la evaluación de diferentes programas como “el proceso sistemático de recogida y análisis de información fiable y válida para tomar decisiones sobre un programa educativo”. (Marín, 2014, p. 328). Dicha afirmación marcará la línea de este trabajo en cuanto a la evaluación de los programas colaborativos artísticos se refiere. Pretendemos realizar un análisis lo más fiable posible de manera que el planteamiento de mejora sea lo más adecuado y acertado posible. Pérez Juste (2007) aporta más información, señalando que todo programa:

- ❖ Tiene que ser apoyado sobre objetivos y metas que sean basados en las características, demandas, necesidades y carencias de la población a quien van dirigidos.
- ❖ Los objetivos y las metas son establecidos como logros, que si se alcanzasen darían respuesta a las necesidades, carencias, expectativas y demandas de las personas.
- ❖ Debe tenerse en cuenta el contexto en el que se está llevando a cabo la intervención.

- ❖ La intervención o programa debe detallar todos los aspectos fundamentales o importantes: Agentes, decisiones, estrategias, destinatarios, zona, actividades, funciones, responsabilidades, tiempos, evaluación.
- ❖ Los recursos que utiliza deben ir orientados a cumplir los objetivos y metas propuestas.
- ❖ Son fundamentales unas estrategias metodológicas para apreciar si los objetivos y las metas son logradas o si lo son de manera insuficiente  
(Marín, 2014, p. 326)

A la hora de evaluar los programas colaborativos escogidos, utilizaremos un enfoque socio-crítico, “que introduce la ideología y autoreflexión crítica destinadas a transformar la estructura del objeto estudiado y dar respuesta a determinados problemas.” (Marín, 2014, p. 327)

A partir de este paradigma, -añade Marín- se favorece la reflexión y crítica de las prácticas educativas con el fin de transformar la realidad, comprenderla y describirla. Además este enfoque nos permitirá vincular teoría y práctica, medio y entorno social, teniendo en cuenta los intereses y valores de la comunidad con la que vamos a intervenir.

Utilizamos como modelo la tabla de evaluación elaborada por el observatorio OEPE en sus investigaciones, y tomada de la tesis doctoral de Sánchez (2016), en la que se introducen algunas modificaciones que la ajusten a indicadores en relación con programas colaborativos artísticos destinados a una transformación social.

### **4.3. MUESTRA**

Partiendo de nuestro interés de analizar el modo en que se está trabajando en torno a proyectos colaborativos a través del arte, hacemos una búsqueda online de diferentes proyectos o propuestas que trabajen este aspecto. Del mismo modo Sánchez Ferri (2016) en su tesis doctoral sobre “Memoria, identidad y comunidad”, analiza ciertos programas colaborativos artísticos que se encuentran recogidos en la base de datos OEPE. De su tesis se extraen algunos datos que, añadidos a otros, han servido para realizar un estudio de ciertos referentes existentes sobre proyectos colaborativos artísticos.

De este modo realizamos una selección de todos los programas encontrados a través de diferentes criterios de inclusión y selección para encontrar los programas más adecuados a nuestro interés:

1. Que tengan un diseño educativo desarrollado y público.
2. Parten o sitúan como clave la experiencia artística.
3. Suceden en barrios o marginales o poco valorados o con personas en riesgo de exclusión social.
4. Que sean colaborativos y fomenten la participación social.
5. Que tengan suficientes datos sobre el diseño y la implementación.
6. Que se desarrollen en España.

Tras realizar esta selección tres han sido los programas resultantes:

- ❖ Programa 1: “Ventanas a Tetuán”.
- ❖ Programa 2: “Memoria de los barrios”.
- ❖ Programa 3: “Cajas de memoria”.

A continuación presentamos los programas mediante una breve descripción de los mismos y elaboramos dos tablas de cada uno de ellos, una primera donde analizamos y evaluamos de un modo más cualitativo el cumplimiento de los ítems en relación a su diseño educativo, implementación, resultado y difusión y en una segunda tabla realizamos una clasificación más cuantitativa de los ítems que nos permitirá obtener datos para la posterior realización de un análisis comparativo.

## **PROYECTO 1: “VENTANAS A TETUÁN”**

Este proyecto surgió en 2013, debido al interés de recuperar recuerdos y reconstruir la memoria de uno de los barrios madrileños, Tetuán. Recuperar en forma de recuerdos, el patrimonio inmaterial de este barrio; a través de textos, entrevistas, fotografías, grabaciones, en formato audiovisual etc.

Con esta información y este material se ha formado una memoria digital volcada en una web y blog digital. A la vez, el proyecto se ha materializado en el paisaje urbano a través de ventanas en los muros de las calles y a la altura de la mirada de las personas, por las que se pueden ver los recuerdos de ese barrio. Estas se impregnan de un sentido metafórico (puede verse en el blog): “Detrás de las ventanas se esconde la vida de un

Tetuán que se ha perdido, en la memoria de sus habitantes, en sus poemas, sus canciones, sus testimonios...”. Estas ventanas invitan a la población a acercarse al barrio, que vive en la memoria colectiva, para no perderse completamente.

Cada ventana estaba clasificada en un título, inspirado en temas que surgían de las personas entrevistadas: el agua, los oficios, crecer en Tetuán, la vivienda popular, las diversiones, temas y apartados clasificados también en el blog, junto con un código de identificación QR, el cual lleva al citado blog, donde van sumándose las memorias de los vecinos. Por lo tanto, un aspecto fundamental es la participación, a través de la cual consiguieron involucrar a la sociedad del barrio y a las distintas generaciones.

Cada fotografía representa la recuperación de recuerdos que, por ser compartidos, manifestando valores de identidad y comunidad, estableciendo redes comunitarias desde las experiencias de los participantes.

Al ser liberado, se vuelve visible, sale de las cajas donde estaba guardado y recupera aquellas ideas y recuerdos, que, con estos programas educativos, el barrio cobra vida de nuevo, vida de comunidad, estableciendo lazos patrimoniales.

Surgió como contribución con el proyecto de “Mejora del paisaje urbano de Tetuán”, originado por la Oficina de Gestión de Muros del Ayuntamiento de Madrid, aprovechándose a la vez para divulgar el patrimonio inmaterial de este barrio, involucrando activamente a su población.

Tabla 1: Estándares extendidos para la evaluación de programas.

DISEÑO	1.1	Inclusión social: se fomenta la inclusión de todas las personas, dando la misma oportunidad a todas y fomentando su participación. Además incluye a personas que no suelen estar presentes en la vida pública, las personas mayores. Son ellas las que cuentan las historias, pero animan a la demás población a participar en la intervención y acercarse al barrio.
	1.2	Valores proyectados: valores sobre la identidad, participación de la ciudadanía y comunidad (Respeto, honestidad, lealtad al equipo, responsabilidad, solidaridad)
	1.3	Consistencia teórica: los contenidos son de memoria colectiva, paisaje urbano y participación de la ciudadanía.
	1.4	Coherencia teórico empírica: sí hay una coherencia entre la teoría y la práctica. En la teoría se resaltan las experiencias y vivencias y la práctica intenta rescatar esto para crear memoria.
	1.5	Concreción metodológica: la metodología es participativa y activa, ya que se basa en debates, reuniones, lluvia de ideas etc.
	1.6	Reflexión crítica: No se fomenta.
	1.7	Innovación: sí hay innovación ya que hay una persona educadora que hace de mediadora en diferentes tareas (búsqueda de fotografías, vivencias). Además de la

		participación de las personas mayores como sujetos de su propio cambio y transformación, a través de sus propias experiencias y vivencias, y exponiéndolo al demás público para que pueda conocerlo.
	1.8	Adecuación al grado de competencia cognitiva, curricular y/o social del público: se tienen en cuenta las características y capacidades tanto sociales como cognitivas de las personas con las que se realiza la intervención.
	1.9	Coherencia de los objetivos en base a las necesidades de la población: Hay coherencia ya que los objetivos van destinados a dar respuesta a las necesidades de la población y a resolver sus problemas (dar a conocer el barrio, fomentar una visión positiva, fomentar su capacidad crítica, mejorar sus relaciones sociales y vínculos afectivos...)
	1.10	Incorporación de mecanismos de evaluación: no se establecen mecanismos de evaluación.
	1.11	Adecuación al contexto social, cultural y/o educativo: hay más adecuación al contexto cultural y social que al educativo. Se tiene en cuenta el contexto en el que se lleva a cabo, la zona, las características y carencias de la población. Pero no tanto las características educativas de la población.
	1.12	Fomento del sentimiento de pertenencia: Se fomenta el sentimiento de pertenencia de la población a través de su participación y tratando temas sobre la historia de sus barrios, experiencia y vivencias.
	1.13	Adecuación de los recursos y soportes: los recursos han sido los adecuados. Ya que hay un soporte digital a través de una web, fotografías, videos de los participantes narrando sus experiencias, además de una instalación de códigos QR.
	1.14	Multidisciplinaredad: no hay multidisciplinaredad entre el equipo.
	1.15	Sensibilización: se intenta sensibilizar creando comunidad y vínculos y creando un sentimiento de pertenencia. Pero sobre todo en aquello que se desconoce y que forma parte de nuestro pasado.
IMPLEMENTACIÓN	2.1	Coordinación entre agentes: participan en el diseño e implementación y en la comunicación de los resultados.
	2.2	Flexibilidad: no hay flexibilidad. Aunque al ser un proceso muy largo se pueden modificar los procesos.
	2.3	Continuidad y estabilidad temporal: no hay una continuidad pero sí se pretende juntarlos con otros proyectos realizados en el barrio.
	2.4	Internacionalización de las implementaciones: no hay.
	2.5	Revisión y ajuste de los procesos: hay cierta revisión y ajuste.
	2.6	Datos para la comprensión de efectos y resultados potenciales del programa: no hay datos para saber si se han cumplido los resultados previstos.
RESULTADOS	3.1	Diversidad de aprendizajes: hay diversidad de aprendizajes adquiridos de carácter conceptual, procedimentales. Y sobre todo actitudinales, sociales y emotivos. Ya que el programa crea vínculos entre los participantes y con la demás población.
	3.2	Participación e implicación social: hay una total participación e implicación tanto por las personas participantes como por los educadores. Además de insertar e incluir a personas que normalmente no participan en la vida pública, como son las personas mayores.
	3.3	Rentabilidad: hay una rentabilidad social, ya que se establecen unos vínculos entre las personas participantes de un barrio o comunidad. Además de fomentar un sentimiento de pertenencia haciéndoles partícipes en algo y sujetos activos del proyecto, sintiéndose parte importante de algo. Además de rentabilidad cultural, ya que les permite conocer vivencias, historias y experiencias de otras personas, y por lo tanto, también identitaria.
	3.4	Adquisición de valores: se adquieren valores hacia su propio barrio y de memoria colectiva.
DIFUSIÓN	4.1	Divulgación pública: la información se divulgó a través de periódicos y a través de un diario local.

	4.2	Publicación de artículos, libros o capítulos de libro: no se especifica que se realicen estas publicaciones.
--	-----	--

## **PROYECTO 2: “MEMORIA DE LOS BARRIOS”**

“Memoria de los barrios”, es un proyecto que se asemeja a “Ventanas de Tetuán” ya que es de digitalización y difusión, con documentos e imágenes, y también lo aborda desde los recuerdos atendidos por la población de los barrios, llevando a cabo una recogida de datos y difundiéndolo a través de internet. La diferencia, es que no se limita a un barrio, pretende realizar una memoria colectiva de los diferentes barrios de Madrid.

Es fruto de la colaboración entre la Red de Bibliotecas Públicas Municipales del Ayuntamiento de Madrid y la Biblioteca Digital memoriademadrid, instituciones que animan a la población de los distintos barrios de Madrid a participar aportando sus vivencias en poesía, fotografía, carteles, entradas, carnet de clubes o asociaciones etc. Que son digitalizados y puestos a disposición de toda la población a través de internet.

Se conectan diferentes individualidades para establecer comunidad. En este sentido, se conserva de forma digital, por lo que será cuidado para difundirse intergeneracionalmente a lo largo del tiempo.

Los objetivos serían, aprovechar las nuevas tecnologías para crear contacto entre los habitantes y la biblioteca pública, el rescate de la memoria colectiva y fomentar la participación de la población. Y “crear historia”.

Ambos proyectos abordan aspectos que, pretendo tratar en este proyecto, como son la participación de toda la población y no solo de los habitantes de los mismos barrios, invitando a la población a acercarse al barrio, que vive en la memoria colectiva, para no perderse completamente, y dando una visión positiva del mismo, además de fomentar, entre las personas a quienes va dirigido el proyecto, un sentimiento de identidad y pertenencia.

*Tabla 2: Estándares extendidos para la evaluación de programas.*

DISEÑO	1.1	Inclusión social: fomenta la inclusión de toda la población, ya que se realiza en varios barrios de Madrid, incluyendo los barrios más desfavorecidos para acercar a la población a estos y dar una visión positiva de los mismos.
	1.2	Valores proyectados: los valores que se transmiten son sociales e identitarios, ya que se utilizan métodos y elementos que reconstruyen la historia o vida de un lugar

		(Respeto, honestidad, lealtad al equipo, responsabilidad, solidaridad)
	1.3	Consistencia teórica: sobre todo es fundamentada en documentos de la historia, a través de museos, libros de bibliotecas etc.
	1.4	Coherencia teórico empírica: se realizan acciones destinadas a llevar a cabo los contenidos teóricos.
	1.5	Concreción metodológica: se hace una recogida de materiales a través de charlas y entrevistas en las diferentes asociaciones de vecinos, antes de la recogida de diferentes documentos.
	1.6	Reflexión crítica: No se fomenta.
	1.7	Innovación: hay novedades ya que se pretenden obtener objetos no tan reconocidos a nivel social. Como por ejemplo: fotografías, entradas, carteles, vestimenta, edificios. Es innovador porque recupera objetos y patrimonio que no es reconocido en este momento.
	1.8	Adecuación al grado de competencia cognitiva, curricular y/o social del público: se tienen en cuenta las características y capacidades tanto sociales como cognitivas de las personas con las que se realiza la intervención.
	1.9	Coherencia de los objetivos en base a las necesidades de la población: Hay coherencia ya que los objetivos van destinados a dar respuesta a las necesidades de la población y a resolver sus problemas (dar a conocer el barrio, fomentar una visión positiva, fomentar su capacidad crítica, mejorar sus relaciones sociales y vínculos afectivos...)
	1.10	Incorporación de mecanismos de evaluación: no se especifican.
	1.11	Adecuación al contexto social, cultural y/o educativo: se tiene en cuenta el contexto cultural y social. El educativo no.
	1.12	Fomento del sentimiento de pertenencia: Se fomenta el sentimiento de pertenencia de la población a través de su participación y tratando temas sobre la historia de sus barrios, experiencia y vivencias.
	1.13	Adecuación de los recursos y soportes: cuenta con recursos de digitalización.
	1.14	Multidisciplinariedad: si que existe una multidisciplinariedad en cierta medida.
	1.15	Sensibilización: valorar, difundir etc. el patrimonio cultural.
IMPLEMENTACIÓN	2.1	Coordinación entre agentes: hay coordinación entre los trabajadores.
	2.2	Flexibilidad: sí que hay flexibilidad a la hora de modificar diferentes aspectos que así lo requieran.
	2.3	Continuidad y estabilidad temporal: el proyecto comenzó en 2008 y sigue vigente sin fecha límite.
	2.4	Internacionalización de las implementaciones: no es especificada.
	2.5	Revisión y ajuste de los procesos: no lo hay.
	2.6	Datos para la comprensión de efectos y resultados potenciales del programa: hay datos para poder conocer los resultados, el grado de cumplimiento de los objetivos y su adecuación. Pero no existe un educador que lo supervise y lo lleve a cabo
RESULTADOS	3.1	Diversidad de aprendizajes: conceptuales a través de recuerdos y vivencias de las personas. Además de actitudinales y emotivos.
	3.2	Participación e implicación social: lo hay por parte de la población que participan en las acciones. Las bibliotecas fomentan esa participación y principalmente de los mayores, que, normalmente no están implicadas en actividades sociales.
	3.3	Rentabilidad: hay rentabilidad identitaria, social y cultural. Cultural, ya que este proyecto rescata historias y vivencias pasadas del barrio. De esta manera, es como también se establecen relaciones sociales e identitarias, de manera individual, pero perteneciente a un colectivo que crea memoria colectiva (las personas mayores) y que es transmitido al resto de la comunidad y de esta manera, sensibilizarlos y hacerlos activos en su valor. Esto además, fomenta el sentimiento de pertenencia.
	3.4	Adquisición de valores: emotivos, culturales, sociales, identitarios; además de

		carácter económico y político ya que fomenta un desarrollo de la comunidad la realización de estos proyectos, usando el mismo barrio.
DIFUSIÓN	4.1	Divulgación pública: se divulga con los medios de comunicación (como la radio o la prensa)
	4.2	Publicación de artículos, libros o capítulos de libro: lo único que se especifica son diferentes charlas en congresos.

### **PROYECTO 3: “CAJAS DE MEMORIAS”**

“Cajas de memoria” es un proyecto que surge gracias a Rossana Zaena (2010), tras leer las siguientes palabras de Salcedo en el diario *El País* (2010) refiriéndose a Walter Benjamin: “El pasado no es algo dado. Se construye en el momento de ser narrado”. “Se construye en el momento de ser narrado”. Se construye.

Desde estas palabras aborda su trabajo recordando su infancia en la zapatería de su padre y donde realizaba diferentes instalaciones representando su vida en las cajas de zapatos (su habitación, el comedor, la habitación de sus padres etc.).

Ella a través de este proyecto quiso transformar esas memorias que heredó en su día. Su primer impulso fue crear dentro de un museo esa zapatería, pero pronto se la ocurrió realizarlo al revés y llevar sus propias obras a una zapatería real, ya que pensaba que el espacio era fundamental para crear relaciones y vínculos para formar nuestra propia identidad. Como dijo Salcedo (2010): “el espacio no es simplemente un asentamiento, sino lo que hace posible la vida”.

Lo que pretendió fue reproducir un lugar donde se da la vida cotidiana, donde las personas se iban a encontrar con sus obras artísticas por sorpresa. Allí se encontraban, sus cajas de memoria, las cajas con memoria de otras personas y los equipajes. Lo cual representaba la historia de cada persona, su biografía a través de representaciones plásticas (zapatos en miniatura, un hospital. Una escalera que sube al cielo y le recuerda a su padre, zapatos de muñecas etc.). Representaban sucesos dolorosos diciendo que era la mejor manera de disminuir su intensidad convirtiéndolos en recuerdos y traduciéndolos a un lenguaje verbal.

La zapatería se convirtió en un punto de diálogo y reflexión durante un mes y medio, ya que mientras ella narraba un grupo de estudiantes de historia del arte (65-80 años) de la

Escuela de Mayores de Castellón, ellos se identificaron con todo lo que estaba contando y aportaron sus recuerdos. Y conectando también con sus sueños y la emoción los desbordaba.

Tabla 3: Estándares extendidos para la evaluación de programas.

DISEÑO	1.1	Inclusión social: Se fomenta la inclusión de toda la población, ya que cualquier persona puede aportar su historia, experiencias, vivencias, o acudir a la exposición a conocer la historia de otras personas.
	1.2	Valores proyectados: los valores que se transmiten son sociales e identitarios, ya que se utilizan métodos y elementos que reconstruyen la historia o vida de un lugar (Respeto, honestidad, lealtad al equipo, responsabilidad, solidaridad).
	1.3	Consistencia teórica: sobre todo es fundamentada en documentos de la historia, a través de representaciones artísticas, cajas de zapatos, objetos antiguos de la historia...
	1.4	Coherencia teórico empírica: se realizan acciones destinadas a llevar a cabo los contenidos teóricos. Puesto que estas representaciones artísticas se plasman en materiales realizados por los propios participantes.
	1.5	Concreción metodológica: No hay una concreción metodológica ya que surge de manera espontánea y de la participación de la población.
	1.6	Reflexión crítica: Se fomenta en cierta medida, ya que se cuenta con la opinión de los participantes después de haber realizado dicha intervención. Pero esto se realiza cuando ha transcurrido el tiempo.
	1.7	Innovación: hay novedades ya que se pretenden obtener y crear objetos no tan reconocidos a nivel social. Como por ejemplo: zapatos antiguos, chatarra, realización de una manualidad de camas antiguas...
	1.8	Adecuación al grado de competencia cognitiva, curricular y/o social del público: Se tiene en cuenta las características sociales del público ya que se adecúa a todas las edades.
	1.9	Coherencia de los objetivos en base a las necesidades de la población: Hay coherencia ya que los objetivos van destinados a dar respuesta a las necesidades de la población y a resolver sus problemas (dar a conocer el barrio, fomentar una visión positiva, fomentar su capacidad crítica, mejorar sus relaciones sociales y vínculos afectivos...)
	1.10	Incorporación de mecanismos de evaluación: no se utilizan.
	1.11	Adecuación al contexto social, cultural y/o educativo: se tiene en cuenta el contexto cultural, social y educativo, ya que se adapta a cualquier persona en igualdad de oportunidades y a las características y necesidades de la población.
	1.12	Fomento del sentimiento de pertenencia: Se fomenta el sentimiento de pertenencia a través de las relaciones sociales y los vínculos afectivos.
	1.13	Adecuación de los recursos y soportes: cuenta con todos los recursos necesarios.
	1.14	Multidisciplinaredad: no existe multidisciplinaredad.
	1.15	Sensibilización: valorar y difundir la importancia de la historia.
IMPLEMENTACI	2.1	Coordinación entre agentes: No hay una coordinación. Solo con el trabajador de la zapatería.
	2.2	Flexibilidad: sí que hay flexibilidad a la hora de modificar diferentes aspectos que así lo requieran, ya que la participación de la población no era prevista, y al requerirlo surgió.
	2.3	Continuidad y estabilidad temporal: Es un proyecto que seguía realizándose ya que la persona que lo realizó fue a hablar e interactuar con las personas que participaron en él y preguntarles si había creado un buen impacto a largo plazo. Y sobre todo recordaban la proximidad afectiva, el clima creado y estaban dispuestos a repetirlo.

	2.4	Internacionalización de las implementaciones: no es especificada.
	2.5	Revisión y ajuste de los procesos: no lo hay.
	2.6	Datos para la comprensión de efectos y resultados potenciales del programa: hay algunos datos para poder conocer si hubo un buen impacto en la sociedad y si quieren volver a participar y repetir la experiencia. Ya que la persona que lo organizó fue a dialogar con ellos y ellas y preguntarles sobre el impacto creado a largo plazo.
RESULTADOS	3.1	Diversidad de aprendizajes: conceptuales a través de recuerdos y vivencias de las personas. Además de actitudinales y emotivos. Emotivos cuando se paran a escuchar a las demás personas con respeto, con atención, la humanidad aflora.
	3.2	Participación e implicación social: Al principio hay una participación más restringida, pero a partir del grupo de jóvenes que empiezan a implicarse, participa toda la población contando sus vivencias y sus experiencias.
	3.3	Rentabilidad: hay rentabilidad identitaria, social y cultural. Cultural, ya que este proyecto rescata historias y vivencias pasadas. De esta manera, es como también se establecen relaciones sociales e identitarias, de manera individual y colectiva. Esto además, fomenta el sentimiento de pertenencia.
	3.4	Adquisición de valores: emotivos, culturales, sociales, identitarios.
DIFUSIÓN	4.1	Divulgación pública: No se especifica que se divulgue a través de los medios de comunicación, pero si a través del boca a boca de la población.
	4.2	Publicación de artículos, libros o capítulos de libro: No se especifica.

Desde los mismos ítems se va a valorar una tabla de cada programa donde se mostrará el grado de cumplimentación, de manera que se pueda llevar a cabo un análisis crítico y una redefinición de los aspectos que puedan mejorarse.

Para llevar esto a cabo se utilizará la “Tabla de estándares extendidos” desarrollada por el OEPE en sus investigaciones. Sánchez (2016) lo maneja como filtro para la distinción en la evaluación de programas, para demostrar cuáles poseen un mayor logro de objetivos. Se empleará como filtro para descifrar qué aspectos poseen un mayor logro y en cuáles se debe centrar nuestra atención para poder mejorarlo.

La evaluación de cada una de las dimensiones de un programa educativo se realizará a partir del mayor o menor grado de adecuación a los estándares representados en las siguientes tablas, donde:

A: Mayor grado de adecuación (se alcanza con calidad)

B: Se alcanza

C: Se alcanza con condiciones

D: Menor grado de adecuación (no se alcanza)

Se dividen los estándares en tablas que diferencian las dimensiones del programa educativo, para clarificar qué se pretende evaluar.

## **PROYECTO 1: “VENTANAS A TETUÁN”**

*Tabla 1: Estándares extendidos para evaluar el cumplimiento de ítems.*

<b>DIMENSIONES Y ESTÁNDARES</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>CALIDAD DEL DISEÑO DEL PROGRAMA</b>				
1.1. Inclusión social	X			
1.2. Pluralidad de los valores que se proyectan	X			
1.3. Consistencia teórica		X		
1.4. Coherencia teórico-empírica	X			
1.5. Concreción metodológica	X			
1.6. Reflexión crítica				X
1.7. Innovación	X			
1.8. Adecuación al grado de competencia cognitiva, curricular y/o social del público			X	
1.9. Coherencia de los objetivos en base a las necesidades	X			
1.10. Mecanismos de evaluación				X
1.1. Adecuación al contexto social, cultural y/o educativo.	X			
1.12. Fomento del sentimiento de pertenencia			X	
1.13. Adecuación a los recursos y soportes para el desarrollo del programa.	X			
1.14. Composición multidisciplinar del equipo para el diseño y la planificación.				X
1.15. Sensibilización: abordan la sensibilización desde la cadena conocer-comprender valorar-cuidar-disfrutar-transmitir			X	
<b>CALIDAD DE LA IMPLEMENTACIÓN</b>				
2.1. Coordinación entre agentes educativos (educadores y gestores del Patrimonio Cultural en materia de educación patrimonial)		X		
2.2. Flexibilidad				X
2.3. Continuidad y estabilidad temporal (medio y largo plazo)			X	
2.4. Revisión y ajuste de los propios procesos por parte del implementador, etc.				X
2.5. Aporte de datos que permitan comprender los efectos y resultados potenciales del programa, e incluso su redefinición, si así fuese necesario.			X	
2.6. Datos para la comprensión de efectos y resultados potenciales del programa:				X
<b>CALIDAD DE LOS RESULTADOS</b>				
3.1. Diversidad de aprendizajes: en su naturaleza (formal, informal), en su dimensión (conceptual, procedimental, actitudinal, emocional, social).	X			
3.2. Participación e implicación social		X		
3.3. Rentabilidad.	X			
3.4. Adquisición de valores establecidos en el diseño		X		
<b>GRADO DE DIFUSION DE LOS PROGRAMAS Y SUS RESULTADOS</b>				

4.1.Divulgación pública del proyecto realizado (publicación impresa o digital)	X
4.2.Publicación de artículos, libros o capítulos de libro en los que se analice el proyecto.	X

## **PROYECTO 2: “MEMORIA DE LOS BARRIOS”**

Tabla 2: Estándares extendidos para evaluar el cumplimiento de ítems.

<b>DIMENSIONES Y ESTÁNDARES</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>CALIDAD DEL DISEÑO DEL PROGRAMA</b>				
1.1. Inclusión social	X			
1.2. Pluralidad de los valores que se proyectan		X		
1.3. Consistencia teórica			X	
1.4. Coherencia teórico-empírica		X		
1.5. Concreción metodológica		X		
1.6. Reflexión crítica		X		
1.7. Innovación				X
1.8. Adecuación al grado de competencia cognitiva, curricular y/o social del público			X	
1.9. Coherencia de los objetivos en base a las necesidades		X		
1.10. Mecanismos de evaluación				X
1.11.Adecuación al contexto social, cultural y/o educativo.			X	
1.12. Fomento del sentimiento de pertenencia		X		
1.13. Adecuación a los recursos y soportes para el desarrollo del programa.		X		
1.14. Composición multidisciplinar del equipo para el diseño y la planificación.			X	
1.15. Sensibilización: abordan la sensibilización desde la cadena conocer-comprender valorar-cuidar-disfrutar-transmitir		X		
<b>CALIDAD DE LA IMPLEMENTACIÓN</b>				
2.1. Coordinación entre agentes educativos (educadores y gestores del Patrimonio Cultural en materia de educación patrimonial)	X			
2.2. Flexibilidad	X			
2.3. Continuidad y estabilidad temporal (medio y largo plazo)	X			
2.4. Revisión y ajuste de los propios procesos por parte del implementador, etc.				X
2.5.Aporte de datos que permitan comprender los efectos y resultados potenciales del programa, e incluso su redefinición, si así fuese necesario.				X
2.6. Datos para la comprensión de efectos y resultados potenciales del programa			X	
<b>CALIDAD DE LOS RESULTADOS</b>				
3.1. Diversidad de aprendizajes: en su naturaleza (formal, informal), en su dimensión (conceptual, procedimental, actitudinal, emocional, social).	X			
3.2. Participación e implicación social		X		
3.3. Rentabilidad.	X			
3.4. Adquisición de valores establecidos en el diseño			X	

<b>GRADO DE DIFUSION DE LOS PROGRAMAS Y SUS RESULTADOS</b>	
4.1.Divulgación pública del proyecto realizado (publicación impresa o digital)	X
4.2. Publicación de artículos, libros o capítulos de libro en los que se analice el proyecto.	X

### **PROYECTO 3: “CAJAS DE MEMORIAS”**

*Tabla 3: Estándares extendidos para evaluar el cumplimiento de ítems.*

<b>DIMENSIONES Y ESTÁNDARES</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>CALIDAD DEL DISEÑO DEL PROGRAMA</b>				
1.1. Inclusión	X			
1.2. Pluralidad de los valores que se proyectan	X			
1.3. Consistencia teórica		X		
1.4. Coherencia teórico-empírica	X			
1.5. Concreción metodológica				X
1.6. Reflexión crítica		X		
1.7. Innovación	X			
1.8. Adecuación al grado de competencia cognitiva, curricular y/o social del público			X	
1.9. Coherencia de los objetivos en base a las necesidades	X			
1.10. Mecanismos de evaluación				X
1.11.Adecuación al contexto social, cultural y/o educativo.	X			
1.12. Fomento del sentimiento de pertenencia			X	
1.13. Adecuación a los recursos y soportes para el desarrollo del programa.	X			
1.14. Composición multidisciplinar del equipo para el diseño y la planificación.				X
1.15. Sensibilización.			X	
<b>CALIDAD DE LA IMPLEMENTACIÓN</b>				
2.1. Coordinación entre agentes educativos		X		
2.2. Flexibilidad	X			
2.3. Continuidad y estabilidad temporal (medio y largo plazo)		X		
2.4. Revisión y ajuste de los propios procesos por parte del implementador, etc.				X
2.5Aporte de datos que permitan comprender los efectos y resultados potenciales del programa, e incluso su redefinición, si así fuese necesario.				X
2.6. Datos para la comprensión de efectos y resultados potenciales del programa		X		
<b>CALIDAD DE LOS RESULTADOS</b>				
3.1. Diversidad de aprendizajes: en su naturaleza (formal, informal), en su dimensión (conceptual, procedimental, actitudinal, emocional, social).	X			
3.2. Participación e implicación social	X			
3.3. Rentabilidad.	X			

3.4. Adquisición de valores establecidos en el diseño	X
<b>GRADO DE DIFUSION DE LOS PROGRAMAS Y SUS RESULTADOS</b>	
4.1.Divulgación pública del proyecto realizado (publicación impresa o digital)	X
4.2.Publicación de artículos, libros o capítulos de libro en los que se analice el proyecto.	X

## 5. ANÁLISIS DE DATOS

### 5.1. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS

Tras realizar un análisis individual de cada proyecto colaborativo artístico, procedemos a trasladar la información a una tabla comparativa para, de esta forma, lograr observar con mayor claridad los resultados que hemos obtenido.

Tabla 1: *Análisis comparativo de las dimensiones y estándares en los tres proyectos evaluados.*

<b>CALIDAD DEL DISEÑO DEL PROGRAMA</b>			
1.1. Inclusión social	A	A	A
1.2. Pluralidad de los valores que se proyectan	A	B	A
1.3. Consistencia teórica	B	C	B
1.4. Coherencia teórico-empírica	A	B	A
1.5. Concreción metodológica	A	B	D
1.6. Reflexión crítica	D	D	B
1.7. Innovación	A	D	A
1.8. Adecuación al grado de competencia cognitiva, curricular y/o social del público	C	C	C
1.9. Coherencia de los objetivos en base a las necesidades	A	A	A
1.10. Mecanismos de evaluación	D	D	D
1.11. Adecuación al contexto social, cultural y/o educativo.	B	B	A
1.12. Fomento del sentimiento de pertenencia	B	B	B
1.13. Adecuación a los recursos y soportes para el desarrollo del programa.	A	B	A
1.14. Composición multidisciplinar del equipo para el diseño y la planificación.	D	C	D
1.15. Sensibilización	C	B	C
<b>CALIDAD DE LA IMPLEMENTACIÓN</b>			
2.1. Coordinación entre agentes educativos (educadores y gestores del Patrimonio Cultural en materia de educación patrimonial).	B	A	B
2.2. Flexibilidad.	D	A	A
2.3. Continuidad y estabilidad temporal (medio y largo plazo).	C	A	B
2.4. Revisión y ajuste de los propios procesos por parte del implementador, etc.	D	D	D
2.5. Aporte de datos que permitan comprender los efectos y resultados potenciales del programa, e incluso su redefinición, si así fuese necesario.	C	D	D
2.6. Datos para la comprensión de efectos y resultados potenciales del programa.	D	C	B
<b>CALIDAD DE LOS RESULTADOS</b>			
3.1. Diversidad de aprendizajes: en su naturaleza (formal, informal), en su dimensión (conceptual, procedimental, actitudinal, emocional, social).	A	A	A
3.2. Participación e implicación social.	B	B	A

3.3. Rentabilidad.	A	A	A
3.4. Adquisición de valores establecidos en el diseño.	B	B	B
<b>GRADO DE DIFUSION DE LOS PROGRAMAS Y SUS RESULTADOS</b>			
4.1.Divulgación pública del proyecto realizado (publicación impresa o digital)	C	B	C
4.2.Publicación de artículos, libros o capítulos de libro en los que se analice el proyecto.	D	B	D

Después de realizar dicha tabla comparativa y ver los resultados más claros y concisos, comparando unos programas con otros, procedo a transbordar la información a diferentes gráficos de barras para poder observar con más claridad y detenimiento los resultados y comenzar con un análisis para seguir analizándolos para ver los aspectos positivos y negativos de cada uno, y de esta forma, poder realizar una relación de criterios de calidad que puedan servir como guía a otros educadores o educadoras sociales en el diseño de futuros programas destinados a conseguir una inclusión social de toda la población, fomentando su participación y su sentimiento de pertenencia para lograr ser sujetos activos de su propio cambio y transformación.

## DISEÑO

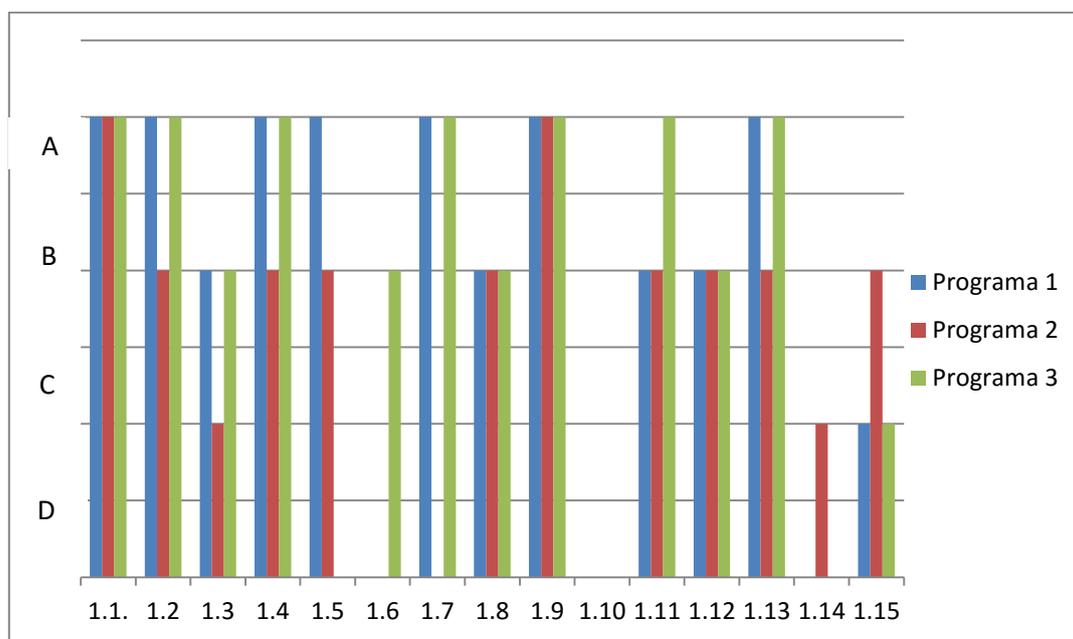


Figura 1: Gráfico comparativo sobre la calidad del diseño de los programas.

Acorde con los resultados obtenidos, podemos observar como los ítems que mejor resultados han obtenido, son los relacionados con la inclusión social de todas las personas, como podemos observar en el ítem 1.1, y la coherencia de los objetivos en base a las necesidades de las personas, contemplado en el ítem 1.9, ya que estos van destinados a solventar las necesidades de la población y a resolver ciertos problemas existentes en su propia comunidad.

Cabe destacar, que los recursos utilizados en dichos programas han sido los adecuados en su mayoría, habiendo un soporte digital a través de una web, fotografías, videos de los participantes narrando sus experiencias, además de una instalación de códigos QR, en el caso del programa 1, “Ventanas a Tetuán” y recursos de digitalización en el caso de los programas 2 y 3 “Memoria de los barrios” y “Cajas de memoria”.

En cambio, podemos observar la falta de mecanismos de evaluación de los resultados en el ítem 1.10, algo que vemos imprescindible y no puede faltar en cualquier intervención, para saber si los resultados y objetivos han sido alcanzados o no. Además, no se ha fomentado lo suficientemente la reflexión crítica de la población que cree personas autónomas y protagonistas de su propio cambio y transformación, planteada en el ítem 1.6.

## IMPLEMENTACIÓN

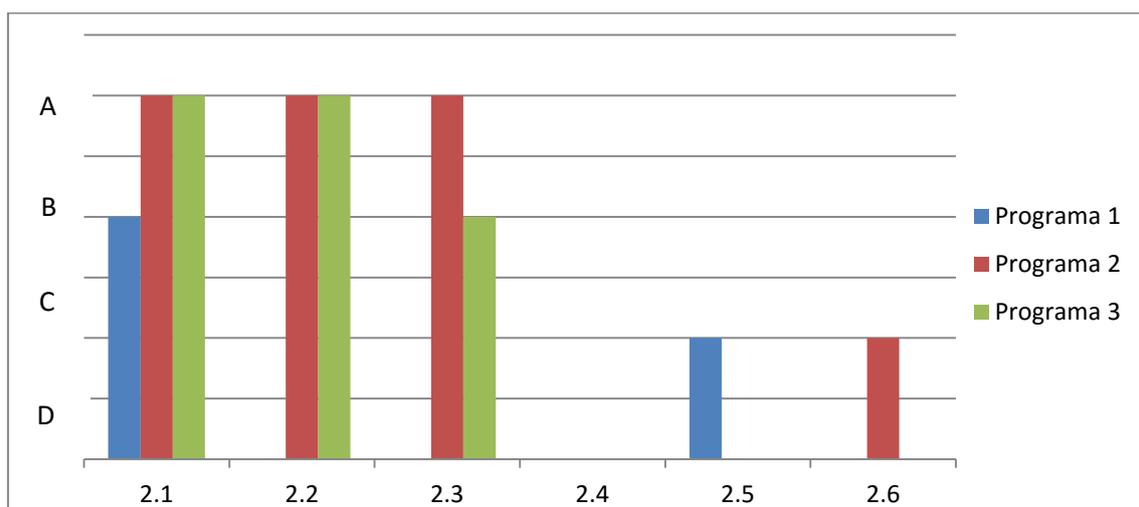


Figura 2: Gráfica evaluativa sobre la calidad de la implementación.

En este caso, acorde con los resultados, observamos una adecuada coordinación de los agentes educativos en dichos programas, observada en el ítem 2.1, además de

flexibilidad en los mismos, a la hora de modificar diferentes aspectos que puedan mejorarlos (ítem 2.2).

En su defecto, y como aspectos a mejorar, observamos una falta de revisión y ajuste de los procesos por parte del implementador (ítem 2.4), fundamental para la eficacia de dichos programas, además de una falta de datos para la comprensión de efectos y resultados potenciales del programa (ítem 2.6). Esto puede ser debido a la falta de mecanismos de evaluación explicados en el punto anterior. Al no haber herramientas que evalúen los programas, no puede realizarse una revisión, ajuste, efectos y resultados de dichos programas.

## RESULTADOS

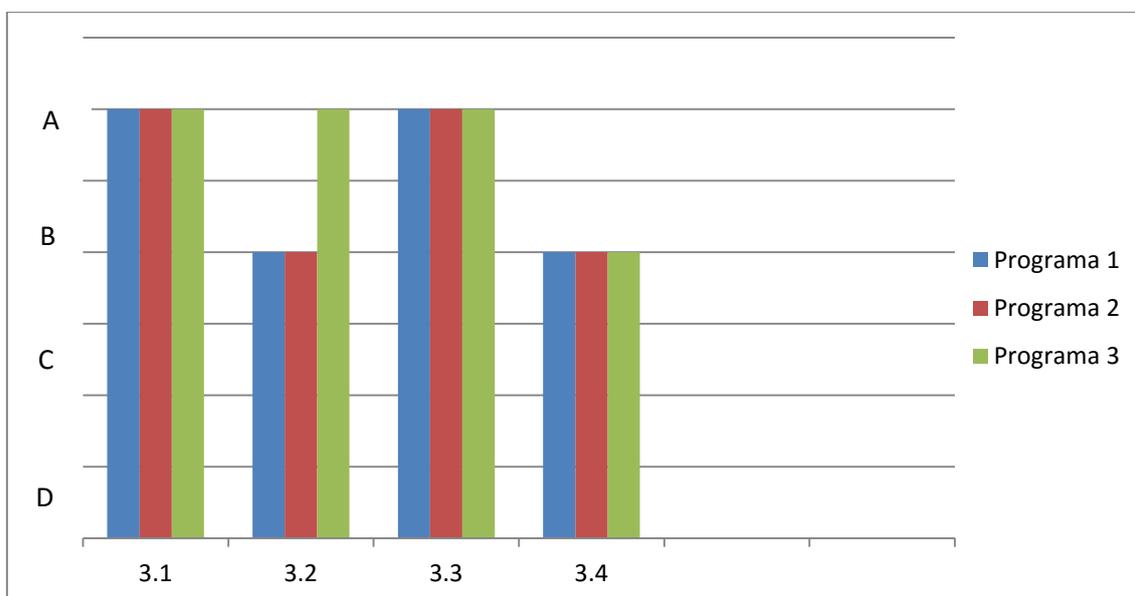


Figura 3: Gráfica evaluativa sobre la calidad de los resultados.

En cuanto a los resultados positivos, vemos como estos programas aportan diversidad de aprendizajes (tanto en el ámbito formal como en el informal) conceptuales, procedimentales, emocionales y sociales (ítem 3.1). Y además de aprendizajes, aportan diferentes valores hacia su propio barrio y de memoria colectiva, en el caso del programa 1 “ventanas a Tetuán”, valores emotivos, culturales, sociales, identitarios; además de carácter económico y político ya que fomenta un desarrollo de la comunidad, en el caso del programa 2 “Memoria de los barrios” y valores emotivos, culturales, sociales, identitarios en el caso del programa 3 “Cajas de memoria” (ítem 3.3).

Vemos como hay una gran participación e implicación social (ítem 3.2), pudiéndose mejorar en el caso de los programas 1 y 2 “Ventajas Tetuán” y “Memoria de los barrios”, ya que sí fomentan la participación activa de las personas mayores, pero pueden fomentar más la participación de los jóvenes haciéndoles sujetos activos y no meros espectadores de las obras.

## DIFUSIÓN

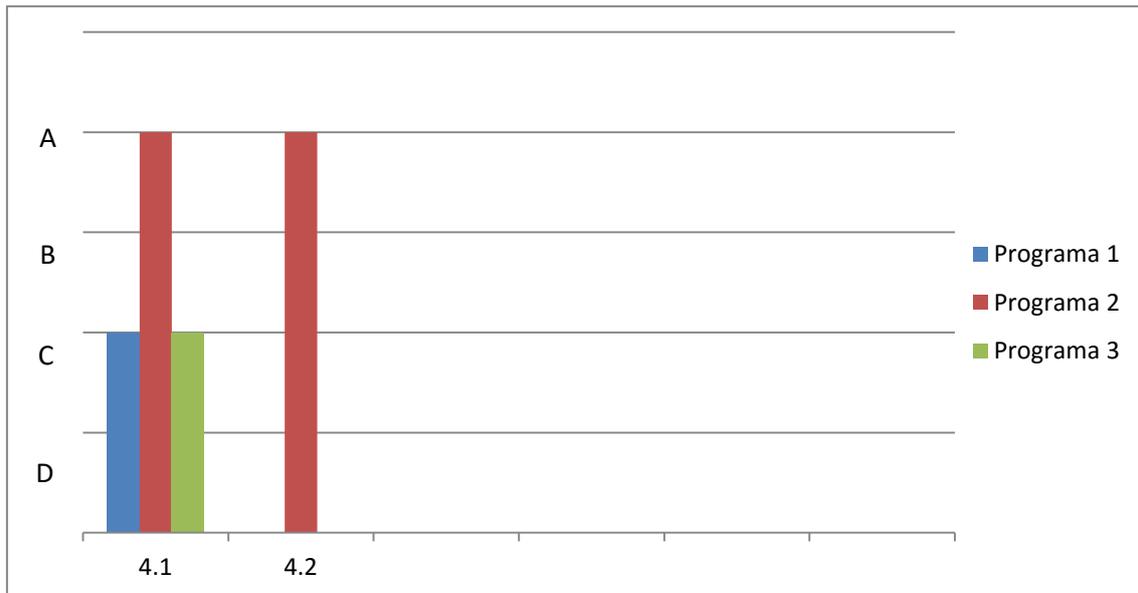


Figura 4: Gráfico comparativo del grado de difusión de los programas y sus resultados.

Acorde con los resultados objetivos, en el ítem 4.1, vemos como hay una falta de difusión y divulgación pública en el caso de los programas 1 y 3, “Ventanas a Tetuán” y “Cajas de Memoria”, ya que la información se divulgó a través de periódicos y del boca a boca, pero hubo una falta de la misma en los medios de comunicación. Algo que no pasó en el caso del programa 2 “Memoria de los barrios”, puesto que si lo exponen en la radio y la prensa. Además se ve una falta de publicación de artículos o libros, observado en el ítem 4.2, sobre todo en el caso de los programas 1 y 3, ya que el programa 2 sí dio diferentes charlas en diferentes congresos.

# 6. CONCLUSIONES Y PROPUESTA DE MEJORA

## 6.1. ANÁLISIS Y LISTADO DE INDICADORES DE CALIDAD PARA EL DISEÑO DE FUTUROS PROYECTOS

De la información aportada por los diferentes gráficos, podemos inferir en los más relevantes y sobre los que se basan todos los demás:

- Participación e implicación social.
  - Estrategias metodológicas.
  - Adecuación al contexto social.
  - Mecanismos de evaluación.
- 
- PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN SOCIAL

En este apartado podemos entender cualquier forma de participación o implicación que los ciudadanos han mostrado con respecto a los proyectos colaborativos artísticos y por lo tanto, con el entorno social.

Como hemos mostrado en el ítem 3.2, en el apartado de resultados, ha habido una implicación tanto por parte de los participantes, como de los educadores. Insertando, además, a personas que normalmente no participan en la vida pública, como las personas mayores.

Pero, esto nos lleva al interrogante de si esa participación ha sido la adecuada. La participación no quiere decir que los ciudadanos sean meros espectadores, o que simplemente se les consulte. La participación va más allá; ya que debe ser un proceso de desarrollo de los proyectos colaborativos artísticos (estrategia, diseño, evaluación etc.). Interviniendo en la etapa inicial, en la de diagnóstico y elaboración del proyecto, y en la puesta en práctica (ejecución y evaluación), como señalaremos más adelante. Procesos que no se han llevado a cabo por los participantes en los proyectos analizados.

Para que esto se lleve a cabo, deben implantarse estrategias que fomenten esta participación, confiar en las personas implicadas alentándolas a decidir por ellos y ellas mismas; para, de esta forma, fomentar su sentimiento de pertenencia.

Por lo tanto, el grado de participación que se desea alcanzar debe aclararse desde el principio, de modo que sea alcanzable para toda la población. Estas son estrategias metodológicas que hacen posible la eficacia de los diferentes programas; algo de lo que hablaremos en el siguiente punto.

#### ○ ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Nos referimos con este enunciado, a todas las técnicas empleadas para conseguir alcanzar los objetivos propuestos.

Dichos programas se llevan a cabo, en parte, a través de una metodología de carácter colaborativo y cooperativo, tanto por parte de los profesionales como de las personas destinatarias que les permiten que tomen conciencia sobre su realidad y sean capaces de transformarla. Por lo tanto, se produce un desarrollo individual, y de la comunidad.

Pero, por otra parte, en los proyectos analizados, hay una falta de metodologías y recursos que aseguren la participación de la población y su motivación en algunos casos, para que sean sujetos activos en los programas y, por consiguiente, en la sociedad en la que viven, ya que deben ser ellos y ellas los protagonistas de su propio cambio. Para que esto sea posible, debe fomentarse su capacidad crítica y dar pie a diferentes opiniones y aportaciones a la hora de realizar o desarrollar los proyectos. Una buena manera de fomentar esta reflexión, sería a través de debates, lluvia de ideas, tablas de evaluación donde se cuente con la opinión de los participantes, una reflexión grupal al final de cada sesión donde aporten sus ideas u opiniones etc.

Otro aspecto importante es adaptar la intervención a sus necesidades, propiciando un ambiente de integración y adaptación, dando las mismas oportunidades a todas las personas.

Para facilitar lo anterior, deben llevarse a cabo diferentes estrategias metodológicas como hemos trabajado a lo largo del Grado de Educación social:

- ❖ Investigadora, partiendo de las inquietudes, motivaciones e intereses de los participantes y construyendo sus propios aprendizajes a través del espíritu crítico.
- ❖ Resolutiva: siendo ellas y ellos mismos los que participen en la transformación y en la mejora de su calidad de vida.

- ❖ Constructiva y sociológica, construyendo su aprendizaje partiendo de sus orígenes y su vida personal.

- MECANISMOS DE EVALUACIÓN

Con este apartado nos referimos a todas las técnicas que permiten que obtengamos un conocimiento o valoración lo más real e integral posible de los diferentes programas evaluados, con el fin de demostrar en qué medida se están cumpliendo los objetivos y poder actuar sobre ello para mejorarlo. Por lo tanto, nos permite saber el grado de eficacia de los programas a la hora de proyectarlos en un futuro y las posibilidades de implantar dichos programas en otros lugares, así como prolongarlos, facilitando su enriquecimiento. Esto no está presente en los programas analizados ya que hay una falta de mecanismos y estrategias de evaluación, lo que nos impide saber el grado de cumplimiento de los objetivos y su efectividad. Vemos imprescindible llevar esto a cabo en todos los proyectos, siguiendo un proceso desarrollado en tres fases:

- Evaluación inicial: se evalúan las necesidades de las personas participantes previamente a comenzar el proyecto. Se lleva a cabo a través de observación directa, indirecta, cuestionarios estandarizados etc.
- Evaluación en el desarrollo del proyecto: se evalúa si se van cumpliendo los resultados previstos a través, también, de la observación directa, indirecta, con cuestionarios etc.
- Evaluación final: permite conocer el grado de cumplimiento de los objetivos planteados, así como la utilidad de la acción emprendida. También son evaluables los recursos, herramientas, temporalización, grado de implicación, metodología etc.

Puede llevarse a cabo a través de diferentes tablas, donde los participantes pueden participar dando diferentes puntos de vista y reflexionando sobre lo realizado.

## **LISTADO DE INDICADORES DE CALIDAD PARA EL DISEÑO DE FUTUROS PROYECTOS**

Analizados y presentados los aspectos positivos y los aptos de mejora, desde una perspectiva de la educación social y en base a una transformación o cambio en la

sociedad, creemos oportuno desarrollar unos criterios o requisitos que deben tener en cuenta los futuros diseños de programas colaborativos artísticos para su buen funcionamiento y proyección en el futuro. Los requisitos considerados son los siguientes:

#### Relativos al diseño educativo:

1. Incorporar mecanismos de evaluación a través de los cuáles haya una continuidad y permita ver si se están llevando a cabo los objetivos previstos.
2. No solo debe cumplir objetivos curriculares, sino también conceptuales, actitudinales y emotivos. Estimulando el crecimiento emocional, intelectual y personal a través de experiencias con otras personas y creando ciudadanos y ciudadanas responsables con la sociedad.
3. Tener en cuenta los intereses, gustos, características y necesidades de la población a la hora de realizar la propuesta artística.

#### Relativos a la implementación y difusión:

1. Debe tener unos mecanismos o estrategias de divulgación eficaces, para, de esta forma, sensibilizar a la población y crear una visión positiva sobre la zona en la que se está llevando a cabo la intervención a través de los medios de comunicación (radio, televisión, prensa etc.), o a través de diferentes redes sociales (Facebook, páginas web, blogs etc.).
2. Dar a conocer el proyecto a otras asociaciones.
3. Darlo a conocer a centros escolares para crear una cooperación.
4. Debe ser flexible a las necesidades del colectivo y adaptar el diseño a las mismas.

#### Relativos a la inclusión social:

1. Proporcionar recursos a la población para fomentar su autonomía personal e independencia para que sean protagonistas de su propio cambio y transformación.
2. Incorporar recursos personales, sociales, institucionales y materiales para llevar a cabo la intervención.
3. Fomentar la capacidad de trabajo en equipo.

4. Aumentar la habilidad del uso de las TIC.
5. Promover que los participantes desarrollen y fomenten su capacidad crítica dando solución a diferentes problemas o necesidades detectadas en un lugar determinado y autoevaluándose.
6. Incorporar técnicas de detección de factores de exclusión y discriminación que dificultan la inserción social de las personas.
7. Aumentar su autoestima, ya que los participantes se enorgullecen de lograr algo relacionado con su comunidad y de formar parte de algo importante.
8. Enseñar a aprender de sus errores y resolver problemas de su vida diaria. Por lo tanto, debe haber una coherencia entre el proyecto y la realidad (teórico-práctica).
9. Promover una conciencia de respeto hacia otras personas y culturas, desarrollando actitudes y dominio lingüísticos que favorezcan el trabajo en entornos multiculturales.
10. Desarrollar la empatía de la ciudadanía.
11. Desarrollar relaciones con personas de diferente índole.
12. Fomentar una visión positiva de la zona donde se está implantando.

Relativos al valor de la educación artística como herramienta de transformación social:

1. Deben utilizar el arte como herramienta de inclusión social.
2. Fomentar el sentimiento de pertenencia de las personas con las que se está llevando a cabo la intervención, para, de esta forma, conseguir una mayor participación de toda la población y con ello, un desarrollo de su comunidad.
3. Desarrollar habilidades de colaboración, cooperación, comunicación y toma de decisiones.
4. Tener en cuenta los gustos, preferencias e intereses de la población.
5. Transmitir valores como el respeto, la honestidad, lealtad al equipo, responsabilidad, solidaridad etc.

## CONCLUSIONES FINALES

A través de esta reflexión pretendemos mostrar que concluir no supone terminar, sino recapitular, resumir los aspectos que han sido inspiración de estudio en el desarrollo de esta Trabajo Fin de Grado. Los conocimientos adquiridos durante este trabajo han hecho que nos planteemos la necesidad de seguir profundizando, no solo en la teoría, sino también en la práctica de los programas colaborativos artísticos; seguir conociendo más proyectos y su grado de viabilidad en diferentes contextos con población en situación o riesgo de exclusión social o en cualquier otro entorno.

Por otra parte, con este TFG, último acto académico para conseguir el título de Graduada en Educación Social, pensamos que han sido cumplidos diferentes objetivos de aprendizaje y adquisición de contenidos conceptuales, teóricos, metodológicos y procedimentales (capacidad de investigación, evaluación, análisis de datos, observación etc.). Además de éticos y actitudinales (por los valores y responsabilidades que sostiene la profesión de educadora social con diferente población).

Reflexionando de manera conjunta sobre la experiencia que nos ha aportado la realización de este Proyecto Fin de Grado nos lleva a exponer diferentes conclusiones:

- Los proyectos colaborativos artísticos tienen un gran potencial como instrumentos de desarrollo integral de las personas, fomentando valores de compromiso, respeto a las personas y a la diversidad, identitarios, contribuyendo, de esta forma, a un cambio o transformación social.
- Estos proyectos constituyen una metodología flexible permitiendo la articulación de propuestas capaces de adaptarse a cualquier contexto y entornos muy variados.
- Lleva a plantearnos la importancia de trabajar desde la biografía de cada uno, desde la autobiografía. Este aspecto sensibiliza, fomenta la participación de la población, elimina diferencias dando las mismas oportunidades a todas las personas y con mismas condiciones, potencia la autoestima y por lo tanto, aumenta el sentimiento de pertenencia y la confianza en ellos y ellas mismas, mejorando su calidad de vida y la de la comunidad donde viven. Si se llevara a cabo una metodología a través de la narración autobiográfica y representar esto a

través de las artes, fomentarían su participación y crearían sujetos activos de su propio aprendizaje y transformación o cambio social.

En relación con lo anteriormente citado, no encontramos mejor manera de poner punto y final a este Trabajo Fin de Grado que citando unas palabras de Grant y Sleeter (2003), citados en Fontal, en su libro *Educación y Patrimonio*, facilitarían la relación y crearían un vínculo mayor entre la población, realizando ciudadanos mucho más comprometidos y responsables con la problemática de la sociedad y con ellos y ellas mismas.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanco, P. (2005). *Prácticas artísticas colaborativas en la España en los años noventa*. Museo de arte contemporáneo de Barcelona, pp. 188-205.
- Catalá, E. (2016) *El educador social en los espacios artístico-culturales*. Jornadas Departamento de Educación y Acción Cultural de Museos. Barcelona (España). Recuperado el 20/05/2016, de: <http://19deac.mmb.cat/wp-content/uploads/2016/05/Catala-Elizabet..pdf>
- Decreto 1027/2011, de 15 de julio, por el que se establece el Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior. Boletín Oficial del Estado, 2 de agosto de 2011.
- Del Río, A., y Collados, A. (2013). Modos y grados de relación e implicación en las prácticas artísticas colaborativas Relaciones fluctuantes entre artistas y comunidades. *Revista creatividad y sociedad*, 20 (1), pp. 1-30.
- Felshin, N. (2001) ¿Pero esto es arte? El espíritu del arte como activismo. Universidad de Salamanca, pp. 79-94.
- Fontal, O., García, S., y Ibáñez A. (2015). *Educación y patrimonio. Visiones caleidoscópicas*. Gijón: TREA, pp. 221-230.
- Fontal, O. y Ibáñez, A. (2015). *Estrategias e instrumentos para la educación patrimonial en España*. Servicio de Publicación de la Universidad de Murcia. Murcia (España). Recuperado el 10/05/2016, de <http://revistas.um.es/educatio/article/download/222481/174731>
- Ivern, J., y Sánchez A. (2010) *Prácticas artísticas colaborativas. Análisis de tres casos en el contexto educativo español*. Universidad de Barcelona.
- Johnson, C. (2006). *El arte como herramienta de la transformación social*. La casa Amarilla. Barcelona (España). Recuperado el 19/05/2016, de:

<https://bloglacasamarilla.files.wordpress.com/2012/05/arte-como-transformacion-social.pdf>

- Juanola, M. y Calbó, R. (2004). Hacia modelos globales en educación artística. En R. Calaf y O. Fontal (Coords). *Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos* (pp. 105-136). Gijón: TREA
- Lippard, L. (1998): *The Lure of the Local: Sense of Place in a Multicentered Society*. New York: New Press
- Marín, S. (2014). Educación patrimonial y diversidad: Evaluación de programas y definición de un modelo basado en los procesos de patrimonialización. Universidad de Valladolid.
- Olaechea, C., y Georg, E. (2016). *Arte y transformación social*. Saberes y prácticas de crear vale la pena. Argentina. Recuperado el: 25/05/2016 de: <http://www.crearvalelapena.org.ar/documentos/LibroCrearvaleLaPena.pdf>
- Palacios, A (2009) *El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas*. En Arteterapia – Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social. Vol. 4/ 2009, pp. 197-212
- Pérez Juste, R. (2006). *Evaluación de programas educativos*. Madrid: La Muralla.
- Pérez Juste, R. (2000). La evaluación de programas educativos: conceptos básicos, planteamientos generales y problemática. *Revista de investigación educativa*, 18 (2), pp. 261-287.
- Rodrigo, J. (2008). *Street Youth Level Media: Una historia de Pedagogías en la red*. DHuarte, 4, 7-8
- Stake, R. (2006). *Evaluación comprensiva y evaluación basada en estándares*, Barcelona: Grao.

- Sánchez, A. (2016). Memoria, identidad y comunidad: Evaluación de programas de educación patrimonial en la comunidad de Madrid. Universidad de Valladolid.