

Hacia un museo participativo

Una guía de actividades inclusivas

KUNST
HISTORISCHES
MUSEUM
WIEN



MUSEO • DE
• • • • •
BELLAS • •
• • • • •
ARTES • DE
• • • • •
ASTURIAS



THE
WALLACE
COLLECTION



THYSSEN-
BORNEMISZA
MUSEO NACIONAL



arte
con
tacto



Hacia un museo participativo

Una guía de actividades inclusivas

Helena Garcia Carrizosa, Jara Diaz y Felicitas Sisinni
con Rotraut Krall, Anne Fay, Suzana Skrbic y Sarah Fairbairn



Esta guía recoge las experiencias y aprendizajes de cuatro grupos de investigación participativa en cuatro ciudades europeas: Madrid, Londres, Oviedo y Viena. Cada uno de estos grupos estaba formado por entre quince y treinta y cinco personas con varias preferencias y necesidades de accesibilidad, a menudo asociadas a discapacidades sensoriales y/o cognitivas. Más allá de sus palabras, citadas en este texto, su contribución ha sido la inspiración para esta publicación.

Esta publicación está dirigida a los organizadores de actividades relacionadas con el patrimonio cultural, a los que trabajan para crear un entorno inclusivo y sin barreras, y a los que quieren contribuir a que todas las personas tengan acceso y voz en relación con el patrimonio cultural. Esperamos que nuestras experiencias puedan servirles de orientación y aportar el conocimiento necesario para incorporar las prácticas participativas en sus proyectos diarios.

Índice

1.	Introducción	4
2.	Nuestra metodología	7
3.	Sobre discapacidad	11
4.	Preparación del proyecto	17
5.	Recomendaciones	23
6.	Colaboradores	25
7.	Planificación	29
8.	Nuestro modelo de trabajo	37
9.	Actividades en museos	45
10.	Otras actividades rápidas	60
11.	Proyectos en grupos	68
12.	Mensaje de cierre	76

1. Introducción

“La visita al museo debe ser un momento de aprendizaje, de descubrimiento”. (Eduardo, grupo de Madrid)

El objetivo de esta publicación es proporcionar recursos a los profesionales de museos para conseguir un museo para todas las personas, ofreciéndoles una amplia descripción de las actividades participativas que pueden llevar a cabo. Esta publicación cuestiona las ideas de inclusión y exclusión, yendo más allá de las categorías habituales de discapacidad y partiendo de las necesidades y preferencias expresadas por las personas. Entendemos que muchas de estas preferencias son compartidas independientemente de la discapacidad y por ello trabajamos por la creación de un espacio para todos, donde todos podamos disfrutar de “momentos de descubrimiento”.

“Estos prejuicios son tontos porque al final te das cuenta de que se trata de una cuestión de ignorancia... La discapacidad es una circunstancia más de la persona, no es lo que prevalece, es sólo otra condición más”.
(Alberto, grupo de Madrid)

Los participantes de los grupos de investigación del proyecto ARCHES visitaban e investigaban en los museos de manera regular, explorando vías para mejorar la accesibilidad y desarrollar nuevos recursos para ello. Cada grupo realizó su propia investigación teniendo en cuenta los intereses de los participantes y las condiciones de cada museo. Asimismo, todos los grupos participaron en el diseño y la evaluación de los materiales tecnológicos ARCHES. La experiencia de todos ellos ha permitido desarrollar productos y recursos tecnológicos para facilitar el acceso a las colecciones de nuestros museos.

Con esta guía queremos compartir nuestra experiencia y aprendizaje:

- 1. Nuestra metodología**
- 2. Cómo prepararse para un proyecto como este**
- 3. Qué actividades funcionaron y cuáles no**

ARCHES (Accessible Resources for Cultural Heritage EcoSystems) fue un proyecto desarrollado entre 2016 y 2019 y financiado por la Unión Europea en el marco del programa Horizonte 2020.

Su objetivo era explorar cómo hacer los museos accesibles a todas las personas mediante una metodología de investigación participativa y el desarrollo de tecnologías accesibles.

El consorcio estuvo formado por las siguientes entidades: dos universidades del Reino Unido (Open University y Bath University); seis museos: The Victoria and Albert Museum y Wallace Collection (Reino Unido); Kunsthistorisches Museum (Austria); Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Museo Lázaro Galdiano y Museo de Bellas Artes de Asturias (España). Cinco empresas tecnológicas: Treelogic (España), VRVis, ArteConTacto y SignTime (Austria) y Coprix Media (Serbia).



2. Nuestra metodología

El proyecto ARCHES adoptó una metodología de investigación participativa y emancipatoria, centrada en la necesidad de ser comprensible y abierta a un grupo de personas con discapacidad, por medio de las habilidades y conocimientos que los investigadores ponen al servicio de las personas con discapacidad (Barnes, 2003). Su objetivo se orientó a producir conocimiento accesible y situar los hallazgos en un contexto cultural para destacar así las consecuencias discapacitantes de las actitudes sociales (UKDPC, 2003).

Todo ello queda recogido en tres principios básicos de la investigación participativa realizada con personas con discapacidad:

- “La investigación debe abordar cuestiones que realmente importan a las personas con discapacidad intelectual y que, en última instancia, les llevan a mejorar sus vidas”.
- “Debe acceder y representar sus perspectivas y experiencias”.
- “Las personas con discapacidad intelectual necesitan ser tratadas con respeto por la comunidad investigadora”. (Walmsley & Johnson, 2003).

En esta investigación también se analizaron los diferentes recursos que las instituciones pueden aportar en materia de inclusión. Mientras los grandes museos nacionales pueden desarrollar más fácilmente una gama de opciones de accesibilidad, para las instituciones más pequeñas, que representan la gran mayoría de los museos europeos, esto no es posible en la misma medida. Nuestro propósito era hacer museos más inclusivos y crear ecosistemas innovadores más allá de los museos: en el hogar, en las escuelas, en los centros educativos, etc., lo que significa que los recursos -desarrollados con una metodología participativa- ayudarán a luchar contra la

discriminación, permitiendo que este ecosistema innovador aumente el acceso del conjunto de los ciudadanos al patrimonio cultural.

Es importante señalar que las personas con discapacidad han participado de manera activa y directa a lo largo del proyecto. Cuando se comenzó la búsqueda de participantes para el proyecto piloto, se hizo con la convicción de que:

1. Ninguna persona es igual a otra y, por tanto, sus necesidades tampoco se pueden predecir de manera fiable.
2. Dado que las necesidades de las personas se superponen, no es justo pedirles que se etiqueten (ni tampoco que les etiqueten otros) como personas con discapacidad visual o discapacidad cognitiva, por ejemplo.

Por ello, cuando empezó el proceso de selección de potenciales participantes, no nos centramos en categorías de discapacidad, sino en las necesidades y preferencias expresadas por ellos mismos. Esta filosofía fue confirmada e impulsada por los propios participantes y por el proyecto en su conjunto.

Esta premisa ha inspirado el proceso de formación de los grupos de investigación de los museos. Hemos evaluado de forma continuada la validez y la eficacia del proceso acompañando y apoyando las actividades de los grupos y a cada uno de sus miembros, incorporando la formación de los profesionales a cargo de cada uno de los grupos.

Como resultado de todo ello, cada grupo ha desarrollado una aproximación única a la investigación participativa, en función de las diferentes dinámicas y prioridades de cada grupo. Así, por ejemplo, un grupo optó por la necesidad de comprender la experiencia del otro en materia de discapacidades; mientras que otro se centró en cómo hacer que los museos fueran accesibles para todos.

También se llevó a cabo una cuidadosa evaluación del proceso de investigación participativa basada en el marco propuesto por International Collaboration for Participatory

Health Research (ICPHR, 2013) y aplicable en otros contextos no vinculados con la salud (Seale, 2016).

El proceso de evaluación incluyó entrevistas con participantes del proyecto para evaluar seis conceptos de validez:

1. **Validez intersubjetiva:** en qué medida las partes interesadas consideran que la investigación es creíble y significativa desde diversos puntos de vista.
2. **Validez contextual:** en qué medida la investigación se relaciona con el contexto próximo.
3. **Validez participativa:** en qué medida todas las partes interesadas pueden participar activamente en el proceso de investigación.
4. **Validez catalizadora:** en qué medida la investigación es útil para presentar nuevas posibilidades de acción social.
5. **Validez ética:** en qué medida los resultados de la investigación y los cambios ejercidos sobre las personas son sólidos y justos.
6. **Validez empática:** en qué medida la investigación ha aumentado la empatía entre los participantes.

Sugerimos realizar una evaluación reflexiva como ésta no sólo para estimar la naturaleza participativa del proyecto, sino también para su continuación con proyectos futuros.

Recomendamos encarecidamente que trabajes siguiendo esta idea de necesidades y preferencias, ya que verás que todos tenemos necesidades y preferencias similares que no son necesariamente específicas de una discapacidad concreta.



3. Sobre discapacidad

El objetivo de esta sección es aportar una lista de breves sugerencias para apoyar a las personas con necesidades diversas en su relación con los bienes culturales.

En el proyecto ARCHES nos basamos en el modelo social y nos referimos a personas con discapacidad, ya que reconocemos que las personas son discapacitadas por la sociedad, a la vez que tienen que vivir con la realidad de sus necesidades.

Consejos generales

- Hablar menos sobre discapacidades y más sobre capacidades. Es importante reconocer el talento de todos.
- Las personas con discapacidad pueden ser ciudadanos autónomos e independientes si eliminamos las barreras que limitan.
- Las barreras a la inclusión no son sólo físicas, sino también institucionales y de actitud, a menudo basadas en estereotipos y prejuicios.
- Tratar a todos con respeto, sentido común y buena educación.
- Utilizar un trato natural, amable y adecuado, y evitar cualquier comentario ofensivo o discriminatorio.
- Tratar a los adultos como adultos. No infantilizar a las personas con discapacidad.
- No preocuparse por cometer un error, los errores son subsanables.
- Hablar directamente con la persona con la que se quiere comunicar, no con la persona de apoyo, acompañante o intérprete.
- Utilizar un lenguaje sencillo (funcionará para todos), hablar claro, sin vocalizar ni hacer gestos exagerados.
- Dar a todos el tiempo suficiente para hablar. No interrumpirlos ni tratar de terminar lo que están diciendo (aunque se haga con la intención de ayudar).

- Recordar que las discapacidades no siempre son visibles.
- No dar por supuestas las necesidades de cada persona según el tipo de discapacidad, es mejor preguntar a cada persona cuáles son sus preferencias.
- Actuar con naturalidad. Ofrecer ayuda si se cree que alguien puede necesitarla y no la ha pedido.
- Evitar dejar desatendida a la persona a la que está ayudando. Si es inevitable ausentarse, se debe buscar un sustituto que cubra la ausencia, e informar al visitante del cambio y de su duración.

Consejos para la relación con personas con discapacidad física

- Colocarse frente a la persona, si es posible, a su misma altura.
- Si se acompaña a un visitante con un ritmo más lento que el propio hay que ajustarse a su ritmo. Explicar a dónde se va y orientar al visitante, pero no sobrecargar la conversación.
- Evitar agarrar el bastón o el andador de alguien, ya que esto podría desestabilizarlo.
- Ofrecer ayuda al subir y bajar escaleras. Incluso puede ser útil ofrecerse a llevar objetos ligeros, como bolsas o folletos, que lleven en la mano.

Consejos para la relación con personas con discapacidad auditiva

- Confirmar el método de comunicación que la persona querrá usar: lengua de signos, lectura de labios, intérprete, escritura, etc. No todas las personas con discapacidad auditiva conocen la lengua de signos. Algunas personas con discapacidad auditiva utilizan el lenguaje oral y su sistema receptor es la lectura de labios y/o la audición (si los audífonos son funcionales para ellos). Muchas personas han perdido la audición después de adquirir el lenguaje oral y, por lo tanto, entienden bien el lenguaje escrito.
- Los signantes a veces tienen dificultades para entender idiomas hablados o escritos (los entienden como “idiomas extranjeros”).

- Incluso si alguien utiliza audífonos, esto no significa que pueda oír claramente. Es conveniente preguntar si necesita leer los labios.
- Situarse frente a la persona que está leyendo los labios para que pueda ver bien la boca.
- No taparse la boca ni situarse en un lugar oscuro.
- Hablar con claridad, usando un lenguaje sencillo, y no exagerar el movimiento de los labios ni las expresiones faciales.
- Mantener un tono de voz bajo. Los gritos son incómodos para una persona con audífono y pueden entenderse como un gesto agresivo.
- Comprobar si la persona entiende lo que se está diciendo y, en caso contrario, intentar decirlo de una manera diferente.
- Si se usa un intérprete, hay que hablar siempre directamente con la persona con la que se está realizando la comunicación y no con el intérprete.



- Antes de empezar a hablar, asegurarse de tener la atención de los interlocutores. Agitar los brazos o golpear suavemente en el hombro para reclamar su atención, pero evitando sorprenderlos.
- Es particularmente útil tener algunos conocimientos básicos de lengua de signos o del alfabeto dactilológico.
- Cuando en un grupo hay tanto personas sordas como oyentes, asegurarse de no centrarse solo en las personas oyentes.
- Cuando se ofrece un audio/video, siempre debe haber un texto alternativo: subtítulos, texto escrito, lengua de signos, etc. Evitar hablar mientras se camina por el museo. No dar explicaciones en salas ruidosas o en salas con más grupos. Las personas que utilizan audífonos pueden recibir el ruido amplificado o pueden confundirse con las conversaciones del otro grupo.
- Dar tiempo a cada persona para que se exprese, evitar completar las expresiones de las personas con dificultades del habla. A veces es útil repetir una idea parafraseando para poder confirmar lo que se ha entendido y esperar la confirmación.

Consejos para trabajar con un intérprete de lengua de signos

- Prever más tiempo para la reunión (dependiendo del método de comunicación puede necesitarse hasta un 50-70% más de tiempo con las personas sordociegos).
- Los intérpretes necesitan descansos, hay que asegurarse de programar estos descansos. Un intérprete solo puede trabajar durante un período limitado de tiempo sin descanso. Si la sesión es más larga, hay que considerar la contratación de un equipo de intérpretes suficiente.
- Para su participación en un evento formal, el intérprete debe disponer de un esquema de lo que se va a hablar y de lo que se va a mostrar en pantalla. Igualmente, el intérprete debe disponer por adelantado de alguna información sobre el tema, como palabras inusuales o términos especializados de los que se hablará.

- En las visitas a las colecciones del museo, antes de presentar la obra mirar a la obra es preciso ponerse de acuerdo con el intérprete sobre dónde se va a situar el grupo.
- Durante la presentación, mirar directamente a la audiencia, ya que algunos participantes pueden leer los labios. Al terminar algunas frases es conveniente comprobar si el intérprete tiene tiempo suficiente para realizar su tarea.

Consejos para la relación con personas con discapacidad visual

- Al acercarse a las personas ciegas o con discapacidad visual, hay que presentarse y preguntar si necesitan ayuda y prestársela en función de sus preferencias. Preguntar, igualmente, cómo les gustaría ser guiados.
- En lugar de cogerles, permitir que sean ellos quienes se tomen por el brazo.
- Avisar si se acercan desniveles, escalones o cualquier peligro potencial para la marcha.
- Cuando se guíe a alguien hacia un asiento, colocar su mano en el respaldo para que pueda orientarse al sentarse.
- Asegurarse en todo momento de que saben dónde están y hacia dónde se dirigen en relación con su entorno.
- Al comienzo de una reunión, describir la sala y a los participantes sentados alrededor de la mesa.
- Informar al participante con discapacidad visual cuando termine el acompañamiento.
- No tener miedo de usar palabras o metáforas relacionadas con el mundo visual, como “¡Ah, ya veo!” o “Veamos ahora el siguiente ejemplo”. Las personas con una discapacidad visual también usan estas expresiones y no se sentirán ofendidas.
- La audiodescripción, que es muy útil en visitas guiadas y otras actividades del museo, puede serlo también en estos casos.

Consejos para la relación con personas con discapacidad intelectual

- Para las personas con dificultades cognitivas suele ser habitual que se hable “de ellas”, en lugar de hablar “con ellas”,

y que se mantenga con ellas una comunicación que no les resulte accesible. Hay que procurar evitarlo.

- Es necesario asegurarse de que el tema es de interés para los participantes y recoge sus prioridades.
- Los participantes deben conocer la estructura de las actividades y de los contenidos y disponer de tiempo suficiente para comprender su sentido.
- Es útil utilizar recursos diferentes. Por ejemplo, incluir sentidos como el tacto, el olfato y la vista puede desempeñar un papel importante y reducir la necesidad de una explicación verbal. Para algunos participantes, el uso de tales sentidos puede ser su principal forma de comunicación.
- Las transiciones entre actividades no deben ser rápidas. Un ritmo demasiado apresurado puede perjudicar el interés o la comprensión de algunas personas.
- Se debe procurar que los participantes dirijan la actividad en lugar de exigirles que la sigan. La repetición ayuda a recordar y contribuye a la comprensión de todos los participantes.

Medios adicionales de comunicación

- El apoyo para la comunicación también puede incluir la participación de otros colaboradores, como asistentes para tomar notas o elaborar resúmenes, redactores de textos, lectores de labios, intérpretes de lenguaje de signos, intérpretes de sordociegos, etc.
- Los pictogramas, símbolos e imágenes del tipo story-board o guión gráfico se consideran especialmente útiles y deben emplearse siempre que sea posible. Los símbolos y las imágenes deben apoyar cualquier texto.
- Las visitas son más efectivas cuando se utilizan de manera integrada varios sentidos para la comunicación y la realización de las actividades.
- Los recursos visuales y táctiles deben tener un fuerte contraste de color y textura para ser accesibles a todos.

4. Preparación del proyecto

Esta sección tiene como objetivo presentar diferentes circunstancias que conviene considerar antes de poner en marcha un proyecto de este tipo.

Conocer y comprender los objetivos de las instituciones asociadas al proyecto

- Identificar los roles y las responsabilidades que cada institución cumple en el proyecto. Delimitar las tareas y la carga de trabajo de cada uno.
- Asegurarse de que todos los socios conocen y comparten el marco metodológico mediante la discusión de ejemplos concretos y formas de actuación.
- Identificar las fortalezas y conocimientos propios y compartirlos con el resto de los socios.

Verificar los recursos materiales y personales disponibles en la propia institución

- Conocer con detalle los requisitos de acceso al edificio, al espacio donde se realizará el taller y a los servicios que ofrece el museo.
- Determinar los espacios disponibles que se pueden emplear para la realización del proyecto, su accesibilidad y su aforo.
- Cuantificar el número de personas que pueden compartir el espacio destinado a la actividad, incluyendo los apoyos, intérpretes, voluntarios, etc.
- Evaluar la adecuación del espacio para la realización de la actividad. Es aconsejable buscar espacios tranquilos con ambiente cómodo y acogedor, tener en cuenta los niveles de sonido y luz, y considerar la posibilidad de salas de descanso.
- Asegurarse antes de cada sesión de trabajo de que los recursos de accesibilidad al edificio funcionan correctamente.

- Disponer de los recursos necesarios para iniciar el proyecto y estar preparado para incorporar nuevos recursos durante el proceso.
- Si el proyecto contempla la utilización de medios tecnológicos o digitales, es preciso evaluar si se dispone de los dispositivos suficientes, así como probar la accesibilidad de los mismos. Es importante tener en cuenta los lectores de pantalla u otras tecnologías de accesibilidad que incorporan móviles y tabletas (por ejemplo VoiceOver/TalkBack). Algunas compañías como Apple ofrecen soporte gratuito (<https://support.apple.com/en-gb/accessibility>).
- Planificar las sesiones evaluando si se dispone de las personas suficientes para su realización. Asegurarse de que cada participante cuenta con el apoyo necesario para poder llevar a cabo su actividad. Si el equipo del museo no es suficiente o carece de experiencia específica, se puede considerar la posibilidad de contar con la colaboración de personas vinculadas con asociaciones que trabajan en la discapacidad, voluntarios, estudiantes en prácticas, etc.

Bienestar, seguridad y motivación

Con el fin de crear un ambiente que contribuya al bienestar y la motivación de los participantes, conviene no olvidar los siguientes factores:

- Planificar el tiempo que se prevé dedicar a una actividad y las pausas.
 - Considerar la oportunidad de ofrecer bebidas y comida en algunos casos. Si es así, estar atentos a posibles alergias e intolerancias antes de encargar el pedido.
 - Verificar los contratos o acuerdos existentes entre la institución y los proveedores.
- Valorar y resolver las barreras o limitaciones que los participantes puedan encontrar para asistir a las sesiones.
 - Ofrecer ayuda para el transporte, dependiendo del presupuesto disponible.

- Considerar con los participantes cuestiones relacionadas con la responsabilidad y la implicación en el proyecto.
- Incorporar al grupo de trabajo amigos o familiares que contribuyan a que los participantes se sientan más seguros y que aporten nuevas perspectivas a las actividades.
- Dar toda la información posible antes de cada sesión para que los participantes desechen temores o desconfianzas.

Revisar los procedimientos del museo

Para trabajar con obras de arte e imágenes de obras de arte, hay que asegurarse de disponer de todos los derechos legales para el uso que se les va a dar: derechos de autor, posibles costes, duración de la validez de los permisos, etc.

Con respecto a los participantes, es preciso establecer acuerdos escritos sobre el uso de su imagen y de la información recopilada durante el proyecto:

- Asegurarse de que todos los participantes entienden y expresan su consentimiento antes de comenzar.
- Verificar que los formularios de consentimiento están de acuerdo con los requisitos de la ley vigente.
- No se debe olvidar que el consentimiento es un proceso continuo y no un acuerdo único.

Recopilación, gestión y desarrollo de conocimientos

Con el fin de recopilar y gestionar toda la información de las sesiones, no debe olvidarse planificar el modo y los medios necesarios para hacerlo (grabadoras de audio, vídeos, notas escritas, etc.), Prever si los datos obtenidos en las sesiones se quieren analizar como parte de las mismas o por separado, y considerar la posibilidad de desarrollar actividades mediante las cuales los propios participantes evalúen los datos recopilados y extraigan conclusiones o tomen decisiones a partir de las sesiones realizadas.

Hay muchos recursos online que pueden ayudar a recopilar, organizar y compartir datos para su posterior análisis, tales como: <https://www.mendeley.com>; <https://www.qsrinternational.com/nvivo/home>.

Asimismo, para desarrollar el contenido accesible que los participantes requieren se puede acudir a organizaciones locales de personas con discapacidad para recibir apoyo y formación. Para la formación de los educadores y otras personas de apoyo de las actividades, las organizaciones de personas con discapacidad pueden ofrecer una valiosa colaboración.

También es fundamental contar con la experiencia previa que puede aportar el propio museo. Los museos son lugares para el aprendizaje y el desarrollo de investigación por medio de la práctica. Sus departamentos de educación disponen de conocimientos y experiencia sobre temas relacionados con el trabajo con diferentes públicos. Los museos suelen tener una amplia red de organizaciones con las que colaboran a diferentes niveles que pueden ser de enorme utilidad en distintos momentos del proyecto. Sin que esto signifique que no queden aún muchas cosas por aprender.



Comunicación

A la hora de establecer una estrategia de comunicación para tu proyecto es importante:

- Investigar qué otras organizaciones podrían colaborar en el proyecto. Analizar con detenimiento las formas de trabajo de los museos y las organizaciones, las redes ya existentes y los posibles aliados para el proyecto.
- Tener presente las posibles estrategias de comunicación que mejor se adapten al museo.
- Integrar el proyecto en las estrategias del museo a corto y a largo plazo. Identificar las áreas de las que puede ser necesario obtener mayor información.

Al principio del proyecto:

- Favorecer que el proyecto encaje con la estrategia global de tu departamento.
- Establecer un diálogo constante con otros departamentos. Por ejemplo, el personal de atención al público puede necesitar una formación previa ya que estarán en contacto directo con los participantes. El departamento de comunicación se encargará de difundir el proyecto y ayudar en la búsqueda de participantes. Los departamentos de conservación o exposiciones pueden estar interesados en los resultados y opiniones obtenidas en las sesiones y pueden ofrecer charlas o acceso privado a algunas exposiciones.
- Estar en contacto con compañeros de otros museos para conocer los proyectos que están realizando en sus organizaciones y establecer posibles colaboraciones. Compartir experiencias y buenas prácticas enriquece a todos los museos.
- Conocer a los medios y organizaciones especializadas en accesibilidad será de gran ayuda para la búsqueda de participantes pero también para posteriores formaciones.

Durante el proyecto

- Compartir constantemente la experiencia con otros departamentos es una manera de concienciar y hacer de la accesibilidad una prioridad para el museo.
- Continuar el contacto con otros museos. De esta manera los participantes podrán, si lo desean, visitar otras organizaciones y recibir apoyo en ellas
- Comunicar tu proyecto al exterior, por ejemplo usando redes sociales. Involucra a los participantes en la divulgación del mismo gestionando las redes, participando en conferencias y dando su opinión en vídeos y otros medios.

Al final del proyecto

- La difusión es clave durante todo el proyecto. Evita que los objetivos y resultados del proyecto no tengan continuidad dentro del museo.
- Compartir los resultados del proyecto dentro del museo (por ejemplo en las reuniones que se programan habitualmente) y participar en conferencias y jornadas de educación para hacerlos públicos.

A tener en cuenta durante todo el proyecto:

- Proporcionar descripciones alternativas a las imágenes de la web, blog o redes sociales y compartir esta práctica con otros departamentos que gestionan estos canales. Ello asegurará que todo el contenido que se publique sea apropiado.
- Evaluar si el sitio web cumple con los estándares de accesibilidad más básicos (por ejemplo, los proporcionados por el W3C).

“Recomiendo a todos los museos llevar a cabo proyectos para mejorar la accesibilidad al patrimonio y, por supuesto, comunicar los resultados.” (Juan, grupo de Madrid)

5. Recomendaciones

Las sugerencias siguientes pretenden señalar algunas de las circunstancias imprevistas que pueden presentarse a lo largo de la realización de las sesiones de trabajo con los diferentes grupos:

- Hablar de dinero: aunque se diga explícitamente que se trata de un proyecto voluntario, algunas personas pueden intentar cambiar esta condición. No está descartada la posibilidad de pagar a las personas por su participación. En nuestro caso, no lo hicimos debido a las diferentes normas vigentes en cada uno de los tres países a los que pertenecemos los museos que formamos parte del proyecto, pero muchos otros proyectos sí lo hacen.
- Recibir peticiones de los participantes que resultan difíciles o imposibles de cumplir (por ejemplo, solicitar dispositivos para llevarse a casa, alimentos especiales que no son dietéticamente necesarios, etc.); por ello, es importante atenerse a las condiciones acordadas.
- Surgir dependencia emocional de algún o algunos participantes respecto al proyecto o a las personas que lo integran.
- Contar con algún participante que hable mucho o que quiera ser el centro de atención y acapare la actividad del grupo.
- Recibir acusaciones de favoritismo, discriminación, exclusión, muestras de enfado o molestias por parte de algún participante, incluso aunque las actividades hayan contemplado múltiples niveles para necesidades diversas.
- Enfrentar la difícil decisión de si compartir, o no, información personal propia cuando se pide a los participantes que lo hagan, o de mostrar, o no, el trabajo que se realiza fuera de las sesiones para que los participantes no sientan que se les utiliza para obtener beneficios personales.

- Permitir que los participantes obtengan algunos beneficios por su participación en el proyecto (como ir a exposiciones o visitas privadas, tener un certificado de participación o fotos de grupo, asistir a conferencias o eventos de medios de comunicación, etc.).

En todas las circunstancias indicadas resulta imprescindible ser flexible y estar atento a las dinámicas del grupo, conservar una distancia profesional con los participantes, manteniendo al mismo tiempo un fuerte contacto humano. La práctica participativa no consiste en un tipo de actividad concreta, sino en la manera en que se lleva a cabo toda la actividad.



6. Colaboradores

Una de las experiencias más enriquecedoras del desarrollo del proyecto ha sido la participación de colaboradores, voluntarios e intérpretes. Son una gran ayuda a la hora de comunicarse con otros participantes y un apoyo necesario en las sesiones. No es infrecuente que los participantes, en particular las personas con discapacidad intelectual, asistan a las sesiones acompañadas. Estos acompañantes suelen tener mucha experiencia y es imprescindible contar con su opinión, especialmente para probar la tecnología.

La ayuda de los colaboradores, voluntarios y acompañantes es generalmente muy útil para el desarrollo del proyecto y su participación tiene las mejores intenciones, pero también puede dar lugar a situaciones que no se habían previsto. Al valorar estas colaboraciones hay que considerar si fundamentalmente favorecen o dificultan el trabajo de los grupos y el desarrollo de la investigación.

Características de los apoyos que favorecen

- Animar activamente a los participantes a expresar su opinión.
- Dan apoyo individual cuando es necesario, pero sin descartar trabajar con otros participantes o dejar que aquellos a los que habitualmente ayudan trabajen solos o con otras personas.

Características de los apoyos que dificultan:

- Se desconectan voluntariamente (por ejemplo, se sitúan en la esquina, leen el periódico o miran el móvil).
- Hablan en nombre de alguien, en lugar de crear un espacio para que esa persona hable.

¿Cómo trabajar con colaboradores que crean dificultades?

La actitud de los colaboradores en su participación en el proyecto depende en gran medida de la naturaleza de la relación que mantienen con las personas con discapacidad con las que están en contacto habitualmente. Se trata, por tanto, de un equilibrio delicado.

Algunos progenitores están acostumbrados a asumir mucha responsabilidad por su hijo, aunque sea un adulto, y pueden tender a sustituirle o sobreprotegerle en el trabajo del grupo. Es recomendable observar su relación en las primeras sesiones y buscar la manera de que se sientan confiados.

Por ejemplo, si un padre o madre continúa hablando en nombre de su hijo, se puede crear alguna actividad en la que un educador o un participante trabajen con ellos por separado. La actividad Van Gogh por un día (que se explica más adelante) es una actividad sencilla y fácil de implementar que resultó efectiva en estos casos, ya que propone trabajar en parejas dándose mutuamente instrucciones. Cuantas más actividades haya en las que el participante pueda dar instrucciones al acompañante “responsable”, mejor. Con frecuencia, quien está acostumbrado a que otro hable en su nombre puede tener dificultades para expresarse, y hay que considerar la adaptación necesaria.

Ante la situación de un colaborador que se sitúa en una esquina y se desvincula del grupo puede intentarse aplicar las siguientes estrategias:

1. Escenario ideal: simplemente, pedir a la persona que participe. Animarle a que se sienta un participante más del grupo, incluso con personas diferentes a las que apoya.
2. Estrategia más cautelosa: acordar con la persona de apoyo y el participante si es necesario que el colaborador esté dentro de la sala. Que no esté presente puede ayudar a la independencia del participante, pero también puede hacerle dependiente de los demás miembros del grupo.

En todo caso es necesario mantener el contacto con la persona de apoyo para comentar aquellos aspectos que se consideren necesarios y dejar abierta la posibilidad de que vuelva a participar en el grupo de vez en cuando.

En un proyecto de larga duración, las relaciones pueden cambiar con el tiempo y estos cambios pueden ocurrir con rapidez o lentamente. Sin embargo, estas relaciones están en el centro de la práctica participativa. Al escribir esta sección decidimos recabar la opinión de algunos de los colaboradores de apoyo que han participado en el proyecto. Hablamos con personas de apoyo que han acompañado a participantes desde el principio y con otros que se incorporaron a lo largo del proyecto (como intérpretes de lengua de signos o redactores de notas) y les hicimos cinco preguntas:

1. ¿Tienes alguna experiencia previa como apoyo a una persona en algún proyecto parecido a ARCHES?
2. ¿Qué relación tienes con el participante fuera del grupo ARCHES? (¿o solo le acompañas a las sesiones ARCHES?)
3. ¿Cómo te posicionas dentro del grupo ARCHES?
4. ¿A quién apoyas?
5. ¿Ha cambiado tu relación con la persona a la que acompañas durante el proyecto ARCHES?

Los colaboradores que entrevistamos admitieron que tenían que “contenerse” para permitir que otros se expresaran por sí mismos, pero una vez que esto sucede:

“He notado un mayor compromiso con nuestro grupo, así como una mayor confianza fuera de ARCHES y durante las sesiones. Ha sido un gran impulso para que los participantes se sientan valorados”. (Persona de apoyo del grupo ARCHES de Londres).

“ARCHES me ha proporcionado una maravillosa oportunidad no sólo para participar en un proyecto fantástico, sino también para hacer amigos y contactos dentro de la comunidad de personas sordas”. (Intérprete de lengua de signos en el grupo de Londres).

“Para mí, como intérprete a lo largo del proyecto, cabe señalar que este proceso ha mejorado la calidad de mi trabajo en relación con la interpretación para XXX. Además, se ha desarrollado una relación de confianza. Creo que una transferencia positiva como esta es una ventaja en cualquier relación.

Además, me gustaría señalar que la dinámica de grupo en el curso del proyecto me parece muy agradable y enriquecedora y que en mi papel de intérprete puedo observar cómo la apreciación influye positivamente en el cuerpo social de este grupo”. (Intérprete de lengua de signos del grupo ARCHES de Viena).

“Al principio [vinimos] como personal de apoyo de XXX, pero poco a poco la implicación con el resto del grupo ARCHES ha ido más allá. Actualmente colaboramos en las actividades del proyecto, participando de diversas maneras en función de las necesidades que van surgiendo”. (Personas de apoyo del grupo ARCHES de Madrid).



7. Planificación

Con la sensación de que “pasa volando”, el tiempo se convierte en un factor determinante para el desarrollo del proyecto; por eso resulta útil detenerse en las estrategias de selección, los horarios de las sesiones y la gestión de la carga de trabajo.

Antes de comenzar la selección de participantes hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Involucrar a las personas con discapacidad desde el principio, tanto en la planificación de los objetivos del proyecto como en el desarrollo del mismo.
- Asegurarse de fijar el día y la hora que mejor se adapte a la institución donde se realiza el grupo de trabajo. Tratar de reservar los espacios necesarios con anticipación para que las sesiones no se superpongan. Los candidatos querrán saber las fechas antes de comprometerse a participar en el proyecto, pero es importante encontrar y proponer un horario adecuado tanto para el museo como para los participantes, considerando los compromisos de los participantes (trabajo, estudio u otras actividades) o la dificultad de llegar al museo (horas punta).
- Preparar formularios de consentimiento e información. Para nuestro proyecto se redactó material informativo y de consentimiento, tanto en lectura fácil como en versión detallada, y se creó también un video informativo con subtítulos, lengua de signos y audiodescripción.

Qué esperar:

- Desarrollar desde el principio el proceso de selección (pueden ser necesarios como mínimo tres meses) y evitar épocas del año en las que la atención sea menor, como la Navidad o el verano, u otras épocas de vacaciones.

- Cada institución tiene su propia forma de organizarse, por lo que es importante conocerla para poder incorporar y desarrollar en su contexto los grupos de investigación.
- Cuanto más amplio sea el alcance en la selección de participantes, más ricos serán los conocimientos que se puedan aportar al proyecto.
- Utilizar diferentes estrategias de comunicación. Resulta necesario hacer notas de prensa, anunciarse en redes sociales y ponerse en contacto con los medios especializados en discapacidad.
- Visitar y hablar directamente con las organizaciones de personas con discapacidad. Con ello, además, se pueden crear relaciones personales valiosas más adelante.
- Los responsables de las organizaciones pueden tener resistencias a la hora de facilitar acceso y apoyo al proyecto, por lo que es necesario ser persistente.
- Aunque los responsables de las organizaciones ofrezcan su apoyo, esto no garantiza la asistencia de los participantes.
- Esperar peticiones sobre la remuneración y preparar incentivos (como reembolso de gastos de viaje, comidas, entradas gratuitas a exposiciones, certificados, etc.) si no se puede pagar a los participantes o se decide que es inapropiado.
- Considerar la posibilidad de realizar una presentación pública del proyecto (esto tuvo buenos resultados en Madrid y en Oviedo), de manera que se pueda responder directamente a las preguntas e inquietudes. Otra opción es ofrecer una sesión de prueba (así se hizo en los grupos de Londres y de Viena).

Gestión de la carga de trabajo

- En nuestro proyecto, el mejor modelo ha sido tener una sesión quincenal con los grupos de investigación. Después de la fase piloto (en la que se realizó una sesión semanal durante un año), rápidamente se hizo evidente que era demasiado intensa. Sin embargo, es útil comenzar teniendo cuatro sesiones seguidas, una por semana, y luego

distribuir la frecuencia a una cada dos semanas. Si se tiene la impresión de que las sesiones son excesivas, hay que preguntar al grupo.

- La duración óptima de las sesiones ha sido de tres horas. (Hay que tener en cuenta que los participantes pueden retrasarse o necesitan irse antes del final, es necesario hacer descansos y los desplazamientos por el museo consumen tiempo).

¿Qué hemos hecho?

- Los museos españoles realizaron las sesiones en horario de tarde (de 16h a 19h). Se hizo así para que pudieran participar aquellas personas que trabajaban o tenían otras actividades por la mañana.
- En Viena, las sesiones fueron después de comer y antes de la hora punta (de 14h a 17h). Esto permitió que las personas que tienen actividades por las mañanas pudieran asistir sin preocuparse por el tráfico y los desplazamientos.
- En Londres, las sesiones comenzaban a media mañana y acababan por la tarde (de 11h a 15h). Estos horarios evitaban las horas punta y eran más convenientes para las organizaciones colaboradoras que llevaban participantes.

Con respecto a la carga de trabajo que un proyecto de este tipo supone para la institución que lo implementa, resulta necesario disponer de, al menos, tres jornadas semanales a tiempo completo.

En la semana sin sesión de trabajo del grupo de investigación, un día entero se dedica a escuchar, evaluar y resumir el contenido de la sesión anterior, junto con las tareas administrativas adicionales que resolver (el reembolso de los gastos de transporte, el pago de los servicios de catering, etc.). El segundo día de la semana se emplea en la planificación de la siguiente sesión y el envío del material preparado a los participantes por vía electrónica. Algunas actividades requerirán más tiempo de preparación que otras.

En la semana con sesión, un día completo se dedica al montaje de la sala, cuestiones técnicas y otras necesidades de última hora antes de la realización de la sesión propiamente dicha.

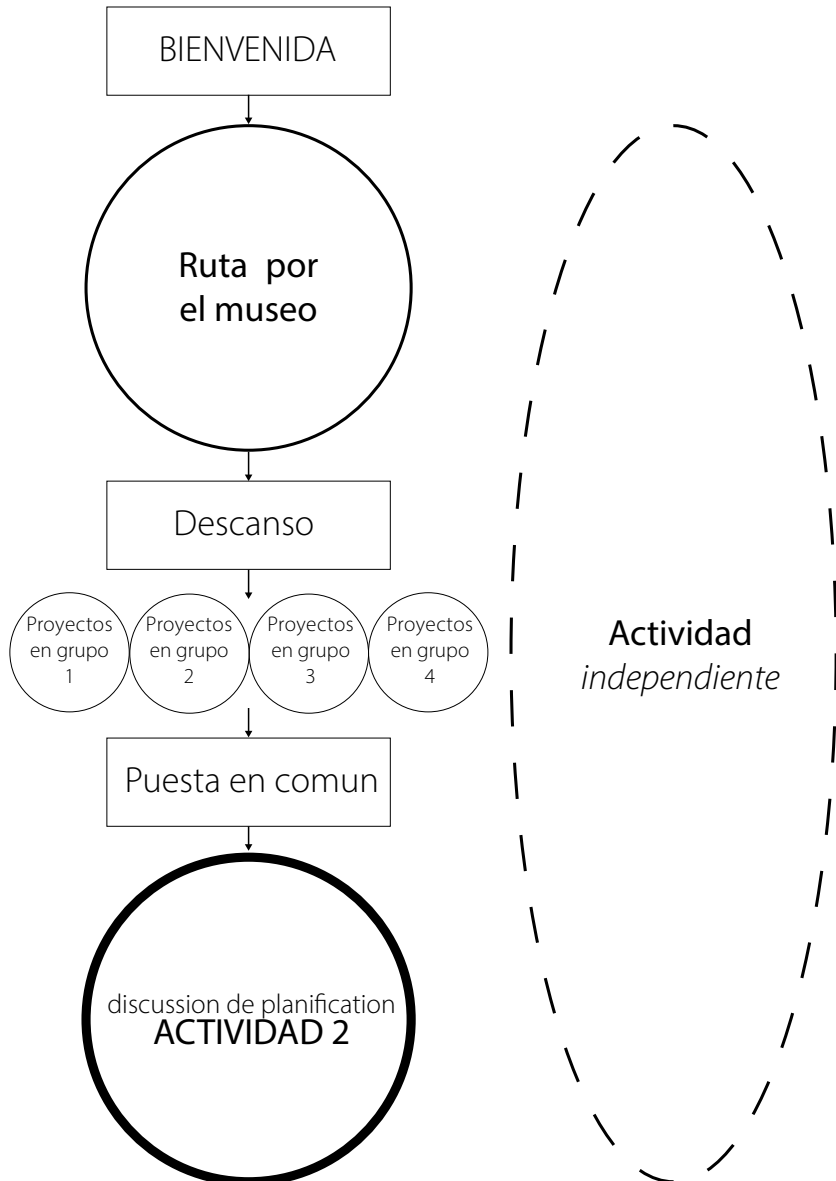
Los días restantes pueden dedicarse a tareas de investigación y preparación de las actividades y los proyectos de los participantes, y a atender las gestiones administrativas cotidianas sin olvidar otras tareas adicionales del trabajo diario: reuniones con compañeros e instituciones socias o el contacto con los participantes fuera de las sesiones.

Modelo de sesiones

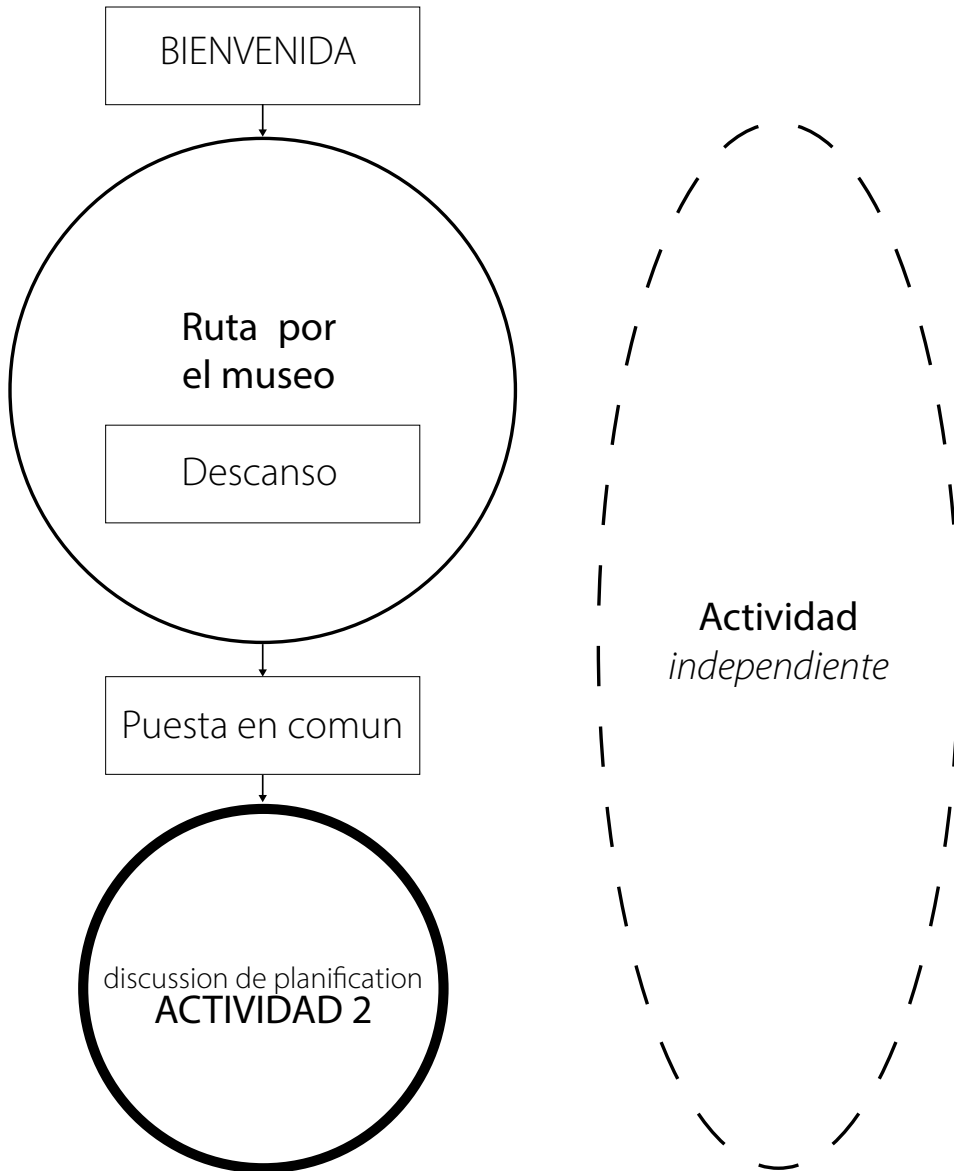
A continuación, se presentan tres estilos de sesiones de investigación participativa empleadas a lo largo del proyecto. A la hora de planificar este tipo de sesiones, es importante tener en cuenta:

1. Ser flexible con aquellos participantes que quieren realizar una investigación o proyecto independiente.
2. Tener organizadas actividades específicas para aquellos otros participantes que lo necesiten y formar grupos más reducidos para la realización de algunas actividades.
3. Comenzar cada sesión dando la bienvenida a los participantes es muy importante para que se sientan incluidos. Recorrer el grupo recordando a todos quiénes son y donde están sentados cada uno de los presentes para que todos los participantes se ubiquen en la actividad. Presentar el trabajo de la sesión y, si es necesario, recordar lo que se ha hecho en las sesiones anteriores.
4. Programar un tiempo para que los participantes puedan socializar es un componente muy importante.
5. Incluir una reflexión colectiva para compartir las experiencias y resultados obtenidos en cada una de las actividades realizadas.
6. Hacer el seguimiento de cada sesión con una puesta en común rápida sobre lo que se puede y se debe hacer en las próximas sesiones da a los participantes una visión general del proyecto, así como sentido de pertenencia y continuidad.

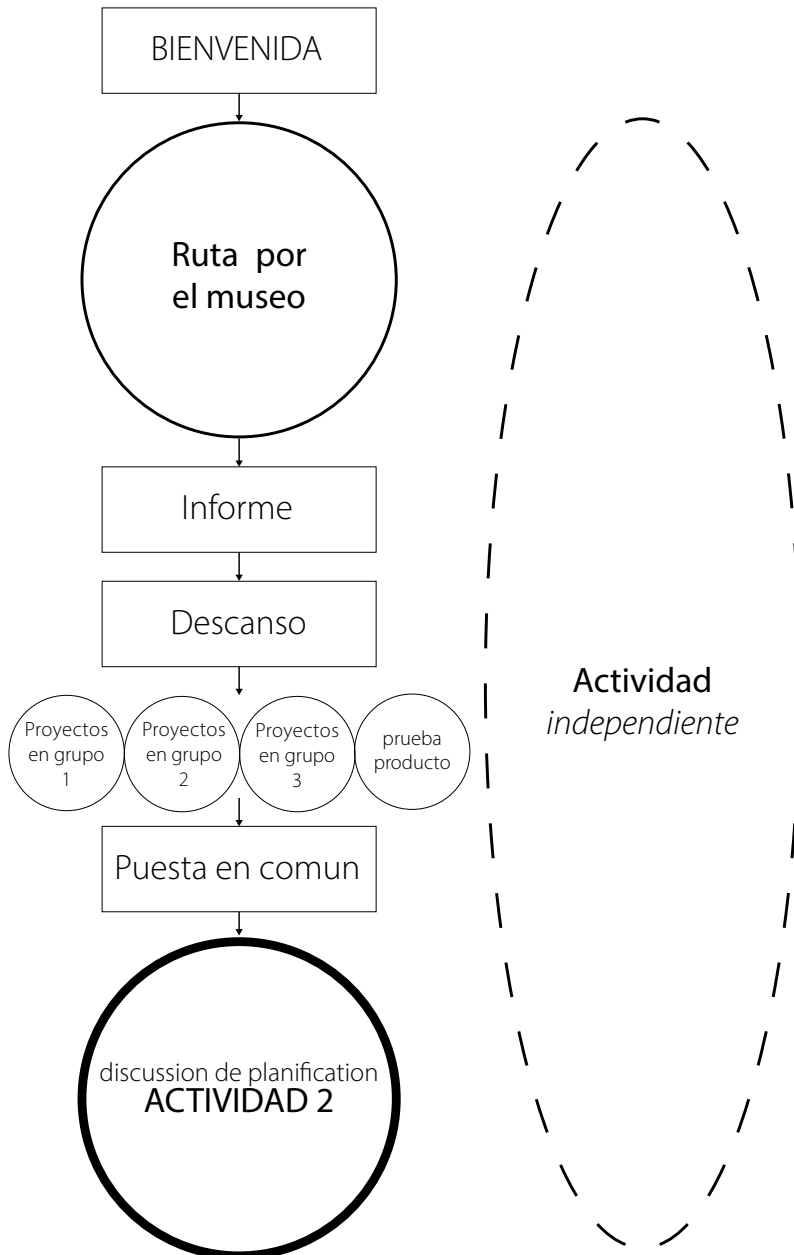
Modelo de sesión A



Modelo de sesión B

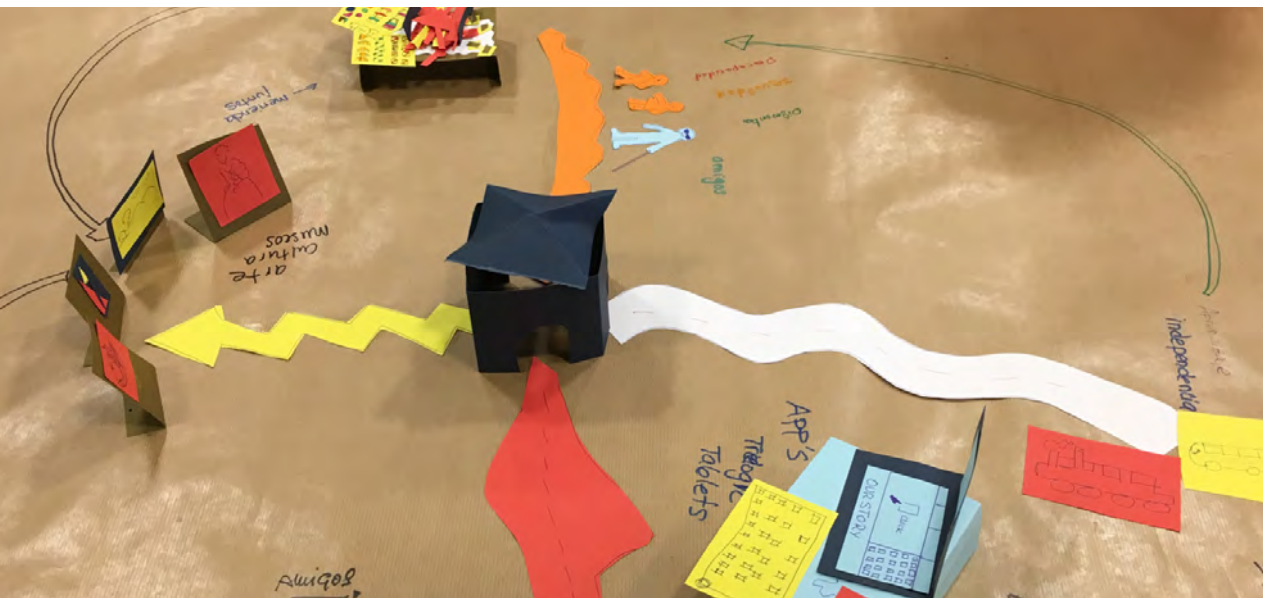


Modelo de sesión C



Tipo de actividades de cada sesión:

- Bienvenida: Un resumen de lo que se hizo en la última sesión y la agenda con las actividades del día.
- Proyectos en grupo: Trabajar en grupos pequeños a menudo es más fructífero que hacerlo en grupos grandes. Estos proyectos pueden consistir en: actividades relacionadas con los intereses de cada grupo, evaluación de tecnología o análisis de los contenidos del museo.
- Puesta en común: Es la oportunidad para que todos compartan lo que han hecho en la sesión y planifiquen las siguientes acciones. Es muy importante para que la gente aporte nuevas ideas y se involucre en otros proyectos.
- Actividad independiente: Algunos participantes pueden querer llevar a cabo su propia investigación dentro del proyecto.
- Ruta por el museo: Es el momento de explorar el museo a través de diferentes actividades, no sólo mediante visitas guiadas.
- Actividad externa: Es la oportunidad para visitar y evaluar otros museos. Siempre es bueno ver lo que hacen los demás y aprender de distintos planteamientos.



8. Nuestro modelo de trabajo

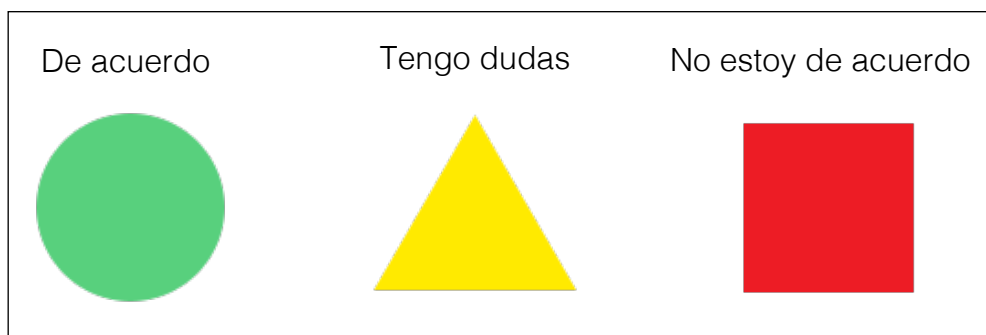
Al reunir a un grupo de trabajo numeroso, independientemente de sus necesidades y preferencias, siempre surgen retos en la comunicación, pues siempre unas personas son más participativas y expresivas que otras. Cuando se trabaja con diversas necesidades se presenta un nivel adicional de complejidad, ya que algunos participantes no pueden ver quién tiene la mano levantada para hablar, otros no pueden oír cuando alguien habla, y aún otros no entienden la lengua de signos.

Por ello, en las primeras semanas, el grupo trabajó en introducir acuerdos de comunicación, crear normas y redactar documentos que puedan orientar el desarrollo de la investigación.

Acuerdos de comunicación:

1. Pedir el turno de palabra para hablar levantando la mano y diciendo nuestro nombre.
2. Respetar el turno de palabra. Si hablamos todos a la vez, no nos entendemos.
3. Hablar claro y despacio para que todos nos entiendan.
4. En un grupo de más de 8 personas, nos presentamos cada vez que hablamos.
5. Conocer y respetar las necesidades de los compañeros.
6. Votar y dar nuestra opinión. Podemos utilizar las tarjetas de formas y colores.
7. Repartir las tareas de cada equipo de trabajo: moderador, portavoz, fotógrafo, etc.

También se elaboró un **sistema de semáforo** para moderar las conversaciones (ver imagen abajo). Sin embargo, los participantes no siempre utilizaron este sistema y fue frecuente la moderación por parte de un educador o responsable de cada grupo. Otro recurso utilizado en algunos grupos fue emplear un micrófono para animar a los participantes a esperar su turno, además de ayudar a que escucharan mejor.



Si al grupo le gusta tener reglas básicas comunes, es de gran ayuda elaborar conjuntamente un documento sobre principios y formas de trabajo y normas para las presentaciones que pueda servir a aquellas personas que participan puntualmente en una sesión (ver a continuación).

Fuera de las sesiones

Es importante tener en cuenta la comunicación con los participantes fuera de las sesiones, que debe permitir un contacto directo que no llegue a ser abrumador. En nuestros grupos siempre se enviaron el orden del día con los temas previstos para trabajar en la sesión y los materiales necesarios con varios días de antelación para que los participantes pudieran conocer y trabajar previamente los contenidos.

En esta información es recomendable incluir:

1. La dirección postal del museo donde se va a realizar la sesión, aunque pueda resultar reiterativo. Según el día, algunos participantes pueden venir acompañados de diferentes personas de apoyo o utilizar distintos métodos de transporte; si, además, las sesiones se realizan en más de un museo, es importante para evitar confusiones.
2. Una presentación con los contenidos de la sesión. Se pueden utilizar distintos formatos (PDF, PowerPoint, etc.) para lograr la máxima accesibilidad a la información.
3. Una agenda del día sencilla de entender. En todos nuestros grupos así lo solicitaron varios participantes.

Es importante remitir esta información también a los intérpretes.

En uno de nuestros grupos, la coordinadora enviaba un resumen de lo sucedido y las decisiones tomadas en la sesión. En otro grupo, los participantes solicitaron un correo electrónico semanal con un boletín informativo escrito por los propios participantes.

Lo que siempre debe incluir en las sesiones

- ✓ Etiquetas con los nombres de los participantes. Ayuda a que cada participante elija el modo de identificarse ante los demás (una fotografía, un símbolo, un color) y, además, funciona como mecanismo de cohesión del grupo (los participantes de nuestros grupos lo incorporaron a su rutina y se convirtió en la primera actividad de cada sesión, ayudándose entre sí a que cada uno tuviera su etiqueta).
- ✓ Cuadernos de apuntes. El participante que tenga el cuaderno se sentirá automáticamente a cargo de tomar notas y resumir ideas.
- ✓ Grabadoras, cámaras de vídeo o tabletas para registrar la sesión. Son una gran fuente de documentación y también estimulan a los participantes a mantenerse concentrados en la actividad. Las presentaciones de contenidos (PowerPoint) también se pueden descargar en las tabletas para que los participantes las tengan a su disposición durante toda la sesión.

Otras ideas

Las actividades contribuyen a que los participantes comprendan y respeten las necesidades y preferencias de los demás.

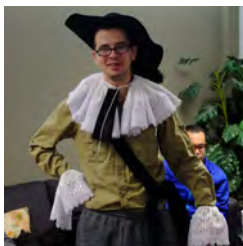
Durante la realización de las actividades, los participantes con distintas necesidades de acceso pueden trabajar juntos y aprender unos de otros. Estas son algunas estrategias sencillas encaminadas a este objetivo:

- Distribuir a los participantes en parejas para visitar el museo, elegir un objeto y describir su percepción del mismo.
- También organizados en parejas, examinar una parte del museo y explicar cómo perciben las personas, el espacio, el sonido, la luz, etc.
- Pedir a los participantes que cada uno escriba sus fortalezas y debilidades, y en grupos pequeños adivinar a quién pertenecen.

En la siguiente sección sugerimos otros modelos de actividades que puedes realizar en las sesiones de trabajo.

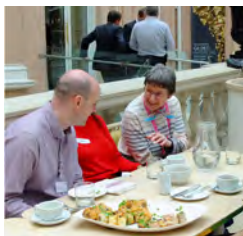
Nuestros principios y formas de trabajo

1. Divertirnos.



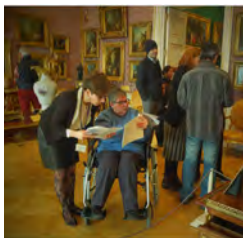
Imágen: Participante vestido como el cuadro "The laughing cavalier".

2. Sentirnos seguros.



Imágen: Grupo ARCHES comiendo juntos y pasándolo bien.

3. Tener la situación controlada.



Imágen: Una mujer en silla de ruedas explicando algo al coordinador.

4. Estar informados.



Imágen: Un hombre y una mujer investigando en un ordenador.

5. Sentir que formamos parte de un equipo.



Una mujer hablando en Lengua de signos.

6. Trabajar a diferentes ritmos.



Imágen: Grupo ARCHES utilizando varios recursos y trabajando con ritmos diferentes.

7. Compartir nuestras ideas.



Imágen: Una mujer explorando un relieve táctil y expresando una idea.

8. Ser lo más accesibles posibles.



Imágen: Una persona guía hacia el museo a un hombre ciego.

9. Planificar juntos.



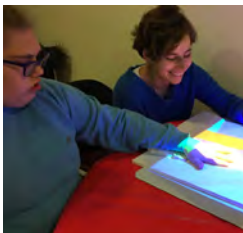
Imágen: Grupo ARCHES debatiendo alrededor de una mesa.

10. Sentir, escuchar, ver etc. en cada una de las actividades.



Imágen: Manos tocando un relieve táctil iluminadas por las luces coloreadas del relieve interactivo.

11. Apoyar y ayudar a los demás.



Imágen: Participante explicando en el museo a un grupo.

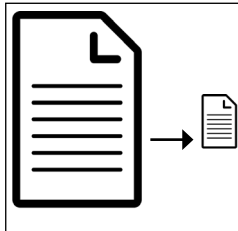
Normas para las presentaciones

1. Ayudarnos los unos a los otros y ser inclusivos.



Imágen: Dos participantes ciegos explorando un mapa táctil.

2. Escribir todo el contenido con un lenguaje claro.



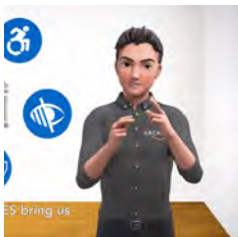
Imágen: Documento de texto en tamaño decreciente.

3. Subtítulos claros y sincronizados con la lengua de signos y la locución.



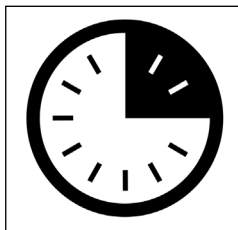
Imágen: Fotograma de un vídeo en el que un hombre habla lengua de signos. Subtítulos en la parte inferior de la imagen.

4. Los vídeos deben ir acompañados de un intérprete de lengua de signos.



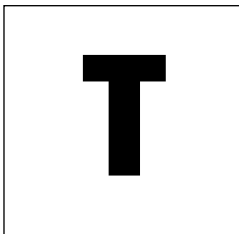
Imágen: Avatar ARCHES hablando lengua de signos.

5. Las presentaciones y los vídeos deben durar menos de 15 minutos. Los temas más largos y/o complejos deben permitir discusión y/o preguntas al final.



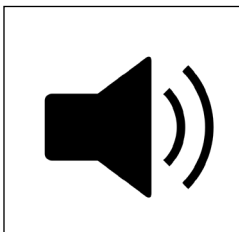
Imágen: Pictograma de un reloj indicando 15 minutos.

6. Presentaciones y vídeos con tipografías sencillas y de tamaño grande.



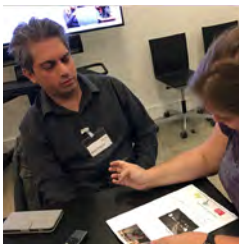
Imágen: Letra T en tamaño grande.

7. Vídeos con audiodescripción en las imágenes sin diálogo. Si el vídeo tiene diálogos constantes, se puede aportar un texto descargable.



Imágen: Pictograma de un altavoz.

8. Animar a todas las personas a participar en la actividad si lo desean.



Imágen: Hombre participando en una actividad.

9. Compartir previamente los materiales de la presentación en diferentes formatos (PDF, Word, notas, imágenes descritas, etc).



Imágen: Participantes distribuyendo materiales.

9. Actividades en museos

En este apartado se presentan seis actividades que muestran los diferentes enfoques en la relación con nosotros mismos, con nuestros sentidos y con las obras de arte del museo.

Título de la actividad: **Visita teatralizada.**

Objetivo: investigar diferentes formas narrativas para implicar a los visitantes/participantes.

Descripción breve: Los participantes tienen los ojos tapados con un antifaz o se colocan de espaldas a la obra de arte. El educador interpreta un texto en el que puede incluir música/ sonidos y objetos táctiles, además de una descripción visual de la obra. Hasta el final no se desvela de qué obra se trata o quién es el autor, para que los participantes puedan comparar la imagen mental que se han creado con la propia obra de arte.

Materiales:

- Objetos sensoriales (se pueden incorporar olores y sabores).
- Música, sonidos, vibraciones.
- Guiones.
- Puede ser necesario un segundo actor o educador.

Tiempo de preparación: Varía según la obra, pero al menos debe contarse con tres horas para redactar los textos y encontrar los recursos adecuados.

Duración de la actividad: 15-30 minutos por obra.

Aspectos positivos:

- Es una alternativa más lúdica que la audiodescripción.
- Permite la interpretación individual de la obra de arte, a la vez que se comparte una misma experiencia en el museo.
- No sólo es interesante para las personas con discapacidad visual, sino para todos.
- Efecto sorpresa.

Aspectos negativos:

- El intérprete de lengua de signos no suele actuar. Hay que procurar que colabore en los sonidos, la música o el baile.
- Puede ser una dinámica compleja para las personas que necesitan un lenguaje sencillo.
- Puede ser demasiado complejo para las personas que están habituadas a la audiodescripción.

Recomendaciones:

- Elegir una pintura que contenga una acción o escena. Incluir la construcción de la escena y lo que podría haber ocurrido después de la escena representada.
- Preparar un texto muy simple y descriptivo.
- No interpretar a dos personajes. Una misma voz para representar más de un personaje puede ser confuso.
- No tener prisa, permitir que los participantes toquen o huelan los objetos.
- Dedicar el tiempo necesario para escuchar la opinión de cada uno de los participantes. Es bueno encontrar similitudes.
- El grupo ideal puede tener entre 5-10 participantes.

“Es una de las actividades más memorables en las que he participado. Tuve la oportunidad de explorar una pintura a través del teatro mientras olfateaba y tocaba algunos objetos. Lo mejor es que me ayudó a crear una idea más viva de la pintura de lo que normalmente lo haría en las visitas guiadas regulares”. (Valentín, grupo de Oviedo).

Título: Van Gogh por un día.

Objetivo: Entender y experimentar una pintura mediante la descripción visual, pero también participar en el desafío de hacer una descripción visual.

Descripción breve: Por parejas, una persona describe visualmente una pintura u obra de arte mientras la otra la dibuja sin verla, solo mediante la descripción de su compañero. Después de unos minutos (10 aproximadamente), se cambia la obra y se intercambian los roles, la persona que dibujaba ahora describe, y viceversa. También se pueden utilizar relieves táctiles o réplicas de obras de arte.

Materiales

- Papel y lápices de colores.
- Reproducciones de obras de arte.
- Plastilina.

Tiempo de preparación: Varía según la obra, pero al menos tres horas para redactar los textos y encontrar los recursos adecuados.

Duración de la actividad: 15-30 minutos por obra.

Aspectos positivos:

- Ayuda a entender las necesidades de otras personas.
- Funciona bien con personas con diferentes discapacidades.
- Puede acercar a personas que no han trabajado juntas antes.
- Es una buena actividad para conocer gente nueva.
- Es fácil de hacer fuera del museo.
- Ayuda a recordar las obras de arte y a crear experiencias personales con ellas.

Aspectos negativos:

Algunas personas pueden ser tímidas a la hora de trabajar con o sin su acompañante de apoyo o su intérprete de lenguaje de signos. Se puede animar a los participantes a encontrar otros recursos, como gestos, si el intérprete no está disponible en ese momento.

Recomendaciones:

- Animar a los participantes a trabajar con personas con las que nunca antes habían trabajado.
- Asegurarse de que el espacio no sea demasiado ruidoso, pues varias personas estarán hablando al mismo tiempo.
- Elegir obras de arte que sean fáciles de describir. Emplear obras complejas puede ser frustrante para algunos participantes.
- Tratar de ser creativo con los materiales. Algunas personas pueden preferir la plastilina en lugar de pintura y lápices.

“Es una buena manera de trabajar con gente que no conoces. Te permite ponerte en el lugar del otro y entender los retos que se presentan cuando tratas de dar o recibir una audiodescripción”. (Janine, grupo de Londres).



Título: Cuestionarios y crucigramas.

Objetivo: Descubrir obras de arte a través de sencillas preguntas que permiten al visitante fijarse en los detalles y en aspectos curiosos. Un segundo objetivo es evaluar el tipo de información que los visitantes recuerdan, y por qué se recuerda una información u otra.

Descripción breve: Visita al museo en pequeños grupos. Cada grupo descubre las obras de arte a través de preguntas y respuestas previamente establecidas.

Se puede crear una gran variedad de preguntas-respuestas:

- Preguntas abiertas o cerradas.
- Diferentes categorías de información: información del artista, análisis visual, conocimientos previos, comparación con obras similares, etc.
- Crucigramas.

Es mejor elegir un número reducido de preguntas relacionadas con los intereses de los participantes, que tener muchas.

Materiales:

- Tarjetas de preguntas.
- Palabras cruzadas o crucigramas.

Tiempo de preparación: Al menos un día. Decidir la información y confeccionar las preguntas puede llevar bastante tiempo.

Duración de la actividad: 1 hora.

Aspectos positivos:

- Es una actividad divertida.
- Ayuda a recordar fácilmente el contenido de las obras de arte.
- Funciona bien para diferentes necesidades.
- Crea sentimiento de pertenencia a un equipo.

Aspectos negativos:

- Para algunos participantes puede resultar infantil o, al contrario, complicado. Es importante crear distintos niveles de información.

Recomendaciones:

- No emplear un lenguaje complejo. Tiene que ser accesible para todos. Puede ser necesario hacer una audiodescripción de la obra de arte para las personas con discapacidad visual.
- No se necesitan muchas preguntas, es mejor centrarse en unas pocas y medir por qué son importantes para los visitantes.
- Animar a los participantes a trabajar con personas con las que nunca antes se ha trabajado. Es una buena actividad para conocer gente nueva.
- Trabajar en grupos pequeños para que todos tengan la oportunidad de hablar y participar.

“Sí, me ha gustado. ¡Ha sido divertido!”
(Luise, grupo de Londres).

Título: Actividad multisensorial.

Objetivo: Descubrir las obras de arte a través de los sentidos.

Breve descripción: Esta actividad se divide en dos partes, la primera se desarrolla en el taller educativo y la segunda en el museo. Lo mejor es hacer ambas partes, una tras otra, pero también se pueden realizar unidas.

1. Exploración multisensorial de objetos en el taller educativo.

A los participantes se les vendan los ojos mientras el educador les presenta varias texturas, sonidos u olores. Primero se examina cada objeto pidiendo a los participantes que lo describan (¿Cómo podemos describir este olor, textura o sonido? ¿Qué emociones o recuerdos evoca?) y se recopilan sus ideas.

La intención es que, por medio del tacto, el olfato y el sonido, los participantes puedan descubrir diferentes sensaciones e imaginar y expresar lo que estos materiales les evocan. Con esta indagación inicial se pueden encontrar las palabras y los recuerdos para describir experiencias con ciertos materiales.

2. Exploración multisensorial en el museo (se puede hacer en el taller educativo con reproducciones de la obra).

Delante de la obra de arte se exploran de nuevo las mismas texturas, sonidos u olores en relación con las obras de arte seleccionadas. Se conversa con los participantes sobre sus sensaciones y se pregunta por otros materiales que podrían emplearse también.

Materiales:

- Objetos sensoriales.
- Música, sonidos y texturas.
- Antifaces.

Tiempo de preparación: Al menos un día (dependiendo de los materiales).

Duración de la actividad: Al menos 45 minutos para cada una de las partes.

Aspectos positivos:

- Funciona bien con participantes con distintas necesidades.
- Es divertido, a todos nos gusta descubrir a través de los sentidos.
- Permite recordar las obras de arte y crear experiencias personales asociadas a ellas.
- Es fácil de realizar fuera del museo.
- Permite entender necesidades diferentes de las propias.

Aspectos negativos:

- Los antifaces pueden ser molestos para algunas personas, sobre todo aquellas con discapacidad auditiva. Es muy importante explicar previamente todos los detalles de la actividad antes de que dejen de ver al intérprete.
- No se deben utilizar sonidos si en el grupo hay personas con discapacidad auditiva o deben buscarse métodos alternativos para explorar el sonido, por ejemplo, las vibraciones.

Recomendaciones:

- Trabajar con grupos reducidos para que todos los participantes puedan explorar los objetos, sonidos u olores.
- Ser creativo. Se pueden encontrar texturas u olores de las obras de arte en muchos objetos cotidianos.
- Elegir obras de arte que tengan muchos registros sensoriales.
- No tener prisa, se necesita tiempo para explorar sensorialmente.
- No pensar sólo en la “traducción” obvia de los sentidos, una obra de arte puede tener muchos estímulos.



“Es una manera de crear y compartir la idea de una pintura antes de verla. Y es muy interesante contrastar esta idea una vez que ves la pintura real”.
(Amelia, grupo de Oviedo).

Título: Día Internacional de las personas con discapacidad.

Objetivo: Dar voz a los participantes mediante el uso de redes sociales o una presentación.

Descripción breve:

El objetivo de esta actividad, que estuvo principalmente dirigida por los participantes, era abrir el debate sobre accesibilidad en museos y compartir con otras personas nuestra experiencia en el proyecto.

Es importante que los participantes realicen esta actividad de una manera positiva y con objetivos claros, para evitar que el debate se convierta en quejas sin soluciones.

Lo que hicimos:

Londres: Uno de los participantes realizó un vídeo personal sobre el proyecto y los museos, que fue publicado en las redes sociales del grupo.

Madrid: El grupo decidió organizar una presentación al público sobre el proyecto en la que contaron su experiencia y cómo entendían la accesibilidad en museos.

Oviedo: El grupo escribió un manifiesto para que fuese publicado en la web del proyecto. Además, el museo compartió en redes sociales una foto del grupo deseando un Feliz Día Internacional de las personas con discapacidad.

Viena: Dos participantes redactaron textos que fueron publicados en la web del proyecto.

Materiales:

- Información y fotografías u obras de arte relacionadas con la discapacidad y/o artistas con discapacidad.
- Papel y bolígrafo
- Fotografías del grupo
- Equipo de grabación (puede servir una tableta o iPad)
- Programa de edición de vídeo (iMovie o similar)

Tiempo de preparación: Depende de la actividad a realizar, pueden ser solo unas horas o varios días.

Duración: También depende de la actividad a realizar.

Aspectos positivos:

- Compartir las experiencias de los participantes y encontrar soluciones comunes.
- Fortalecer la identidad del grupo.

Aspectos negativos:

- Si los participantes no son activos en redes sociales, pueden realizar otra actividad como una presentación presencial.
- El museo puede ser restrictivo a la hora de utilizar recursos “controvertidos” en la web o redes sociales.

Recomendaciones:

- Ofrecer ejemplos de las actividades que otros museos y organizaciones han realizado en años anteriores puede dar buenas ideas a los participantes.
- Recoger las ideas en pequeños grupos y luego ponerlas en común con todo el grupo.

“Creo que es importante compartir con otras personas”
(Souad, grupo de Londres)



Título: Actividades dirigidas por los participantes.

Objetivo: Permitir que cada participante se sienta involucrado en la realización y preparación de la sesión. Dar confianza y autonomía.

Descripción breve:

Durante el proyecto fomentamos estas actividades en todos los grupos, y tres de ellos realizaron al menos una. Hemos organizado esta actividad desde tres enfoques:

1. Actividad individual (unos 20 minutos por sesión).
2. Pequeñas dinámicas de presentación para romper el hielo al principio de la sesión (10 minutos).
3. Dinámica: Todos los participantes haciendo diferentes actividades en una sesión (toda la sesión tiene una duración aproximada de 3 horas).



En Londres, los participantes aplicaron los tres enfoques con la intención de conocerse mejor e identificar las necesidades de cada uno. En dos actividades, los participantes se centraron en qué representa tener una discapacidad auditiva o visual. Mientras que otro participante (segundo enfoque) llevó a cabo pequeñas dinámicas de presentación como un “bingo de personas” (será explicado con más detalle en el apartado siguiente) o entrevistas entre participantes.

En Madrid, un participante eligió la primera opción, creando una yincana con el objetivo de que quedaran patentes las diferentes posibilidades de navegación por el museo. Los resultados ayudaron a los coordinadores a entender cómo describir los itinerarios por el museo. Para los participantes fue interesante observar las diferentes necesidades que cada uno tiene.

En Viena, un grupo de participantes eligió el tercer enfoque y decidió guiarse mutuamente por el museo y compartir su visión de un objeto. Esto ayudó a ver las diferentes percepciones dentro del grupo, y también a entender los intereses que tienen los participantes cuando miran un objeto.

Materiales:

- Información sobre las obras de arte, el museo, planos de sala, etc.
- Papel y bolígrafo.

Tiempo de preparación: Depende del enfoque seguido, pero al menos se requieren 3 horas.

Duración: También depende del enfoque decidido por el participante.

Aspectos positivos:

- Fomentar la participación activa de otros miembros del grupo.
- Dar confianza y seguridad.
- Crear nuevas perspectivas sobre cómo trabajar un tema.

Aspectos negativos:

- Si se utiliza el segundo enfoque hay que ser consciente que otros participantes puedan sentir que hay favoritismo hacia el participante que está desarrollando la actividad.
- Puede que algunos participantes se sientan forzados a crear una actividad similar.
- Otros participantes podrían pensar que este tipo de dinámicas puede distraer de los objetivos del proyecto (sobre todo en el segundo enfoque).
- Aunque los participantes estén interesados en hacerlo, podrían necesitar el apoyo de sus organizaciones, y éstas pueden no tener tiempo para ayudarles en esto. Es importante el contacto directo con la organización para solucionar este tipo de situaciones.

Recomendaciones:

- Tener cuidado de no influir a los participantes al diseñar la actividad, aunque necesiten ayuda para alcanzar los objetivos que se han propuesto.
- Ofrecer tiempo y ayuda al participante, ya que lo está haciendo de manera voluntaria.

“Creo que lo hice bien. Estaba un poco nervioso pero me gustó hacerlo” (Stefan, grupo de Viena)

“Me ayudó a ganar confianza en mí misma y a relacionarme más con el resto del grupo.”
(Sarah, grupo de Londres)



10. Otras actividades rápidas

Se resumen a continuación otras actividades de rápida ejecución centradas en el conocimiento mutuo de los integrantes del grupo, compartir las distintas necesidades y conocer el museo. La falta de recursos no constituye una dificultad insalvable, el grupo asume espontáneamente la responsabilidad para elaborar las actividades más adecuadas con los medios disponibles.

1. Actividades para conocerse los miembros del grupo

Título: ¡Levántate y muévete!

Instrucciones: Pedir a los participantes que se pongan de pie en círculo. Cada uno debe presentarse ante los demás con un gesto o movimiento que le identifique. El resto del grupo imita el gesto o movimiento.

Materiales: Ninguno.

Objetivo: Aprender los nombres de los miembros del grupo.

Título: Entrevista.

Instrucciones: Distribuir el grupo en parejas. Y pedirles que se entrevisten en tres minutos. Cada entrevistador debe encontrar tres hechos interesantes de la otra persona. Después, una vez reunido el grupo, cada uno presenta sus descubrimientos al resto del grupo.

Materiales: Ninguno.

Objetivo: Aprender los nombres de los miembros del grupo y algunos datos curiosos de cada uno de ellos. Es una buena manera de iniciar a los participantes en la investigación.

Título: Bingo

Instrucciones: Hacer una cuadrícula de 5 por 4 casillas en una tarjeta para cada uno de los miembros del grupo. Cada casilla contiene un dato distinto. Animar a las personas del grupo a que hablen entre ellas para tratar de completar su tarjeta. Si alguno de los datos que aparecen enumerados en la tarjeta se relaciona con la persona con la que se está hablando, hay que pedirle que firme con su nombre en la casilla correspondiente.

Una vez acabada la actividad, poner en común durante unos 10 minutos algunos de los datos interesantes que el grupo ha descubierto.

Materiales: Papel, bolígrafo y cuadrícula de bingo.

Objetivo: Aprender los nombres de los miembros del grupo y algunos datos curiosos de cada uno de ellos. Es una buena manera de iniciar a los participantes en la investigación.

Título: Adivina mi talento oculto

Instrucciones: Pedir a cada participante que escriba en un papel un talento o habilidad que posea y que nadie más en el grupo conozca. Una vez escrito, una persona lee todos los papeles en voz alta mientras el resto intenta adivinar a quien pertenece cada una de las habilidades.

Materiales: Papel y boli.

Objetivo: Compartir nuestras.

2. Actividades para compartir las necesidades de los otros

Título: **Sin palabras**

Instrucciones: Escribir en un papel una frase sencilla, por ejemplo “El gato se sentó en un tejado de hojalata caliente” y enseñarla a un miembro del grupo. Este debe transmitir esa frase al resto del grupo sin hablar o escribir. Debatir si ha sido difícil comunicarse así y qué hubiera ayudado a entenderse. Comentar cómo nos podemos comunicar con alguien que no usa el lenguaje oral o escrito y cómo podemos ayudarles.

Aquí te sugerimos algunas frases más que puedes utilizar en la actividad: Me siento raro. Quiero una Coca-Cola. He perdido los deberes. Mis padres se están divorciando. Me duele el pie. Quiero una hamburguesa para comer. Soy alérgico a las fresas. Odio el ketchup.

Materiales: Papel.

Objetivo: Entender la dificultad de no poder expresarse mediante el lenguaje hablado o escrito.

Título: **Sin vista**

Instrucciones:

- Distribuir el grupo en parejas. Una de las personas se coloca un antifaz mientras la otra la guía a través de la sala. Tras unos minutos, se intercambian los roles.
- Comentar cómo se ha sentido cada participante, si ha sido bien guiado, cómo cree que se siente una persona ciega cuando se la empuja o arrastra. Poner en común formas de avisar a alguien que no ve un peligro.

Materiales: Antifaces y una sala con algunos obstáculos (sillas, bultos, cables, etc.) Dejar la puerta de salida abierta como si fuese un obstáculo más.

Objetivo: Practicar y experimentar cómo es guiar a una persona ciega y cómo se siente al ser guiado.

Título: Confusión.

Instrucciones:

- Escribir en un papel varias oraciones mal escritas o al revés. Pedir a los participantes que las lean correctamente sin apenas darles tiempo. Interrumpir a la persona que está leyendo, meterle prisa o decirle que debería ser fácil para él.

Por ejemplo:

- “le pero nero es cmió lsa gatellas” (El perro negro se comió las galletas).
- Debatir sobre las dificultades para descifrar la frase y si el tener que hacerlo de prisa lo ha hecho más difícil. Pedir que se indiquen aspectos que podrían servir de ayuda en circunstancias similares.

Materiales: Papel y bolígrafo.

Objetivo: Entender la presión que sienten algunas personas con discapacidad intelectual al intentar participar en actividades.

Título: Líneas borrosas.

Instrucciones: Proyectar un texto desenfocado de manera que las palabras no se puedan leer bien.

Pedir al grupo que intente copiar la información y preguntar después sobre el contenido del mismo.

Comentar el sentimiento de frustración que puede significar no ver algo con claridad pese a prestar atención.

Debatir estrategias para que el grupo ayude a una persona con discapacidad visual. Se debe remarcar que, antes de ofrecer cualquier ayuda, es necesario preguntar; algunas personas pueden preferir no recibir ayuda.

Materiales: Proyector con un texto o diapositivas.

Objetivo: Experimentar un problema visual común.

Título: Inclusión/Exclusión.

Instrucciones:

- Organizar el grupo en parejas y pedir que cada participante cuente una experiencia personal de exclusión y otra de inclusión.
- Anotar en post-it dos o tres palabras que evoquen cada experiencia.
- Hacer una puesta en común en pequeños grupos o con todo el grupo.
- Pedir a los participantes que compartan las palabras que han anotado describiendo sus emociones de exclusión e inclusión. Colocar los post-its en dos columnas y debatir en grupo el impacto que a largo plazo tiene la exclusión (por ejemplo, cómo puede afectar a la decisión de participar en actividades o en la toma de decisiones, y, en cambio, cómo sentirse incluido proporciona seguridad y empoderamiento para aprovechar las oportunidades).

(Atención: este ejercicio puede ser de gran sensibilidad y provocar fuertes emociones. Debe ponerse en práctica solo si se considera apropiado para el grupo).

Materiales: Post-it y bolígrafos.

Objetivo: Compartir experiencias de exclusión.

Título: Sin sonidos.

Instrucciones:

- Mostrar a los participantes cómo colocarse los tapones para los oídos.
- Poner el “ruido blanco”. Si se dispone de un televisor, conectarlo sin canal y subir el volumen lo suficiente para distraer la atención. Si se utiliza una radio, sintonizarla entre emisoras para que sólo se escuche ruido. Si se emplea un ventilador, ponerlo en la posición más alta.
- Leer un artículo de periódico o un pasaje de un libro rápidamente con un tono monótono, pronunciando palabras juntas y haciendo pausas en lugares extraños.
- Preguntar a los participantes sobre el contenido de lo que se ha leído. Hablar rápidamente con un tono de voz bajo.
- Al quitar los tapones para los oídos y desconectar el ruido, comentar con los participantes (con voz normal) cómo se sienten cuando no se puede oír claramente.

(Tener en cuenta que las personas con discapacidad visual pueden necesitar una descripción más detallada).

Materiales:

- Tapones para los oídos.
- Radio, televisor, ventilador u otro dispositivo que haga ruido.

Objetivo: Entender la experiencia de no oír.

Título: Lengua de signos.

Instrucciones: Pedir a las personas signantes e intérpretes que expliquen cómo funciona la lengua de signos, incluyendo algunas reglas básicas, y que enseñen algunos signos básicos al resto del grupo.

(Tener en cuenta que las personas con discapacidad visual pueden necesitar una descripción más detallada).

Materiales: Ninguno.

Objetivo: Comprender la importancia de la lengua de signos.

3. Actividades para conocer las actividades del museo

Título: De pared a pared.

Instrucciones: Pedir que los participantes con distintas necesidades recorran las salas del museo, elijan una obra de arte y valoren el espacio.

Materiales: Ninguno.

Objetivo: Aprender a percibir críticamente el entorno próximo.

Título: ¿De qué va esto?

Instrucciones: Hacer un recorrido por el museo con los participantes descubriendo qué está disponible para ellos y qué echan en falta. Se pueden valorar diferentes aspectos, desde la web hasta las cartelas. Es probable que los participantes hayan visitado anteriormente otros museos y establezcan comparaciones.

Materiales: Ninguno.

Objetivo: Conocer los recursos y probar la accesibilidad del museo.

Título: ¿Qué quiero saber de una obra de arte?

Instrucciones: Revisar la información sobre las obras de arte del museo y comentar con los participantes si el contenido es comprensible e interesante. ¿Qué echan en falta?

Materiales: Ninguno.

Objetivo: Revisar críticamente el contenido de las obras del museo: tanto la accesibilidad como el interés.

Materiales: Papel

Objetivo: Entender la dificultad de no poder expresarse mediante el lenguaje hablado o escrito.

Título: ¿Ves lo que yo veo?

Instrucciones:

- Pedir a los participantes que vayan a las salas del museo, elijan una obra de arte y expliquen cómo la perciben.
- Ofrecer una palabra, sonido u olor a un pequeño grupo de participantes y pedirles que busquen obras relacionadas en el museo.

Materiales: Ninguno

Objetivo: Aprender cómo cada persona disfruta de las obras de arte de una manera diferente.

11. Proyectos en grupo

Los proyectos en grupo son el núcleo y el alma de la investigación del proyecto ARCHES. Proporcionan soluciones a los problemas identificados por cada grupo dentro de su museo, crean lazos de unión dentro del grupo, y son únicos y hechos a la medida de cada institución. Requieren trabajo adicional fuera de las sesiones, pero también aportan grandes ideas. Cada uno de los grupos ARCHES sugirió ideas y desarrolló proyectos diferentes. En esta sección se destacan cuatro de estos proyectos.

Los códigos QR. Grupo ARCHES de Londres

Este proyecto se desarrolló a lo largo de un año (en total, alrededor de cinco sesiones de tres horas). Surgió a partir de la idea de que la información del museo debería tener diferentes niveles de accesibilidad (como lectura fácil, lengua de signos, etc.), pero también permitir formas más creativas de aprendizaje, como poemas. El visitante puede recoger, en recepción o en la entrada de las salas del museo, un libro o cuaderno con los códigos QR y escanear con su teléfono móvil el código correspondiente para enlazar con los recursos online, que además se pueden actualizar fácilmente.

Requisitos para realizar el proyecto QR Code: Una obra de arte; supervisión curatorial; cámara y buena calidad de sonido de reproducción (en el proyecto se usaron las cámaras del iPad); software de edición de vídeo (iMovie es adecuado para los usuarios de Apple, ya que es gratuito y está integrado).

Personal: Intérprete de lengua de signos, comisario y editor de vídeo.

Requisitos para el uso del libro con códigos QR: Un teléfono inteligente con una aplicación que permita leer códigos QR, acceso a Internet, auriculares y el cuaderno de código QR.

¿Cómo lo hicimos?

1. Los participantes escogieron un objeto (en el proyecto se eligió La Campana de San Mura, de la Wallace Collection).
2. Los participantes pensaron en las capas de información que había que escribir y qué tipo de información se requería para cada una de las hojas de información.
3. Los participantes escribieron un poema.
4. Los participantes se reunieron con la comisaria y la entrevistaron para obtener más información.
5. Los participantes comenzaron a escribir y revisar el guión.
6. Los participantes grabaron el guión.
7. Los participantes grabaron al intérprete de lengua de signos.
8. Los participantes investigaron y eligieron imágenes de la Campana para mostrarlas en la pantalla.
9. El editor de la película trabajó en el montaje.
10. Los participantes revisaron y dieron el visto bueno al producto y al diseño final.

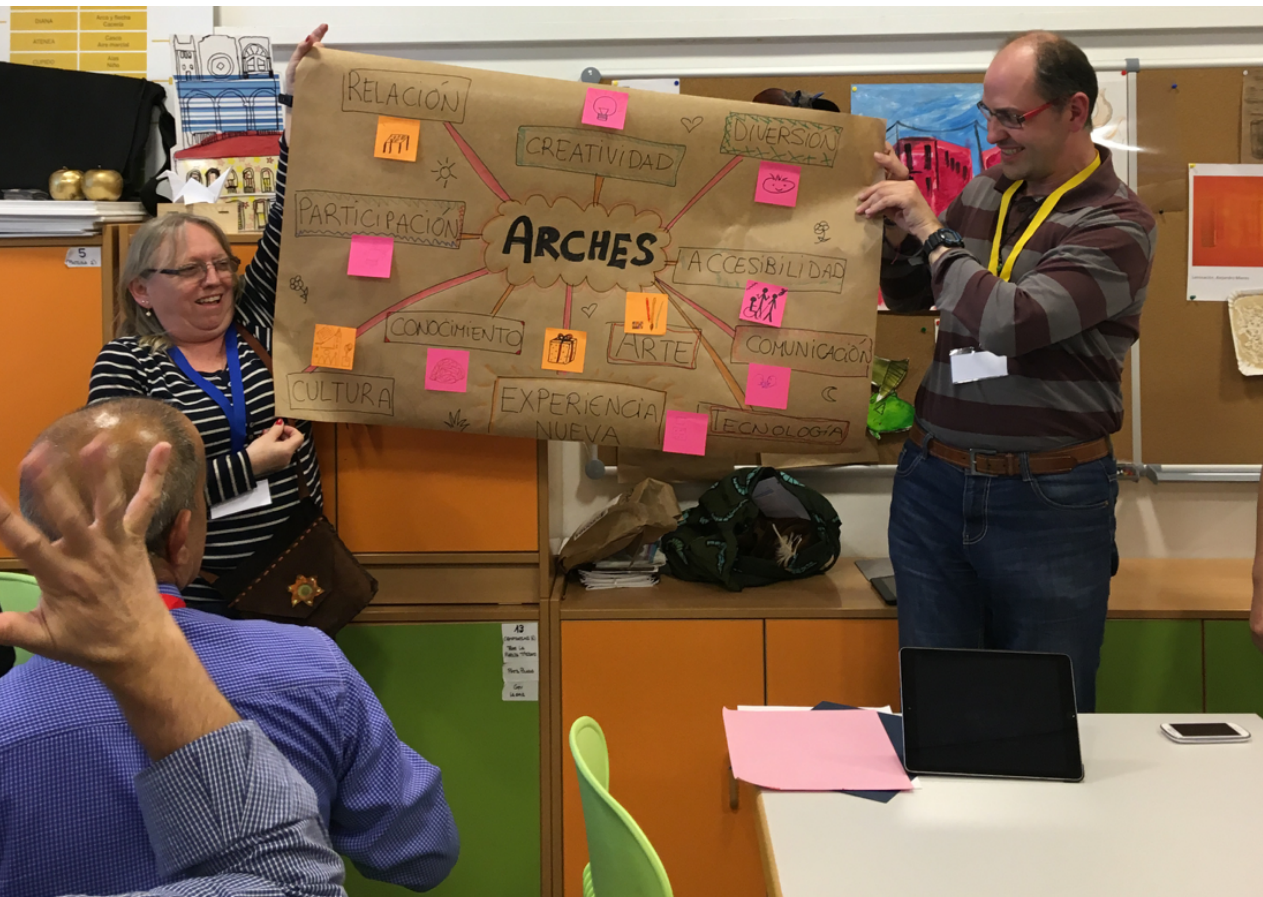
Recomendaciones del educador del museo:

Aunque se llamó proyecto QR, en realidad apenas tuvo que ver con estos códigos y se transformó en un proyecto sobre cómo hacer un video accesible.

Al mirar atrás, habría sido mejor que todo el grupo hubiera trabajado con un cineasta desde el principio para poder grabar, dirigir y producir el proyecto como grupo. Los videos terminados se ven fantásticos y es encantador tener este tipo de interpretación de los visitantes sobre uno de nuestros objetos, aunque no creo que se haya logrado el objetivo de que los participantes aprendieran a editar. La edición en sí misma les pareció complicada, confusa y un tanto abrumadora. Sin embargo, disfrutaron mucho grabando el audio y tomando decisiones sobre la realización del vídeo.

“Sentí que hacer el código QR fue genial pero también fue un trabajo duro. Aprendí mucho sobre cómo construir un código QR usando un guión”. (Sarah, grupo de Londres)

“Creo que ayuda a tener una rápida visión general”. (Andreas, grupo de Viena)



Encontrando mi camino dentro del KHM **(Kunsthistorisches Museum). Grupo ARCHES de Viena**

La comunidad de personas con discapacidad visual solicitó, al principio de las sesiones, la creación de un mapa táctil del museo. Este reto se llevó a cabo en el transcurso de cinco sesiones de hasta dos horas cada una. Los participantes revisaron y rediseñaron los planos del museo. El objetivo era permitir conocer al usuario su ubicación y sus desplazamientos dentro del museo.

Requisitos para hacer el mapa táctil: Planos del museo; plano de la ciudad (si se desea incluir las estaciones de tren o autobús de los alrededores); papel de relieve; impresora.

Personal: Diseñador; preferiblemente un especialista en orientación y navegación.

Requisitos para utilizar el mapa: Los mapas fueron recogidos en la recepción del museo.

¿Cómo lo hicimos?

1. Decidimos qué era relevante mostrar y con qué detalle.
2. Decidimos las dimensiones del mapa.
3. Revisamos y rediseñamos las maquetas de los mapas.
4. Escribimos y grabamos las audiodescripciones.
5. Probamos y aprobamos las audiodescripciones.
6. Terminamos el producto.

Recomendaciones del educador del museo:

En los debates se muestran opiniones contradictorias, ya que cada participante tiene necesidades diferentes y todos quieren que se tenga en cuenta su experiencia. Aunque el trabajo es intenso, resulta muy satisfactorio.

En cualquier lugar y con cualquier forma. Grupo ARCHES de Oviedo

Este juego interactivo se creó por los participantes al final del segundo año del proyecto. Consistió en poner a disposición de los visitantes tarjetas relacionadas con diferentes categorías de acciones o emociones. Cada tarjeta plantea preguntas y ofrece instrucciones para resolverlas:

- ¿Cómo hubieran pintado esta obra hoy en día?
- Acércate al vigilante de sala más cercano y pregúntale por su obra de arte favorita del museo y ve a verla.

El objetivo era que el visitante explorase el museo y sus obras de arte de una manera nueva y poco habitual.

Requisitos para el diseño del juego: Anillos de encuadernación, tarjetas, perforadora, impresora, tijeras.

Personal: Solo una persona creativa.

Requisitos para usar el juego: dejar las tarjetas acabadas en la entrada del museo.

¿Cómo lo hicimos?

1. Los educadores prepararon un modelo relacionado con la ruta de un museo.
2. Evaluación de las preguntas y discusión sobre el diseño.
3. Edición de las preguntas y redacción de nuevas categorías con preguntas.
4. Probamos las preguntas entre nosotros.
5. Acordamos el diseño final.

Recomendaciones del educador de museo

La actividad es innovadora y divertida. Cada persona contesta de una manera diferente, lo que hace que sea única. Es importante que las preguntas sean claras, de manera que las personas puedan responder fácilmente.

“La mejor manera de conocer la opinión de otras personas y empatizar con ellas” (Pablo, grupo de Oviedo)

Bienvenidos al museo. Grupo ARCHES de Madrid

Los participantes propusieron este proyecto cuando el grupo se subdividió en grupos de interés. El grupo que analizaba la navegación y el acceso al museo debatió muchas alternativas diferentes y finalmente decidió producir un vídeo para informar al visitante potencial sobre los recursos disponibles y sobre cómo desplazarse por el espacio del museo para encontrar los servicios básicos. El video fue creado conjuntamente con los participantes y estará disponible en la página web, en la entrada del museo y en aplicaciones específicas.

Requisitos para la realización del vídeo: Listado de elementos de accesibilidad, mapa del museo; espacios de reproducción en la entrada del museo.

Personal: Equipo de grabación, personal de edición de vídeo, actores y narradores.

Requisitos para ver el vídeo: Conexión a Internet.

¿Cómo lo hicimos?

1. Los participantes deciden cómo debe ser el vídeo: información relevante, estructura, aspectos de accesibilidad, etc.
2. Los educadores recogen las ideas y buscan profesionales para realizar el vídeo.
3. Los museos establecen una colaboración profesional con una empresa especializada en la producción de vídeo.
4. La empresa diseña el guion a partir de las ideas de los participantes, con la información del museo y el asesoramiento de los participantes.
5. Los participantes aprueban el guion final.
6. Los museos y la empresa gestionan todos los detalles: actores, permisos de grabación, fechas, etc.

Recomendaciones del educador de museo

Este proyecto fue muy motivador para los participantes, ya que sintieron que podían contribuir activamente a la mejora del museo. Eran conscientes de que su voz estaba siendo escuchada y que el resultado llegaría a otros. Durante el

proceso ha sido muy importante respetar las decisiones de los participantes, ellos han sido los mejores asesores de accesibilidad que este video pudo tener.

“Desde el principio tuvimos la intención de crear un recurso audiovisual que motivara a más personas con discapacidad a visitar los museos, informándoles con antelación de todos los recursos de accesibilidad, instrucciones de orientación y piezas importantes que encontrarían al visitar los museos. Desde mi punto de vista personal disfruté de este mini proyecto basado en mi experiencia profesional en marketing, accesibilidad y en haber trabajado con las necesidades de las personas con discapacidad, además de estar involucrado en la gestión de proyectos. Con todo esto y el resto de las habilidades y disposición del equipo, estaba seguro de que saldría un recurso audiovisual tan útil y exitoso”. (Alberto, grupo de Madrid)

Diarios personales. Todos los grupos

Este proyecto creció de manera orgánica y autónoma dentro de todos los grupos. Los participantes decidieron escribir diarios sobre el curso de las sesiones y del contenido de cada una de ellas. Cada diario es distinto, ya que incorpora un elemento de autorreflexión y se presenta en diferentes formas (tweets, fotografías o textos en papel). Todos ellos componen un hermoso fresco que contiene la memoria del proyecto.

Los diarios se han compartido en las redes sociales del proyecto y también se han mostrado en las exposiciones.

En función de las necesidades de cada participante. Puede ser necesario incorporar pictogramas o folletos.

Requisitos para usar los diarios. Depende del formato que cada participante decida utilizar para expresarse, en nuestro caso fue necesario el uso de internet y redes sociales.

¿Cómo lo hicimos?

1. Indagamos sobre los diferentes diarios que algunos participantes estaban elaborando.
2. Les solicitamos su permiso para integrarlos en el proyecto general.
3. Una vez que se contó con su aprobación, reunimos periódicamente sus aportaciones.
4. Finalmente, propusimos publicar los diarios imprimiéndolos o digitalizándolos.

Cada uno de los participantes realizó este proyecto de una manera diferente y personal. Por ejemplo, Juan, Ángel, Rodrigo, Jandro, Samuel y Sarah, escribieron su diario dándole cada uno sus propios matices añadiendo pictogramas, dibujos o escribiendo obras de teatro que recreaban las sesiones. Antonio publicó tweets con fotos y breves descripciones de cada una de las sesiones que no solo dieron visibilidad al proyecto sino que también fueron una manera interesante y original de recopilar datos. Sabine, como fotógrafa apasionada, capturó la experiencia visualmente y la ha compartido en álbumes de fotografías.



12. Mensaje de cierre

Por último, nos gustaría compartir una reflexión sobre la diferencia entre exclusión e inclusión. Inclusión es garantizar que todos puedan participar plenamente. No se trata sólo de mejorar el acceso a los servicios, sino también de apoyar a las personas para que participen en procesos más amplios que garanticen el reconocimiento de sus derechos y necesidades. Hay que tener inclusión para obtener equidad.

La equidad y la inclusión implican reconocer cuándo las personas son excluidas y asegurar que son tratadas de acuerdo con los principios de justicia. Equidad implica reconocer que las personas son diferentes y necesitan apoyo y recursos diferentes para asegurar que sus derechos se hagan realidad. Para garantizar la equidad, a menudo deben adoptarse medidas para compensar las discriminaciones y desventajas específicas.

Esperamos que esta publicación les proporcione herramientas y motivación para crear en su institución un futuro inclusivo y sin barreras.

Agradecimientos

Queremos agradecer a los participantes del proyecto ARCHES por habernos dado fuerza, motivación e inspiración para ir más allá de lo que habíamos imaginado. Estamos muy agradecidos a todos los voluntarios, alumnos en prácticas, padres, madres, e intérpretes que nos ayudaron cuando más lo necesitábamos. Gracias a nuestros compañeros que nos permitieron llevar a cabo las sesiones sin problemas.

Este trabajo se llevó a cabo dentro del marco del proyecto ARCHES (arches-project.eu) del programa H2020, que recibió financiación del programa de investigación e innovación Horizonte 2020 de la Unión Europea bajo el acuerdo n° 693229.

Bibliografía

Barnes, C., 2003. "What difference a decade makes: Reflections on doing 'emancipatory' disability research", *Disability and Society*, 18:3-17, 2003.

Seale, J., 2016. How Can We Confidently Judge the Extent to Which Student Voice in Higher Education Has Been Genuinely Amplified? A Proposal for a New Evaluation Framework. *Research Papers in Education*, 31(2), pp.212–233.

International Collaboration for Participatory Health Research (ICPHR), Position Paper 1: What is Participatory Health Research? Version: Mai 2013. Berlin: International Collaboration for Participatory Health Research.

United Kingdom's Disabled People's Council, 2003. The social model of disability and emancipatory disability research – briefing document.

Walmsley, J. and Johnson K. 2003, *Inclusive research with people with learning difficulties. Past, present and future.* London: Jessica Kingsley Publisher.

Otros recursos

Uno de los aprendizajes más importantes del proyecto ha sido la necesidad de compartir entre los educadores de los museos. Aquí hemos tratado de reunir mucha información y experiencias que resultaron útiles a lo largo del proceso:

Autismo:

Jack Welch, *Guide to an Autism Friendly Museum* - <https://bit.ly/1Oujy52>

The National Autistic Society, *Welcoming autistic people* - <https://bit.ly/2H4qRrm>

Guías éticas:

Ratan Vaswani, *Ethical guidelines 4 - Access* - <https://bit.ly/2VfY1fz>

On Equipment:

DCN, *Equipment* - <https://bit.ly/2XBslip>

Guías sobre exposiciones, eventos, presentaciones:

María-josé Ania, *Exposicions accessibles* - <https://bit.ly/2vG1VA0>

MLA, 'Access for all' toolkit - <https://bit.ly/2H2l3P3>

Interreg, *COME-IN!* - <https://bit.ly/2vG3nIW>

Alistair Duggin, *Accessibility in government* - <https://bit.ly/2YbzV3l>

Disability Rights Commission, *Fire Safety Risk Assessment* - <https://bit.ly/2V-jwlaE>

Accesibilidad cognitiva:

Información para todos - <https://bit.ly/2J2CCRq>

Cards for Inclusion – a new way to play access - <https://bit.ly/2VT16mo>

Aprendizaje con tecnología:

Engage, *Bringing people and art together* - <https://bit.ly/2DPaHjS>

Participación:

DCN, *Accessibility and Inclusive Practice* - <https://bit.ly/2H59JC1>

The National Archives, *Activity on Social Inclusion* -

<https://bit.ly/2J2zsNK>

Engage, *Bringing people and art together* - <https://bit.ly/2DPaHjS>

Accesibilidad sensorial:

DCN, *Sensory Access* - <https://bit.ly/2Ji5kgx>

DCN, *Multi-sensory* - <https://bit.ly/2shbAhR>

VocalEyes, *Museum Access Information* - <https://bit.ly/2ggjlqA>

DCN, *Assistance Dogs: Guidance* - <https://bit.ly/2ZVXwH6>

Stagetext, *Making theatre and culture accessible to deaf, deafened and hard of hearing people* - <https://bit.ly/2PNqK6s>

El estado de la accesibilidad en los museos en 2018:

VocalEyes, *State of Museum Access* - <https://bit.ly/2VfFBfK>

Interreg, *Report on the accessibility in central Europe* - <https://bit.ly/2PMUMqV>

Repensando la discapacidad:

University of Leicester, *research archive* - <https://bit.ly/2WtxmJL>

Créditos

Editor: Moritz Neumüller

Diseño: Felix Köstinger, Verónica Losantos

Edición de texto y supervisión: Jonathan Rix, Jane Seale

Todas las imágenes: ARCHES Project

Producción: Nova Era Publications

Esta guía se imprimió en 2019, en inglés, castellano y alemán, en una edición de 600 ejemplares, como parte de la difusión del Proyecto ARCHES, que ha recibido financiación del programa de investigación e innovación Horizon 2020 de la Unión Europea bajo el acuerdo nº 693229. También está disponible en formato PDF y como texto simple, en nuestra página web www.arches-project.eu.

ISBN: 978-3-903312-01-2

ArteConTacto

Touch@artecontacto.org