



Un proyecto
de colaboración
entre personas
con diferentes
capacidades para
promover la plena
accesibilidad a la
cultura

Conect@

Un proyecto de colaboración
entre personas con diferentes
capacidades para promover la
plena accesibilidad a la cultura

Índice

Introducción	15
--------------------	----

Definición y forma de trabajo

1. Conect@: la organización de un proyecto colaborativo, interdisciplinar e interinstitucional.	
Bases y líneas principales	23

Inquietudes para la acción. Planteamiento inicial, requisitos y entidades participantes	24
Definición del proyecto y objetivos generales	28
Conformación del grupo de trabajo e investigación.	
Selección de los participantes y motivaciones	31
El valor del proceso. Etapas del proyecto (y mapa para moverse por este libro)	35
El Museo como entorno de inclusión. Posibilidades de un cambio de contexto	47
Retos y dificultades en la coordinación organizativa para la construcción de un proyecto colaborativo	50

2. Modos de trabajo en el Museo y en el Centro Ocupacional	55
¿Cómo se ha trabajado en el Museo?	55
¿Cómo se ha trabajado en el Centro Ocupacional?	56
Organización, normas básicas y toma de decisiones conjunta	59
Conclusión	61

Conect@ y la accesibilidad

3. Accesibilidad, autonomía y aportación de las personas con discapacidad intelectual en los museos del siglo XXI65

La accesibilidad a los museos en el siglo XXI. Aplicación del nuevo paradigma centrado en los derechos humanos	66
Accesibilidad. <i>Conect@</i> como estrategia para crear museos más inclusivos desde la colaboración con un grupo de personas con discapacidad intelectual	72
Autonomía. De la recepción a la toma de decisiones: aproximación a una metodología horizontal que potencie las actitudes críticas y el ejercicio de ciudadanía.....	75
Aportación. Utilidad social del trabajo de <i>Conect@</i> : acciones de denuncia, visibilización y sensibilización	78

4. Algunas reflexiones críticas sobre la accesibilidad en el Museo Reina Sofía83

Metodología para la reflexión sobre temas de accesibilidad en el Museo	83
Críticas y valoraciones de la accesibilidad	84
Estrategias y actividades para sensibilizar sobre la importancia de la accesibilidad en los museos	85
La organización de un "Día de la Accesibilidad"	87
Razones para mejorar la accesibilidad a los museos	88
Nuestras percepciones acerca de la utilidad del trabajo crítico sobre la accesibilidad.....	89

Conect@ y las habilidades personales y sociales

5. Imbricación del proyecto *Conect@* con la planificación, organización y objetivos del Centro Ocupacional.....93

Sobre la definición actual del concepto de "discapacidad intelectual"	93
La Planificación Centrada en la Persona (PCP).....	95
Calidad de vida: dimensiones e indicadores	96
Estructura y organización de talleres y programas en el Centro Ocupacional y Centro de Día Municipal Carlos Castilla del Pino de Alcorcón	98

Objetivos específicos del Plan Individualizado de Atención aplicados al proyecto <i>Conect@</i>	101
Valoración de los objetivos trabajados a través del proyecto <i>Conect@</i> y conclusiones.....	104

6. Relaciones en el entorno cultural:

conociendo a gente nueva	109
Las relaciones dentro del grupo	109
Relaciones nuevas surgidas durante el proyecto: la gente del Museo	109
Relaciones a distancia y fuera del Museo.....	112
Algunas conclusiones.....	113

Conect@ y las nuevas tecnologías

7. Las nuevas tecnologías como forma de inclusión de las personas con discapacidad. Cómo contar *Conect@*

al mundo	117
Museo, Comunicación, Tecnología.....	118
TICS y accesibilidad intelectual. Especificidades del grupo <i>Conect@</i>	120
Documentar la vida y aprender a mirar (otra vez) a través de la fotografía	123
El vídeo como herramienta de expresión, interacción y mejora de las habilidades sociales.	126
La creación de <i>Conect@ Blog</i>	131
Algunas conclusiones (parciales)	134

8. El trabajo con las nuevas tecnologías.....136

Aprendizaje en el manejo de las cámaras de fotografía y vídeo.....	136
Uso creativo de nuestras fotografías.....	137
Conocimientos y experiencias previas en informática.....	138
Valoración de la experiencia con el blog.....	138
Proyectos de futuro	139

Conect@ y el arte contemporáneo

9. Marco teórico y metodológico del trabajo desarrollado con el arte contemporáneo en el proyecto <i>Conect@</i>	143
El arte como vector de conocimiento personal y socio-cultural.....	144
Dinámicas metodológicas utilizadas en la aproximación al arte contemporáneo	152
10. La percepción del arte y el trabajo en torno a la creatividad	165
Impresiones más destacadas sobre la Colección	165
Actividades y exposiciones temporales que hemos recorrido....	166
La experiencia de transmitir obras de la Colección a nuestros compañeros	168
Opiniones e impresiones sobre otros centros de arte que hemos visitado.....	169
El trabajo con la creatividad.....	171
Ideas y reflexiones sobre el arte contemporáneo y la creatividad después de <i>Conect@</i>	173

Evaluación

11. Evaluación (implicativa) de programas (colaborativos) en el Museo (participativo): una reflexión de caso sobre el proyecto <i>Conect@</i>	175
¿Cuál es el paisaje en el que nos movemos?	
Museo y contextos	175
¿Qué aporta la evaluación en este cenagal?	178
El programa de evaluación del proyecto <i>Conect@</i>	184
Una valoración del proceso y de los productos del proyecto	193

Lectura fácil

1. La organización del proyecto <i>Conect@</i>	201
2. Modos de trabajo en el Museo y en el Centro Ocupacional.....	204

3. La accesibilidad de las personas con discapacidad intelectual en los museos	206
4. Reflexiones críticas sobre la accesibilidad en el Museo.....	209
5. La aportación de <i>Conect@</i> vista desde el Centro Ocupacional.....	212
6. Relaciones en el entorno cultural: conociendo a gente nueva	216
7. Cómo contar <i>Conect@</i> a través de las nuevas tecnologías	218
8. Cómo se ha trabajado con las nuevas tecnologías	221
9. Marco teórico y forma de trabajo con el arte contemporáneo	223
10. La percepción del arte y la creatividad	226
11. Evaluación del proyecto <i>Conect@</i> del Museo Reina Sofía	229

Evaluación

11

Evaluación (implicativa) de programas (colaborativos) en el museo (participativo): una reflexión de caso sobre el primer año del proyecto *Conect@*

Mikel Asensio y María Elena Martín
(Universidad Autónoma de Madrid)

¿Cuál es el paisaje en el que nos movemos? Museo y contextos¹

Un museo es un escenario para la cultura y para el desarrollo personal en un sentido muy amplio. Un museo es un entorno de libre elección donde el “participante” debería poder elegir entre múltiples propuestas y niveles de implicación en las mismas.

Un museo debería ser un lugar en el que muy diversos tipos de públicos, a través de variadas formas de contacto con la cultura material (incluyendo sus aspectos inmateriales), desarrollaran un conjunto múltiple de experiencias, creando nuevas conexiones, construyendo nuevos significados, compartiéndolos, y dando forma a identidades personales, grupales y nacionales, en torno a un mensaje expositivo generativo y participativo.

Entendemos que un museo es un escenario para el aprendizaje informal y de libre elección, en el que los asistentes tienen la libertad de escoger su profundidad de implicación, en un concepto amplio y crítico de educación, donde el énfasis se pone en la accesibilidad y en la inclusión, como índices incuestionables de democratización cultural y social. Una sociedad debería medirse por su capacidad para generar

¹ Nuestro equipo de investigación tiene un largo camino de colaboración con el Museo Reina Sofía, desde 1992 a 2001 se realizaron ocho estudios de público y evaluaciones de exposiciones, mediante la firma de un primer convenio de colaboración. Posteriormente, con la firma de un segundo convenio actualmente en vigor se gestionaron otros trabajos de docencia e investigación.



'cerebro' de Daniel Canogar
Museo de Evolución Humana

**un museo es
un escenario**



de construcción patrimonial

nuevas colecciones
Museo Biblioteca Nacional



de participación social

"Keep Calm" en el
Museo Nacional de Artes Decorativas



de desarrollo personal

Construyendo colaborativamente
en la Cueva Pintada de Gáldar



y compartir conocimiento creativo (es decir, cultura) en todas sus manifestaciones y para todos sus ciudadanos.

El museo moderno tiende a utilizar en mucha mayor medida que el museo tradicional (aunque no de manera exclusiva sino inclusiva): una investigación en la acción; un conocimiento situado; un mensaje narrativo; una negociación de los significados culturales con los autores; un discurso total, intelectual y emocional, explicitando afectos y valores; un mensaje plural, una estructura que enlaza interpretaciones diferenciadas; y una colaboración con recursos tecnológicos (TICs) como herramientas de participación y re-elaboración.

El museo precisa de participantes, co-actores y co-creadores de las propuestas expositivas²

En este contexto, un museo no debería ser más que un instrumento (modestamente incidental) de la cultura. Los museos se incluyen en unas prácticas cada vez más complejas de contenidos y de acciones. La experiencia es cada vez más interdisciplinar en lo epistemológico. Las propuestas son cada vez más complejas en lo conceptual y la mayor parte de los públicos precisan de un proceso de mediación (en el sentido en que lo utiliza el profesor Davallon³), para acercarse a ellas y contribuir a apropiarse de sus significados, compartirlos y, en el mejor de los casos, co-crearlos.

² Este capítulo se basa en reflexiones personales de los autores. No hemos querido incluir referencias bibliográficas. Los autores y las ideas que se citan son habituales en nuestros escritos, donde pueden consultarse las referencias propias y de las que nos hemos apropiado. www.uam.es/mikel.asensio

³ Jean Davallon es un investigador francés que se dedica al mundo de la comunicación en museos. Discípulo de Roland Barthes, ha trabajado la imagen y la exposición desde la perspectiva semiótica. Se ha interesado especialmente por analizar el mensaje de la exposición, su recepción por el visitante y los posibles mecanismos de mediación.

Nada más comenzar esta reflexión hemos utilizado el término “participantes” para referirnos a los públicos de los museos en vez del tradicional término de visitante o del genérico de usuario o cliente (una vieja polémica iniciada por Zahava Doering⁴). Pero esta no es una discusión economicista, como erróneamente muchos entienden los estudios de públicos o de audiencias, sino una discusión filosófica y artística. No estaría de más retomar el concepto de “espectador”, de tan larga tradición en nuestra escasa filosofía, para superar de una vez por todas el objetivismo universalista que tanto se niega a morir. Nos referimos al término de “espectador” en su faceta más combativa y constructivista, en la línea que lo recoge la estética de la recepción, que supera el concepto de subjetivismo psicologista simplista, para resituar al espectador como cómplice necesario en la trama de urdir los significados últimos de las propuestas, apropiarlos y compartirlos socialmente.

Pero además, al utilizar el término “participante”, queremos alertar sobre lo que ha ido cambiando en el entorno de los museos en estos últimos años. El visitante tradicional era un invitado externo al que el museo proponía un tipo de visita generalmente contemplativa, bastante pasiva y rígida, con muy poco margen a la variación, y, en cuanto a contenidos y nivel de los mismos, bastante críptica y elitista. El visitante recibía una propuesta generalmente muy cerrada que debía aceptar como única opción. El visitante era contemplado en el museo tradicional como un colaborador necesario para perpetrar el acto cultural, pero sin ningún guiño cómplice, sino más bien como un extra de cine casual y conveniente para alegrar un poco el decorado de la escena. No nos engañemos, aún hoy los públicos están todavía muy al margen de todo el proceso de planificación y toma de decisiones de la mayor parte de las exposiciones.

Curiosamente, es en los museos de arte contemporáneo donde se dan las dos versiones más extremas, superficial y profunda, de la consideración del visitante. En su versión más profunda, fruto de los planteamientos de movimientos artísticos como Fluxus, el visitante se considera un elemento necesario para completar el proceso creativo, de modo que el espectador clásico pasa a ser coautor de la obra, logrando expresiones nuevas no solo para él y su recepción estética, sino para la obra y la sociedad, como coautor partícipe del desafío propuesto por el artista (que generalmente suele reservarse el rol de lanzador de la propuesta, aunque también en ocasiones extremas el de recolector de significaciones a partir de manifestaciones dispersas). Son

- 4 Zahava Doering es socióloga e investigadora de la Smithsonian Institution y editora de la revista *Curator*. Miembro activo de la Visitor Studies Association, se ha centrado en el análisis cualitativo de la experiencia de los visitantes, con un especial interés en los temas de inclusión cultural en museos y exposiciones.

muchos los artistas que han reconocido este rol al público y que han propuesto manifestaciones artísticas para su complemento necesario. Sin embargo, dada su complejidad son pocas las propuestas de este tipo que se recogen en los museos, y cuando así ocurre, generalmente se traicionan, confirmándose los peores augurios de los manifiestos anti-academicistas clásicos, porque las obras sufren el asesinato de sus espíritus para quedarse mudas y ciegas a los pies de la concepción de un visitante pasivo y contemplativo.

Por el contrario, los museos de arte contemporáneo pueden llegar a ser las cavernas más oscuras donde se refugian también las posiciones museológicas más tradicionales, con la excusa de la modernidad de las manifestaciones y sus nuevos formatos y materiales, pero haciendo la misma labor de tipólogos decimonónicos sobre nuevos materiales. Desde esa perspectiva elitista se mantienen imposturas intelectuales complementarias que hacen pervivir la concepción de que el museo es “su” territorio-casa, que contiene “sus” obras-colección, y donde el visitante es una necesidad inevitable pero molesta.

Las nuevas tecnologías están sirviendo como caja de resonancia para ambas posiciones extremas, consiguiendo magnificar eficazmente lo mejor y lo peor de ambas posturas.

Indudablemente, el museo va hacia un modelo más participativo, donde el espectador es considerado parte del propio proceso de co-creación, donde su participación, en el plano de la mediación patrimonial, se valora como co-actor en la negociación (crítica) de nuevos significados, pero también como co-esponsor directo o indirecto en el plano de la gestión, y como verdadero compromiso y como prueba última de democratización, en el plano de la implicación cultural.

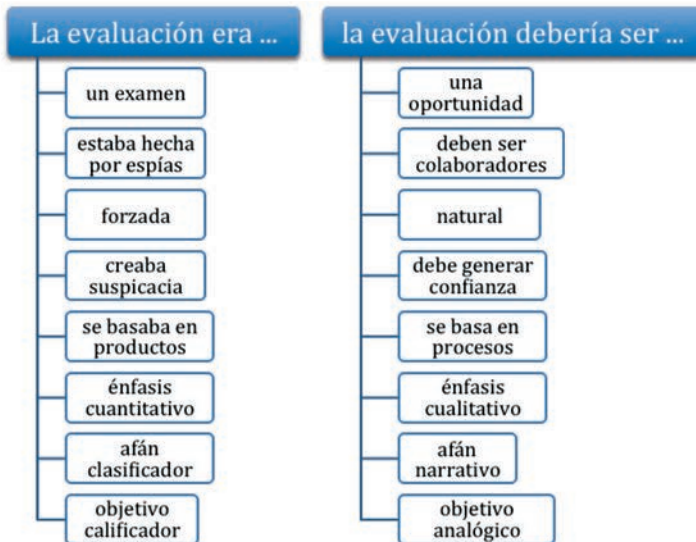
¿Qué aporta la evaluación en este cenagal?

¿Por qué evaluar? ¿Por qué considerar simultáneamente el programa educativo en el museo y su respectiva evaluación? Porque la evaluación, en la medida en que es una reflexión valorativa, siempre enriquece la acción. Integrar la evaluación en los programas educativos museísticos contribuye a la toma de decisiones en cualquier aspecto de su desarrollo e implementación. De modo que la evaluación es

una herramienta para la conceptualización y la ejecución efectiva del programa.

La evaluación es entendida, en nuestro caso, como una investigación sociológica aplicada en el contexto del museo, bajo el viejo paraguas del paradigma de investigación-acción. Y, en suma, se trata de una serie de aspectos de retroalimentación en el proceso de desarrollo del proyecto, incluyendo el punto de vista de todos los participantes; de facilitar una toma de decisiones sensible e informada; de permitir la práctica reflexiva y el aprendizaje institucional; y, al ser una investigación aplicada, de que la información generada se utilice en beneficio de la institución.

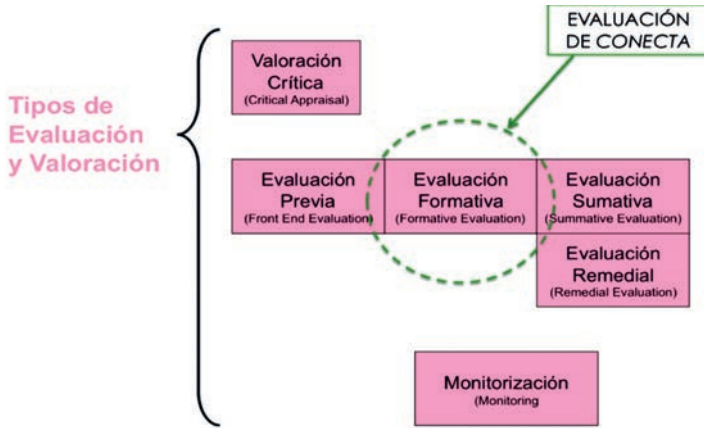
Si bien se reclama la necesidad de una cultura de la evaluación, no es menos cierto que se precisa un nuevo concepto de evaluación. Todos sabemos que la evaluación tradicional ha sido aplicada de manera bastante rígida y aburrida, muy centrada en logros y productos, y con poca sensibilidad a las personas y a sus dinámicas, con un toque elitista y paternalista donde existía un patrón externo del bien y del mal. Necesitamos una nueva perspectiva de la evaluación sobre todo en cuanto a su pragmática y en cuanto a su sintaxis.





El esquema de evaluación clásico en museos ha venido siguiendo las tres fases principales de evaluación que son habituales para cualquier exposición o parte de la misma (entendiendo que un programa público y educativo es una parte más que complementa la exposición). La primera fase es la evaluación previa o frontal (*front-end evaluation*), donde se evalúan aspectos relacionados con los conocimientos previos, ideas, expectativas y motivaciones del visitante y del museo, prestando especial atención a las concepciones erróneas con las que habrá que trabajar desde el primer momento para conseguir un mensaje expositivo legible y un cambio conceptual significativo. Una segunda fase, denominada evaluación formativa (*formative evaluation*), se lleva a cabo mientras se diseña y desarrolla la exposición, poniendo especial interés en aspectos relacionados con la ergonomía y el uso que hacen del diseño expositivo los visitantes, pero sin olvidar el resto de los aspectos recogidos en la evaluación frontal. La tercera fase, denominada evaluación sumativa (*summative evaluation*), es una de las fases más importantes, ya que nos permite medir cómo está funcionando el programa en términos de uso, impacto y comportamiento de los visitantes en la exposición real, preservando una elevada validez ecológica. De este modo, a parte de poder evaluar los mismos parámetros que en las fases anteriores (fase frontal y formativa), podemos obtener datos importantes sobre qué es lo que funciona mejor y peor de una exposición, y cómo puede arreglarse y mejorarse. Algunos autores han propuesto una fase complementaria, la evaluación remedial (*remedial evaluation*), centrada en aspectos correctivos. Hay dos acciones más de valoración muy habituales pero que no se consideran propiamente una evaluación: una es la llamada valoración crítica (*critical appraisal*), de carácter racional y sin datos empíricos, y la otra es la monitorización (*monitoring*), que se basa en un control superficial de calidad y usabilidad desde el punto de vista del diseñador.

Desde esta perspectiva clásica, la evaluación que se propuso para el proyecto *Conect@* fue una evaluación formativa, caracterizada por centrarse en aspectos como los siguientes: analizar las fortalezas y debilidades para mejorar; revisar posibilidades de desarrollo del proyecto; buscar instrucciones para el desarrollo profesional; reflexionar sobre el significado de los logros conseguidos; dar retroalimentación (*feedback*) continuo de lo realizado hasta el momento; poner a punto y corregir; chequear contenidos y facilidades de uso; testar sucesivamente las versiones alfa y beta del producto; y hacer comprobaciones desde el usuario.



Esquema clásico de evaluación en museos y exposiciones

En los últimos años hemos ido viendo que el concepto y, por tanto, el esquema de la evaluación son algo más complejos. Tradicionalmente, suele distinguirse entre dos metodologías generales de investigación; la metodología cuantitativa y la metodología cualitativa, que nos llevan a la elección de determinadas técnicas que a su vez nos permiten determinados tipos de análisis con distintos tratamientos. Hoy en día nadie niega la necesidad de que se compaginen y complementen metodologías cualitativas y cuantitativas, especialmente cuando los problemas son suficientemente complejos, lo cual ocurre siempre en el diseño de programas en el ámbito de la presentación del patrimonio. Sin embargo, muy a menudo la falsa dicotomía entre lo cualitativo y lo cuantitativo esconde y confunde una diferenciación entre el método experimental (tradicionalmente más cuantitativo) y el método ecológico (tradicionalmente también con un énfasis mucho mayor en lo cualitativo). El concepto de validez ecológica tiene una gran tradición, y consiste básicamente en que las investigaciones ecológicamente válidas deberían cumplir estas tres condiciones:

- Mantener la integridad de las situaciones de la vida real que quieren investigar.
- Ser fieles a los contextos culturales y sociales más amplios de los cuales provienen los sujetos.
- Mantener una cierta consistencia entre la definición de la situación hecha por los participantes y las definiciones conceptuales implícitas y explícitas de los investigadores.

La llamada validez ecológica se refiere al modo de diseñar la investigación, de seleccionar a los participantes, a las situaciones donde se recogen los resultados, y también al modo en que estos se analizan. La investigación no puede realizarse solamente con situaciones y contextos alejados de la realidad en que se dan estas actividades, como ocurre en el enfoque experimental, el cual está basado en una concepción epistemológica neopositivista que defiende el análisis como herramienta heurística fundamental, lo que valida situaciones de laboratorio, descontextualizadas de la vida cotidiana, que no tienen en cuenta los contextos sociales y culturales en las que se producen, y donde los participantes suelen ser ciegos o al menos no tiene por qué existir una sintonía entre la consideración de los usuarios y de los planificadores de la evaluación. La investigación cualitativa se caracteriza por ser inductiva, por seguir un diseño de investigación flexible; en el que el investigador ve a las personas y al escenario desde una perspectiva holística. Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio; tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas; suspenden o apartan sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones, pues todas las perspectivas son valiosas y dan énfasis a la validez de su investigación, y todos los escenarios y personas son dignos de estudio. Los métodos cualitativos son humanistas, estudian a las personas, no variables ni ecuaciones. Por último, la investigación cualitativa es un arte, ya que los métodos cualitativos no han sido refinados ni estandarizados. Una cierta paradoja es que la investigación cualitativa no puede dejar de transitar hacia valoraciones cuantitativas mediante el uso de categorizaciones o escalas sobre el material descriptivo o narrativo, lo que se traduce en valores numéricos nominales o de rango que permitan detectar e ilustrar tendencias.

En nuestra opinión, la investigación de realidades complejas debe desarrollar una sensibilidad metodológica que incluya trabajos de campo (casi antropológicos), estudios cuasi-experimentales que simulen actividades en situaciones más controladas, y estudios experimentales, que descompongan analíticamente dimensiones de la actividad para ser estudiados en situaciones estandarizadas y muy controladas. Es decir, la evaluación debe incluir investigaciones que sean ecológicamente válidas, o que al menos compaginen métodos experimentales y métodos ecológicos.



Diagrama completo de todas las fases de la evaluación

Además, la evaluación puede tener un enfoque clásico o un enfoque renovado, que en nuestro caso estamos llamando evaluación implicativa. La diferencia es que en el proceso de evaluación se propongan y produzcan cambios en el conjunto de la acción o programa que se está ejecutando. Un mandamiento de la evaluación clásica, con independencia de que el método fuera experimental o ecológico, era no entrar en interacción con lo evaluado; la acción del evaluador debía mantenerse al margen para no influir en la acción y poder así evaluar con “objetividad”. Dejando de lado los problemas epistemológicos de este enfoque y los enormes problemas de “control” real de las influencias del experimentador en el método experimental clásico, el enfoque clásico tiene dos problemas fundamentales: uno es que hay contextos en los que no se puede aplicar, simplemente porque no es posible evaluar sin intervenir (este primer problema ha ido dando lugar a un conjunto de técnicas llamadas “participantes”, que con bastante éxito y consenso han conseguido minimizar y/o controlar la inclusión del evaluador en la nueva situación); el segundo, más sutil y no resuelto hasta ahora, es que por definición la evaluación no puede evaluar lo que no se ha planteado al comienzo del programa y su evaluación, algo sencillo para evaluaciones y realidades simples, pero inviable cuando la evaluación se desarrolla en periodos largos de tiempo y sobre realidades que van mutando o incorporando variaciones en la acción o acciones a evaluar. Algunos autores han pretendido transcender este problema renombrando el proceso y llamando “investigación” a este tipo de evaluaciones complejas, pero el problema sigue siendo el mismo.



En un caso como el que nos ocupa, es decir, la evaluación de un proyecto en un contexto real, en el que los planteamientos de la propia acción se van especificando con el tiempo, en el que los actores son muchos y complejos, en el que el contexto es un caso real de la vida cotidiana y, por tanto, sujeto a variaciones sustanciales y protagonizado por una comunidad de prácticas, nos encontramos con uno de los casos de evaluación más complejos, y por eso precisamos forzar los conceptos clásicos de evaluación hacia una evaluación cualitativa, ecológica, implicada y diversificada en cuanto a las técnicas. Dejemos por el momento planteado el tema y pasemos a ilustrar algunos de estos ejemplos con la evaluación del proyecto que nos ocupa.

El programa de evaluación del proyecto *Conect@*

El proyecto *Conect@*, que ya ha sido descrito en estas mismas páginas, nace de la preocupación constante por los problemas de accesibilidad mostrada desde el Servicio de Educación del Museo Reina Sofía. La evaluación del proyecto se planteó como una colaboración entre la Universidad Autónoma de Madrid y el Museo. La segunda autora realizó el trabajo de campo dentro de su trabajo de tesis doctoral bajo la dirección del primer autor, durante la primera fase de desarrollo del proyecto.

Apunte sobre el proyecto

Desde el punto de vista de los programas públicos y educativos, *Conect@* es un proyecto novedoso que cumple con lo que nosotros definiríamos como las características fundamentales de los programas de museos de última generación. Es un proyecto profundo de alta implicación tanto desde la institución como desde los participantes y mediadores del Museo y del Centro Ocupacional; un trabajo generativo y no meramente reproductivo; un trabajo colaborativo; un trabajo centrado en competencias y no solamente en contenidos declarativos o procedimentales ligados a contenidos disciplinares; una actividad crítica que pretende promover la toma de conciencia crítica, centrada en valores; y se desarrolla con una perspectiva organicista, flexible y contextualizada; utiliza las tecnologías como medio potenciador y fin competencial e inclusivo; y propone trabajar el Museo como un cronotopo abarcable e inclusivo que provoque una expresión libre, autónoma y diversificada.

El concepto de accesibilidad que se maneja también es novedoso porque no se limita a las adecuaciones clásicas sino que supone una apuesta por la autonomía real, la libre toma de decisiones en ausencia de paternalismo. En ese sentido la evaluación debía contribuir igualmente al objetivo último del proyecto que no era otro que convertir a los participantes en un grupo crítico de concienciación, reflexión y denuncia sobre los problemas de accesibilidad en los museos y exposiciones.

Visión, misión y valores de la evaluación

Los programas de accesibilidad del Museo Reina Sofía habían sido evaluados de forma interna con herramientas relativamente simples, como son los test de satisfacción. Desde el propio Servicio de Educación se planteaba la necesidad de profundizar en las verdaderas dinámicas, realidades y necesidades de sus usuarios y de los programas. Desde el primer momento del proyecto *Conect@*, se vio la convergencia con la propuesta de investigación que se planteaba desde la UAM para una evaluación más ambiciosa. La propuesta de evaluación debía respetar la visión tanto del Museo como del proyecto específico. Por ello debía ser una evaluación orientada a los objetivos específicos y a las características específicas del proyecto. La evaluación debía incluir un acercamiento valorativo a todo el proceso organizativo y conceptual, algo bastante inusual en su conjunto, ya que habitualmente la evaluación se restringe mucho a las actividades a realizar y en concreto a las opiniones y valoraciones de los usuarios o visitantes. Estas evaluaciones tienen un enfoque clásico que aporta datos puntuales, generalmente cuantitativos, y que no se implica en el proceso de generación del proyecto sino que se sitúa en un plano externo. Las herramientas de evaluación debían ser en nuestro caso originales y novedosas, más implicadas y en consonancia con las actividades habituales del proyecto.

Tal como se ha visto en el punto anterior, la evaluación clásica abusa constantemente de un número muy escaso de herramientas con una leve adaptación a los contextos, a las actividades y a los usuarios, algo que en esta ocasión considerábamos fundamental para conseguir una mayor flexibilidad y un acercamiento mayor al proyecto. La evaluación debía ser capaz de captar la complejidad de este tipo de proyectos, ya que no se trata de programas simples que persiguen resultados únicos y detectables, sino que muy al contrario, los resultados suelen ser difusos, a medio y largo plazo, complejos y que afectan a niveles, procesos



y productos muy diferentes, con gestores, mediadores, actores y participantes con intereses y sensibilidades muy distintos. Un proyecto como el que nos ocupa incluye toda una gama de matices de tipo operativo, teórico, de gestión institucional, comunicativos, de función educativa, etc., que no suelen explorarse a la hora de exponer los logros resultantes.

La evaluación del proyecto se basó en un modelo de investigación que tuvo en su centro de acción las siguientes premisas:

- Cualitativa: utilizando herramientas centradas tanto en aspectos cuantitativos como cualitativos.
- Procesual: lo importante son los procesos, no solamente los productos.
- Formativa: se construye a medida que se avanza en el proyecto e interactúa con la actividad.
- Participativa: por un lado, se tienen en cuenta las opiniones de los participantes sobre la evaluación; por otro, se producen herramientas que faciliten la participación (por ejemplo mediante un blog).

Se partió de una reflexión conjunta sobre el marco de evaluación y los conceptos fundamentales de análisis: conceptos de democratización y mediación cultural, de proyecto y de evaluación, de mediación e interpretación, de museo y de educación, instrumentos de acción didáctica. La evaluación debía recoger el planteamiento de relaciones de comunicación y acción conjunta entre el Museo y el Centro Ocupacional, y su organización de cara a la acción (o si se prefiere, investigación-acción): canales, momentos, espacios, productos, y maneras de ejercer el control institucional. Un segundo bloque debía analizar los modelos implícitos y explícitos de transmisión / aprendizaje, así como el conjunto de procesos básicos implicados en las secuencias de las actividades propuestas, tanto individuales como grupales y sociales.

Del trabajo conjunto para el desarrollo de la evaluación

Desde el primer momento se contempló la posibilidad de colaborar en la evaluación como agentes externos pero implicados en el proceso, junto al resto de actores del proyecto. En los primeros encuentros se trataron temas generales con el fin de coordinar los aspectos operativos. Estos detalles son mucho más fundamentales de lo que parece

para el desarrollo adecuado de la evaluación de manera no intrusiva sino potenciadora de la actividad. Las siguientes reuniones sirvieron para centrar el concepto de accesibilidad y el proyecto *Conect@*, y especificar el trabajo de los cuatro meses siguientes. Al tratarse de un proyecto experimental y colaborativo, la evaluación debía adaptarse progresivamente a esta idiosincrasia. Las actividades estaban programadas, pero dependían del seguimiento de los participantes y de la opinión de los profesionales implicados. Desde el primer momento (por ejemplo en la reunión de febrero de 2010) se propusieron, desde la evaluación implicativa, posibles ajustes de la actividad general, en un ambiente de colaboración conjunta.

Respecto a la dinámica de trabajo, la persona encargada de la evaluación asistió a todas las sesiones de desarrollo del proyecto, tanto si se desarrollaban en el Museo como si se realizaban en el Centro Ocupacional. Con esto se pretendía conseguir que la evaluadora fuese considerada una persona más del equipo de actores del proyecto, y que sus aportaciones fuesen naturales a la “producción del proceso” y no una acción externa “examinadora de productos”. De hecho, la evaluadora propuso actividades que se realizaban como una aportación más al proceso de trabajo y que constituían, además, escenarios de evaluación, al proporcionar de manera natural elementos evaluables. La evaluadora estuvo presente en las reuniones de autoevaluación, y tanto la evaluadora como otros miembros del equipo de evaluación asistieron a las reuniones de planificación y revisión del proyecto. En todas las fases de la evaluación, inicial (febrero – sesión 1), intermedia (abril – sesión 8) y final (junio – sesión 16), se contó con la colaboración de los actores principales (educadores del Centro Ocupacional y miembros del Servicio de Educación del Museo) en la adaptación de las tareas. Además, se mantuvieron reuniones previas y posteriores a la evaluación intermedia con los educadores del Museo y con los educadores del Centro Ocupacional, en las que se presentaron propuestas de tareas de evaluación, de las que algunas fueron aceptadas y otras rechazadas, en función de su ajuste al desarrollo general del proyecto. Esta dinámica es muy exigente con el proceso de evaluación ya que obliga a diseñar adaptándose mucho al propio proyecto, pero tiene, en nuestra opinión, ventajas en cuanto a la integración de la evaluación en el conjunto del proyecto y de la visión de la evaluación por parte de los participantes como algo natural dentro del proceso global.



En las sesiones de evaluación intermedia y final el equipo de educadores al completo estuvo apoyando el desarrollo de las distintas tareas, de modo que quedara la evaluación perfectamente integrada con el resto de las actividades previstas en el proyecto, y así los participantes lo consideraran como un carácter más del mismo.

Otro aspecto del trabajo conjunto entre el Museo y la UAM, ha sido facilitar mutuamente los materiales que se iban generando por los participantes (vídeos, fotos y cuadernos), por los educadores (descriptivos, tutoriales y vídeos) y por el equipo de evaluación (vídeos, fotos de todas las tareas de evaluación). Téngase en cuenta la naturaleza específica de cada uno de estos materiales, ya que aunque en los tres casos se generaran vídeos y fotos, el uso, origen y destino eran completamente diferentes: de aprendizaje y uso, para los participantes; didácticos y de registro, para los educadores; y de recogida de datos para la investigación, para el evaluador.

Para concluir, mencionaremos acciones posteriores al desarrollo del proyecto, como reuniones de puesta en común y seguimiento, o la elaboración de instrumentos de difusión y valoración, donde se potencien los resultados del proyecto y de su evaluación para crear productos mostrables.

Deseos subjetivos y objetivos deseables

A continuación aparece el primer cuadro de propuesta de dimensiones de evaluación. Este cuadro ha ido modificándose a lo largo de la evaluación, tratando de mantener los componentes principales pero estando abierto a la inclusión, exclusión y modificación de dimensiones en virtud de la aplicación y el desarrollo del proyecto.

Este punto es crucial para distinguir este tipo de evaluación de otros, ya que en la evaluación clásica la modificación del esquema hubiera sido entendida como un problema metodológico, al manejarse con un esquema mucho más rígido y generalmente buscar un modelo de resultados específico. En nuestro caso, lo que se trataba de encontrar era algo muy amplio y diverso, de modo que nos interesaba mucho más cómo se llegaría a esos resultados y qué se podría hacer con ellos.

Nivel	Componentes	Categorías de Análisis	Elementos a utilizar	Indicadores	Herramientas	Marco Teórico
ESCENARIO INSTITUCIONAL	- Museo - Centro educativo (Centro Ocupacional)	- Organizativo	- Comunicación entre los componentes de este nivel - Cómo ejercen el control y la organización de la actividad	- Canales - Momentos - Espacios	- Análisis de documentos - Entrevista - Blog	Mediación cultural: - Servicios y dptos. - Democratización cultural - Concepto "interpretación" Educación museística: - Museo templo ->forum - Instrumentos de acción didáctica
AGENTES	- Participantes mediadores (educadores del Museo y educadores del Centro Ocupacional)	- Interacción social - Trabajo con modelos de aprendizaje	- Relación entre iguales (entre los participantes) - Relación entre participantes y mediador - Recursos didácticos	- Intercambios orales - Contacto físico - Aspectos afectivos - Naturaleza de la participación (acción, oral, etc.) - Control del grupo (coercitivo, directivo, asertivo, etc.) - Aspectos afectivos - Liderazgo (permisivo, dinámico, etc.) - Responsabilidades - Uso de recursos didácticos	- Observación - Entrevista - Blog - Fotos - Vídeos	Aprendizaje informal: - El aprendizaje, proceso social - Control del conocimiento por el aprendiz Educación museística: - Construcción significados, contextos de aprendizaje - Interacción social en el museo
PROGRAMA	- Comunicación - Actividades previas, formativas y sumativas - Evaluación	- Contenidos disciplinares - Procedimientos - Procesos - Materiales - Productos	- Tiempos de acción - Tipo y uso de materiales - Tipo y uso de técnicas artísticas - Modelo de enseñanza, aprendizaje - Recursos didácticos	- Secuenciación - Duración - Materia - Facilidad de manipulación por parte de agentes - Naturaleza (digital, papel, etc.) - Usabilidad (individual, grupo, equipos, etc.) - Disponibilidad - Facilidad de manipulación física - Facilidad de manipulación conceptual	- Observación - Análisis de productos - Fotos - Vídeos	Educación artística: El uso del arte para el desarrollo social y personal - Modelos de aprendizaje - Didáctica de arte - Metodología: Pensamiento Visual - Evaluación de efectos - Experiencia estética Aprendizaje informal: - Actividad constructora del conocimiento - Aprendizaje a través de la experiencia - El producto parte del proceso de aprendizaje

Primer cuadro de dimensiones de evaluación propuesto para su discusión inicial.



La labor de la evaluación estuvo, por tanto, orientada a profundizar en las causas internas que influyeron y condicionaron el proyecto, estimando la adecuación o eficacia del mismo no solo a través de sus objetivos, sino también a través de su planteamiento inicial, su visión y sus valores.

La delimitación de los objetivos de evaluación supuso una primera reflexión que contribuyó a especificar algunos de los objetivos del proyecto aún poco desarrollados. Los objetivos de la investigación del proyecto *Conect@* se conceptualizaron y desglosaron por áreas de trabajo e interés, de modo que resultaran más operativos. Los objetivos principales de la evaluación, que posteriormente fueron segmentados en sub-objetivos, fueron los siguientes:

	Objetivos generales
En cuanto al Museo	Mostrar el tipo de oferta del proyecto <i>Conect@</i> entre los programas públicos del Museo Reina Sofía; distinguir las estrategias de relación establecidas con otras instituciones colaboradoras y con los participantes.
En cuanto al proyecto	Evidenciar qué tipo de actividades se ofrece a los participantes; explicitar los logros y áreas a mejorar en un proyecto de larga duración; destacar el papel y uso de las nuevas tecnologías; describir los tres niveles del proyecto (escenario institucional, agentes y programa); mostrar los usos que hacen los participantes y los educadores de los espacios del Museo.
En cuanto a los educadores	Aportar herramientas que faciliten el seguimiento de los procesos de trabajo de los usuarios; evidenciar el modelo de enseñanza-aprendizaje empleado; analizar las estrategias de mediación puestas en práctica; describir el tipo de labor de motivación e integración con los usuarios
En cuanto a los participantes	Medir el proceso de adquisición de habilidades sociales; resaltar la mejora de la autonomía personal lograda; explicitar las estrategias de interacción social que facilitan la generación de conocimiento individual y grupal.
En cuanto a los contenidos disciplinares	Exponer el uso que se hace del arte y de los procedimientos artísticos como herramientas de desarrollo personal y social; constatar la presencia de conceptos de arte contemporáneo en las actividades y dinámicas generadas.
En cuanto a la propia evaluación(meta-objetivo)	Desarrollar un método de evaluación cualitativa e implicativa; probar herramientas evaluativas de participación.

Capas de evaluación

Una evaluación de estas características tiene muchas capas: situaciones, participantes, mediación, contextos... Por ello era fundamental una estrategia de diversificación de técnicas de evaluación que posibilitara recoger experiencias cualitativamente muy diferentes con intervinientes muy distintos, desde los participantes directos a los mediadores, educadores, gestores y los propios evaluadores. Nos propusimos evaluar todos estos intercambios y sus canales, así como los recursos y los productos a medida que se iban aplicando y produciendo, mediante todo tipo de registros orales, gráficos, visuales, audiovisuales o digitales. Quisimos evaluar su sintaxis, secuenciación, contactos, naturaleza, control y manipulación, responsabilidades, disponibilidad, e interacciones. El cuadro que aparece a continuación recoge nuestra primera propuesta de técnicas:

TÉCNICAS	En qué consiste	Qué se obtiene	Cómo se usa	A quién	Duración
Panel de opinión	En un gran mural (5-6 m), mediante sesión plenaria, se escriben opiniones individuales referidas a temas propuestos (las mismas áreas que el mural de la sesión 1: Museo, Centro Ocupacional, Internet, y temas concretos vinculados). Se toman fotos y se hace un vídeo documentando esta experiencia.	La reflexión sobre los logros de la experiencia vivida hasta la fecha.	Por turnos y grupos de 3 Dinámica: 1- Explicación colectiva. 2- Salen a escribir sus opiniones. 3- A las opiniones con las que estén de acuerdo, les ponen un punto. 4- Se subraya con las que estén más de acuerdo/desacuerdo de las más votadas. Se explica por qué.	Participantes	1 h
Entrevistas	Es un diálogo breve con el investigador, sobre lo descubierto hasta ese momento. Se hace una grabación en vídeo.	La apreciación particular de los objetivos y el proceso de aprendizaje personal.	De forma individual, todos van pasando por la zona de entrevista.	Participantes - Educadores de Museo - Profesionales del CO	2,5 h
Aportaciones	Cada uno explica cómo cree que podría evaluarse la experiencia del proyecto. Se hace una grabación en vídeo.	La participación en temas de autoevaluación.	Opción sobre la dinámica: discusión general o entrevista individual.	Participantes	30'
Cuentos	Es una entrevista indirecta. Se hace una grabación en vídeo.	La narración implícita sobre la presencia de contenidos.	Primero el investigador cuenta una historia sobre una visita al Museo. Luego el entrevistado, cuenta otra historia.	Participantes	3'5 h
Observación	Se siguen las sesiones y se participa.	Datos de participación.	Técnica de observación participante.	Sesiones	

TÉCNICAS	En qué consiste	Qué se obtiene	Cómo se usa	A quién	Duración
Cuestionarios	Pequeños cuestionarios de preguntas cortas abiertas.	Opinión, impacto.	Preguntas para temas puntuales.	Agentes	
Análisis Web - Blogs	Análisis racional de los productos.	Profundidad de los contenidos trabajados.	Análisis a posteriori de los productos.	Productos de los participantes	
Análisis productos: textos, videos, fotos	Análisis racional de los productos.	Profundidad de los contenidos trabajados.	Análisis a posteriori de los productos.	Productos de los participantes	

Lo fundamental del tipo de evaluación ecológica planteada es que estas técnicas se integraron en las propias acciones de trabajo del proyecto para que fueran contextualizadas como una actividad más por parte de los participantes. Se planificaron seis fases de aplicación de la evaluación:

- Fase 1 – Aproximación al contexto: acercamiento a los condicionantes del escenario, los participantes y las dinámicas establecidas. Las actividades de evaluación trataron de recoger datos relativos a las expectativas y necesidades de todos los participantes.
- Fase 2 – Seguimiento: considerados en la práctica los objetivos, los materiales y las actividades del proyecto, se profundiza en los detalles relativos a los mismos y la aplicación que de ellos hacen usuarios, educadores y el Museo.
- Fase 3 – Reajustes: en función de lo desarrollado en las fases anteriores, se plantean cambios que ayuden a la construcción dinámica de los talleres y de la propia evaluación.
- Fase 4 – Seguimiento: se tienen en cuenta los cambios introducidos y se observa la actualización de los ámbitos de aplicación.
- Fase 5 – Estimación del impacto: una vez concluidas las actividades de las sesiones y el proyecto, se hace un seguimiento de la repercusión en los distintos actores implicados.
- Fase 6 – Informe: elaboración de un documento que recoge los datos recopilados, un análisis de los mismos con sus resultados y las conclusiones de la evaluación.

Una valoración del proceso y de los productos del proyecto

Una evaluación de este tipo aporta una gran cantidad de reflexiones que son importantes fundamentalmente para el propio desarrollo del proyecto. En ese sentido cabe destacar que todos los actores implicados reconocieron el valor positivo de la evaluación tanto en la dinámica general del proyecto como para cada uno de los tipos de actores implicados. De cara a ilustrar los resultados vamos a recoger aquí algunos datos generales con un doble propósito: por su valor ilustrativo como análisis de caso y como puesta en valor del propio proyecto.

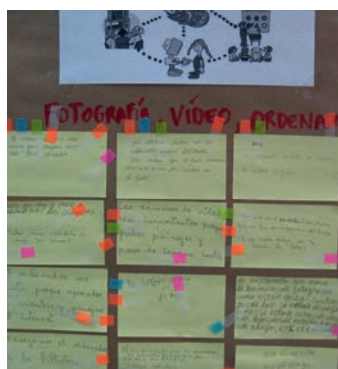


Qué nos aporta a los actores

La evaluación aportó un perfil definido de los participantes y de los educadores, con una descripción pormenorizada de la implicación en las actividades y de los canales de comunicación que utilizaban. La implicación de todos los participantes y de todos los mediadores fue muy profunda, estableciéndose una dependencia entre esta profundidad en las bondades del proyecto y una asunción explícita de los valores, compromisos y dinámicas del mismo. Se consiguió, aunque con matices, el objetivo fundamental de crear un grupo crítico en relación a la accesibilidad en el Museo. A lo largo de las sesiones se detectaron de manera clara la integración y cohesión grupal en torno al eje común del desarrollo del proyecto, el sentimiento de pertenencia y el sentimiento de utilidad personal. A lo largo del proyecto mejoró sustancialmente la participación y se constató un aumento sensible en la toma de conciencia, la comunicación de experiencias, el desarrollo explícito de opiniones, el uso explícito de las herramientas tecnológicas y la motivación, medida por una de sus dimensiones más sensibles y fiables, como es la pérdida de conciencia del tiempo de actividad. Los participantes comentaban su convencimiento sobre la importancia de lo que estaban realizando y su acuerdo con el interés de las actividades.

Entre las áreas a mejorar, el principal escollo consistió en evitar la incertidumbre del miedo a lo desconocido, pues la ausencia de concreción y cierre es un problema importante al trabajar con personas con discapacidad, pero al mismo tiempo es un objetivo competencial importante. Hasta la mitad de la primera fase del proyecto esta percepción subjetiva de ausencia de definición provocó problemas, pero fue perdiendo fuerza hacia el final del mismo. La percepción del proyecto

también tardó en asentarse de manera clara, pues los participantes tuvieron problemas para ver un objetivo claro y definido en el conjunto de tareas propuestas. Los participantes también tardaron en afrontar positivamente sus desplazamientos por el Museo, ya que la institución era vista al principio como un espacio potencialmente agresivo, que progresivamente fue perdiendo este valor para convertirse en positivo y con un fin claro. Al comienzo del proyecto la evaluación detectó igualmente un conjunto de reticencias importantes sobre una miríada de pequeños problemas referidos al desarrollo de las tareas y al uso de las tecnologías. Estas opiniones fueron cambiando progresivamente, mostrando una evolución que evidenciaba la mejora producida por la participación en el propio proyecto. En estas mejoras, se observó igualmente la efectividad de la mediación tanto de los educadores del Museo como de los del Centro Ocupacional.



Un problema importante del proyecto ha sido la temporización, sustanciado en una sensación constante de falta de tiempo para el desarrollo de las actividades propuestas. Esta sensación fue aumentando progresivamente a lo largo del proyecto y fue tremendamente evidente en las últimas sesiones de la primera etapa. Estas carencias temporales obligaron a ajustar sobre la marcha varias de las actividades propuestas, pero además, en caso de plantearse una nueva edición del proyecto, se debería revisar el conjunto de la temporización. Se evidenció una falta de tiempo para las propias actividades y para procesar los datos y productos generados por las actividades. Una consecuencia del proyecto fue una petición unánime de visitar más museos, lo cual es un índice excelente en nuestra opinión de la ganancia competencial en autonomía personal y también es un índice de la atraktividad del propio contenido trabajado.



El nivel de implicación de los educadores fue igualmente muy alto, asistiendo a todas las sesiones programadas salvo en casos de fuerza mayor. Tanto el equipo del Museo como el del Centro Ocupacional tenían experiencia en programas relacionados con la accesibilidad en los museos. Los roles se distribuyeron de manera natural entre ambos equipos, diferenciándose entre aquellos más volcados en la motivación y el acompañamiento de los participantes, la gestión de materiales o la concepción de las sesiones; además, el monitoraje subsiguiente de la actividad se realizó de manera coordinada. Se crearon igualmente de manera natural parejas de trabajo para la responsabilidad y

el seguimiento de las actividades, que fueron bastante estables a lo largo del proyecto. Sin embargo, a lo largo del mismo se mantuvieron sustanciales diferencias entre los puntos de vista de los educadores del Museo y del Centro Ocupacional, lo cual indudablemente mantuvo el enriquecimiento de los puntos de vista, pero demostró una falta de convergencia notable entre las posiciones respectivas.

Todos los educadores expresaron una respuesta positiva respecto del proyecto, siendo valorado como una experiencia altamente satisfactoria y enriquecedora a nivel profesional y personal. También coincidieron, de manera general, en valorar el proyecto como una actividad significativa para los participantes, por lo que les aportaba respecto al aumento de su autonomía personal y su participación social. Igualmente, fue considerada una actividad novedosa y atractiva.

Qué nos aporta a los programas

La evaluación aportó a los educadores un registro real de las tareas realizadas y de las implicaciones propias de cada educador en las mismas. Esta retroalimentación fue muy útil para la propia planificación y la detección de descompensaciones, lo que facilitó la programación y el control en la asignación de roles, ya que a pesar de ser muchos de ellos teóricamente compartidos, siempre existía una tendencia a que se produjeran descompensaciones y especializaciones. Esto aumentó también la conciencia de utilidad y la percepción subjetiva de las propias funciones.

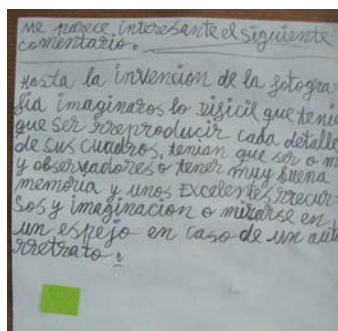


La evaluación provoca una retroalimentación constante que mejora la eficacia de los recursos humanos y de las características de aplicación, como la cronometría del proyecto. Uno de los primeros aspectos que se detectaron fue una descompensación clara en la toma de decisiones sobre las sesiones y las actividades, que trató de corregirse en la medida de lo posible. La evaluación abrió igualmente canales de comunicación al proporcionar situaciones para la reflexión y la toma de conciencia de las dificultades.

El proyecto *Conect@* comprendía propuestas de naturaleza variada para sus participantes. Desde actividades más reflexivas hasta otras de aprendizaje técnico y manipulativo, enmarcadas todas ellas por dinámicas de participación grupal y resolución de conflictos. En general, con la acumulación de unas y de otras, lo que se buscaba era crear un

proyecto donde las personas con discapacidad intelectual pudieran participar activamente en la cultura contemporánea, arropadas por un espacio y un marco institucional.

La evaluación sucesiva de las actividades proporcionó una imagen crítica de la compensación entre actividades generales y particulares, lo que permitió analizar las necesidades concretas de implicación grupal y de cada participante. En la misma medida, la evaluación permitió detectar problemas en la secuenciación de las actividades, en las que en general se detectaba una preeminencia de la dinámica general del proyecto sobre la dinámica prevista de cada sesión, lo cual dificultaba a su vez la consecución de los objetivos puntuales y la temporización. Obviamente, y como es habitual en cualquier evaluación, el registro evaluativo permite analizar cada una de las actividades.



Los controles mostraron las dificultades de los participantes para enfrentarse a determinado tipo de tareas, especialmente aquellas más demandantes desde el punto de vista competencial, más abiertas, más autónomas, con mayor carga de situaciones de resolución de conflictos o problemas; y mucha menor dificultad en el seguimiento de otras tareas, más repetitivas y más lineales. Estas comprobaciones confirmaron los problemas de los participantes en una línea previsible y permitió incidir en las actividades más problemáticas, sin menoscabo de poner de manifiesto la consecución progresiva de objetivos específicos de conocimiento⁴. En general, se constató que los aspectos más difíciles de alcanzar eran los relativos al meta-conocimiento.

Institucionalmente, el proyecto generó inmediatamente una implicación de los participantes con el Museo, una sensación de apropiación y de conciencia crítica que les permitió seguir las actividades de manera ilusionante. Los participantes criticaban incluso aspectos que no habían trabajado suficientemente.

Una lectura de la propia evaluación

Observando el proceso, se ha podido constatar que una evaluación de estas características (cualitativa, participativa, formativa) es posible y es capaz de aportar datos valorativos, en la misma línea que una evaluación más externa. En segundo lugar, se ha podido comprobar que este tipo de evaluación implicativa aporta continuamente una mejora

4 Se trata de un conocimiento reflexivo, la percepción subjetiva sobre lo que conocemos, cómo lo conocemos y los propios procesos mentales que lo sustentan.

al propio desarrollo del proyecto. El establecimiento de varias triangulaciones⁵ ha permitido recoger datos muy valiosos sobre las verdaderas características de aplicación del proyecto, dando una visión muy amplia en planos muy diversos. Igualmente la diversificación de técnicas de recogida de información, con canales muy variados para conectar con los participantes, ha mejorado muy sustancialmente la recogida de una gran cantidad de datos significativos, pero además estos datos están muy contextualizados y orientados a acciones de retroalimentación sobre la propia actividad. Recuérdese que uno de los problemas de la evaluación tradicional es la producción de ingentes cantidades de datos que difícilmente encuentran acomodo en el proceso de devolución de datos.

Los valores más importantes de la evaluación han derivado de su incorporación al proyecto desde su concepción y su implicación en el desarrollo del mismo, consiguiendo una relación muy cercana y natural con los actores en una real y efectiva comunidad de prácticas. Esto ha permitido acceder a capas de datos valorativos mucho más atractivos que las evaluaciones tradicionales, trazando un camino novedoso para este tipo de procesos evaluadores que precisan un alto grado de implicación en el proyecto.

- 5 Estrategia metodológica de investigación que consiste en buscar tres fuentes de datos distintas pero confluyentes, para analizar un mismo proceso o fenómeno; por ejemplo, para analizar la eficacia de un método educativo, evaluar a los alumnos, a los profesores y a los padres.

Lectura fácil

11

Evaluación del proyecto *Conect@* del Museo Reina Sofía

Los museos, la educación y la cultura

Un museo es un espacio para la cultura.

Un museo es un espacio para la educación y el desarrollo personal.

Las personas que van a un museo son “participantes” que pueden elegir entre diferentes visitas y programas.

Aprender en el museo es diferente a aprender en la escuela.

Se aprende de manera diferente porque el museo es más flexible.

Algunos programas del museo son complejos.

El museo necesita que los “participantes” colaboren con el museo en los programas.

Los “participantes” necesitan ayuda en algunos programas complejos.

Para qué se usa la evaluación

La evaluación es una reflexión y una valoración.

La evaluación detecta problemas y ofrece consejos para el desarrollo de los programas.

La evaluación puede tratar más o menos aspectos.

La evaluación clásica distingue entre una evaluación antes, otra durante y otra al final.

Una nueva manera de evaluar se llama evaluación implicativa o comprometida.

Se llama comprometida porque va cambiando según cambia el programa.

Es una evaluación cualitativa y cuantitativa.

Es una evaluación que respeta la realidad y la complejidad de lo que se evalúa.

La evaluación del proyecto *Conect@*

El proyecto *Conect@* es especial porque se construye con la opinión de los propios participantes.

El proyecto *Conect@* necesita una evaluación también nueva y especial.

Una evaluación adaptada al Museo, al Centro Ocupacional, a los participantes y a las diferentes actividades y cambios del proyecto.

Para evaluar el proyecto *Conect@*, se contó con la colaboración de los participantes.

Las personas que llevaban la evaluación participaban como uno más.

La evaluación ayudaba a los participantes a anotar lo que se hacía y a acumular opiniones sobre lo que les gustaba.

Objetivos y forma de hacer la evaluación

La evaluación tenía objetivos para el Museo, para el proyecto, para los educadores, para los participantes, para los contenidos y para la propia evaluación.

La evaluación tiene muchos niveles que necesitan de técnicas distintas para estudiarlos.

Nosotros escogimos algunas técnicas ya existentes y otras nuevas: paneles de opinión, entrevistas, aportaciones, cuentos, observación, cuestionarios, análisis de web y blogs, análisis de productos, textos, vídeos y fotos.

La evaluación inventa situaciones y acciones para la participación.

Las acciones de evaluación deben ser simples y directas.

Las acciones de evaluación deben ser atractivas para los participantes.

La evaluación se aplicó en varias fases: aproximación, seguimiento, reajustes, seguimiento, estimación del impacto e informe.

La evaluación acompañó a los participantes durante todo el proyecto.

Una valoración del proceso y de los productos del programa

Una evaluación de este tipo aporta una gran cantidad de reflexiones.

La evaluación aportó una descripción de las implicaciones propias de cada educador.

La evaluación aportó un registro real de las tareas realizadas y de la implicación de los participantes.

También mostró las dificultades para enfrentarse a algunas tareas.

La evaluación implicativa o comprometida ha sido bien valorada por los participantes y por los educadores y ha mostrado su utilidad.

**MUSEO NACIONAL
CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA**

**DEPARTAMENTO DE
ACTIVIDADES PÚBLICAS**

Jefa de Educación
Olga Ovejero Larsson

Coordinación editorial
Santiago González D'Ambrosio

**DEPARTAMENTO DE
ACTIVIDADES EDITORIALES**

**Diseño, maquetación
y producción editorial**
Julio López
Sonsoles Company

Corrección de textos
Ángel Serrano

- © De esta edición, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2015.
- © De los textos, sus autores.
- © De las imágenes fotográficas y reproducciones de obras, sus autores

Catálogo general de publicaciones oficiales
<http://www.publicacionesoficiales.boe.es>

ISBN: 978-84-8026-533-1
NIPO: 036-15-043-2
D.L.: M-38074-2015

AGRADECIMIENTOS

El proyecto *Conect@* y sus resultados, plasmados en la presente publicación, no hubieran sido posibles sin la colaboración de las siguientes personas e instituciones a las que nos gustaría expresar nuestra gratitud: en primer lugar al Centro Ocupacional y de Día Carlos Castilla del Pino de Alcorcón, tanto a su director, Bernardino García, como a su equipo de educadores, maestros de taller, usuarios y familiares; al profesor Mikel Asensio de la Universidad Autónoma de Madrid, por su gran implicación en el proyecto; al personal de sala e información del Museo por sus contribuciones; a Jesús Carrillo y Berta Sureda por el impulso dado a esta publicación, y a todas aquellas personas que prestaron su colaboración en alguna de las distintas fases del proyecto.

Asimismo, nuestro agradecimiento a las organizaciones que ha prestado su apoyo: Debajo del Sombrero, la Tabacalera de Lavapiés y La Casa Encendida.



Programa educativo
desarrollado con el mecenazgo
de Fundación Banco Santander

