



Innovative higher education teaching contents for achieving sustainable ACCESSibility of CULTural heritage for ALL
Project nº 2020-1-ES01-KA203-083220



Producto Intelectual IO3:

**MÓDULO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
“PATRIMONIO CULTURAL ACCESIBLE PARA
TODOS” - MATERIAL DOCENTE**

Septiembre 2022



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Producto Intelectual IO3:

MÓDULO DE EDUCACIÓN SUPERIOR “PATRIMONIO CULTURAL ACCESIBLE PARA TODOS” - MATERIAL DOCENTE

Descargo de responsabilidad:

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Cita sugerida:

ACCESSCULT Consortium (2022). VALIČ, Urša (ed.) 'IO3, Higher educational module "Accessible heritage to all": Teaching material.' Ljubljana: University of Ljubljana.

Se puede encontrar más información sobre el Proyecto ACCESSCULT en:

<https://www.accesscult.eu/>

Contribuciones:

Sonja BEZJAK, Dušan BREŠAR MLAKAR, Katarina ČERNE, Enrico DOLZA, Jessica FERNÁNDEZ SOLANA, Sandra JENKO, Gregor JENUŠ, Jana KALIN, Marjana KENDA, Tatjana KNAPP, Sofia MASTROKOUKOU, Katrin MODIC, Ernesta MOLOTOKIENĚ, Katarina NAHTIGAL, Robert NOLAN, Tina PALAIĆ, Mirian SANTAMARÍA-PELÁEZ, Gašper REMS, Kerrie SUTEU, Barbara ŠTEH, Urša VALIČ.

Índice

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO ACCESSCULT	5
¡BIENVENIDOS AL PATRIMONIO CULTURAL ACCESIBLE PARA TODOS! Introducción al módulo de estudio del IES y al material didáctico.	8
PRESENTACIÓN DEL MÓDULO DE EDUCACIÓN SUPERIOR: "PATRIMONIO ACCESIBLE PARA TODOS"	10
PRESENTACIÓN DE LAS CONFERENCIAS y MATERIAL DIDÁCTICO	15
1 Museología contemporánea y discursos patrimoniales	15
1.1 INTRODUCCIÓN A LA MUSEOLOGÍA CONTEMPORÁNEA	15
1.1 PROPUESTA DOCENTE 1 – INTRODUCCIÓN A LA MUSEOLOGÍA	17
1.1 PROPPUESTA DOCENTE 2 - ACCESIBILIDAD EN LA MUSEOLOGÍA CONTEMPORÁNEA Y EN LOS DISCURSOS SOBRE EL PATRIMONIO	22
1.2 INCLUSIÓN Y PRÁCTICAS COLABORATIVAS 1.2	25
1.2 PROPUESTA DOCENTE – PARADIGMA PARTICIPATIVO	27
1.3 ÉTICA DE LOS MUSEOS	29
1.3. TEACHING PROPOSAL - MUSEUM ETHICS	31
1.4 DESARROLLO DE LA AUDIENCIA	34
1.4 PROPUESTA DOCENTE - DESARROLLO DE AUDIENCIAS	35
La presentación es un resumen de:	35
1.5 EVALUACIÓN DEL MUSEO 1.5	42
1.5 PROPUESTA DOCENTE - EVALUACIÓN	43
2 Parte pedagógica-psicológica	46
2.1 APRENDIZAJE EN GRUPOS	46
2.1 PROPUESTA DOCENTE – APRENDIZAJE EN GRUPOS	47
2.2 COMUNICACIÓN INTERPERSONAL	52
2.2 PROPUESTA DOCENTE – COMUNICACIÓN INGTERPERSONAL	53
2.3 TRATAMIENTO DE LA DIVERSIDAD Y APRENDIZAJE EXPERIMENTAL	56
2.3 PROPUESTA DOCENTE – TRATAMIENTO DE LA DIVERSIDAD Y APRENDIZAJE EXPERIMENTAL	58
3 Participación de las personas con discapacidad en los discursos del patrimonio cultural	61
3.1 INTRODUCCIÓN A LA DISCAPACIDAD EN EL CONTEXTO SOCIOCULTURAL y EL PATRIMONIO CULTURAL	61
3.1 PROPUESTA DIDÁCTICA - INTRODUCCIÓN A LA DISCAPACIDAD EN EL CONTEXTO SOCIOCULTURAL y EL PATRIMONIO CULTURAL	63
3.2 EL PRIMER LENGUAJE DE LAS PERSONAS A TRAVÉS DE UNA REVISIÓN DE ALCANCE	67

3.2	PROPUESTA DIDÁCTICA - PEOPLE FIRST LANGUAGE : QUIÉN ES LA PERSONA?	69
3.3	PERSONAS CON DISCAPACIDAD MÓVIL	72
3.3	PROPUESTA DIDÁCTICA - PERSONAS CON DISCAPACIDAD MÓVIL	74
3.4	PERSONAS CON DISCAPACIDADES SENSORIALES: PERSONAS CIEGAS Y CON VISIÓN PARCIAL (PERSONAS CON POCA VISIÓN O NULA)	80
3.5	PERSONAS CON DISCAPACIDAD SENSORIAL: PERSONAS SORDAS Y CON DIFICULTADES AUDITIVAS - ACCESIBILIDAD EN LUGARES CULTURALES	84
3.5	PROPUESTA DIDÁCTICA - ACCESIBILIDAD EN LUGARES CULTURALES	85
3.6	EXPERIENCIA MULTISENSORIAL DEL PATRIMONIO CULTURAL	90
3.6	PROPUESTA DIDÁCTICA - PERSONAS CON SORDOCEGUERA	91
3.7	PERSONAS CON EXPERIENCIAS DE INSTITUCIONALIZACIÓN (NEURO DIVERSAS)	97
3.7	PROPUESTA DIDÁCTICA - ESTUDIO DE CASO: EL MUSEO DE LA LOCURA TRATE	99
3.8	CÓMO UTILIZAR HISTORIAS SOCIALES PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES	104
3.8	PROPUESTA DIDÁCTICA - HISTORIAS SOCIALES	105
3.9	FÁCIL DE LEER – ¿QUÉ ES Y CÓMO PREPARARLO?	109
3.9	PROPUESTA DIDÁCTICA - FÁCIL DE LEER	111
3.10	AJUSTE DE REGISTROS DE ARCHIVO PARA DISCAPACITADOS DENTRO DEL PROYECTO E-ARH.SI	117
3.10	PROPUESTA DOCENTE - ESTUDIO DE CASO: VISITA DEL ARCHIVO NACIONAL DE ESLOVENIA Y PRESENTACIÓN DEL PROYECTO E-ARH	119
3.11	ACCESIBILIDAD DEL PATRIMONIO CULTURAL (Y DEL TURISMO) A TRAVÉS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	122
3.11	PROPUESTA DIDÁCTICA - ESTUDIO DE CASO: LJUBLJANA EN SILLA DE RUEDAS	123
3.12	UN ENFOQUE DE COLABORACIÓN ORIENTADO A LA ACCESIBILIDAD DEL PATRIMONIO CULTURAL PARA TODOS	125
3.12	PROPUESTA DIDÁCTICA - ESTUDIO DE CASO: ACCESIBILIDAD DEL PATRIMONIO CULTURAL PARA GRUPOS VULNERABLES	126

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO ACCESSCULT

Mirian Santamaría Peláez (Universidad de Burgos)

El Proyecto AccessCULT fue financiado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea, desde septiembre de 2020 hasta febrero de 2023, para mejorar la accesibilidad del patrimonio cultural en toda Europa a través del intercambio de buenas prácticas y desarrollando, implementando, probando, mejorando y promoviendo un innovador módulo multidisciplinar de ES para estudiantes, futuros expertos, y una formación para adultos para los trabajadores culturales existentes.

Somos un enérgico consorcio de 9 socios que incluye universidades e instituciones culturales lideradas por la Universidad de Burgos, España. Los socios representan a 5 países de la UE: Asociación INFAD, España; Univerza v Ljubljani e INUK, Eslovenia; Klaipėdos Universitetas y The History Museum of Lithuania Minor, Lituania; Coventry University y Culture Coventry, Reino Unido; Istituto dei Sordi di Torino, Italia.

Mil millones de personas viven con algún tipo de discapacidad (OMS), a nivel de la UE, cerca del 24% de las personas mayores de 16 años declaran tener una discapacidad, además el envejecimiento de la población de la UE está creciendo intensamente. El número de personas con necesidades de acceso es, por tanto, significativo y creciente. La integración equitativa en la sociedad, incluidos los viajes y la experiencia del patrimonio cultural, es un verdadero reto. El patrimonio cultural (museos, galerías, monumentos, etc.) ofrece importantes oportunidades de inclusión social, sentido de comunidad, educación informal y aprendizaje permanente; por ello, la accesibilidad no debería ser una barrera. Una mejor inclusión a través de la interpretación del CH no es sólo una cuestión de responsabilidad social, sino un imperativo empresarial que representa un potencial de mercado para el turismo. Este proyecto aborda esta necesidad a través de la formación de estudiantes, futuros expertos, pero también del personal actual del CH para mejorar el acceso de todos.

El proyecto AccessCULT aborda la falta de:

- OPORTUNIDADES IGUALITARIAS (de aprendizaje) para las personas con discapacidad en la UE en el ámbito del Patrimonio Cultural
- Enfoque holístico de las soluciones de accesibilidad del patrimonio cultural, ya que a menudo son a corto plazo y sin una reflexión sostenible; proporcionan conocimientos básicos y no dan una comprensión completa de la complejidad y la diversidad de las necesidades de las personas con discapacidad; se centran sólo en las necesidades específicas de los visitantes o en soluciones específicas, por ejemplo, las TIC, la accesibilidad física, etc.; no son participativos y por lo tanto no tienen un impacto en la vida real de las personas con discapacidad.
- CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES DE ACCESIBILIDAD entre los trabajadores del Patrimonio Cultural
- Formación formal en profundidad para los trabajadores del patrimonio cultural.
- CURSOS DE EDUCACIÓN SUPERIOR MULTIDISCIPLINARES dentro de los programas de estudio existentes (por ejemplo, museología, heritología, educación especial, etc.), que produzcan nuevos expertos en accesibilidad del CH.

El proyecto pretende mejorar la accesibilidad del patrimonio cultural en toda Europa mediante el intercambio y la promoción de buenas prácticas. El equipo desarrollará, pondrá en práctica y probará

material educativo multidisciplinar innovador para los estudiantes como futuros expertos, así como la formación de los trabajadores culturales existentes.

Con los objetivos:

- Mejora de las sinergias socioculturales, educativas y de investigación y nuevas asociaciones entre las instituciones de educación superior y los sectores de la cultura y la discapacidad.
- Garantizar la educación y la investigación en el ámbito multidisciplinar del patrimonio cultural inclusivo y accesible;
- Implementación de los cambios necesarios que ayuden a las instituciones de educación superior, museos y galerías de arte a tener una mayor comprensión de las necesidades de los visitantes discapacitados;
- Participación de las personas con discapacidad en el proceso de desarrollo como asesores, cocreadores y, finalmente, como evaluadores del proyecto;
- Desarrollo de soluciones innovadoras de accesibilidad que permitan a las personas con discapacidad disfrutar plenamente del patrimonio cultural e histórico;
- Compartir las mejores prácticas para mejorar las habilidades y competencias de las instituciones culturales (museos, galerías de arte, etc.) y de los estudiantes para trabajar con personas discapacitadas, creando acceso al patrimonio cultural.
- Desarrollo de un módulo de educación superior con fuertes elementos inclusivos para mejorar los conocimientos, las habilidades y las competencias de las principales partes interesadas de acuerdo con las normas profesionales de interpretación del patrimonio para que puedan responder a las necesidades de los visitantes con discapacidades físicas, visuales, auditivas, intelectuales o mentales, para que a su vez sean capaces de acceder plenamente y beneficiarse de su patrimonio cultural.
- Intercambio sostenible de buenas prácticas y conocimientos técnicos, así como ayuda a los museos para desarrollar exposiciones y actividades accesibles;
- Preparación de materiales de enseñanza/aprendizaje para el personal de la enseñanza superior y del sector cultural y libro de texto "Patrimonio cultural accesible para todos".
- Preparación del sitio web y del Punto de la UE (Accesibilidad del Patrimonio Cultural)
- Recomendaciones y directrices para las actividades de seguimiento en este ámbito en la UE.

El proyecto será capaz de:

- Ayudar a los museos a tener una mayor comprensión de las necesidades de los visitantes con discapacidad para mejorar el entorno y la experiencia.
- Compartir las mejores prácticas y desarrollar las habilidades y competencias de las instituciones culturales y los estudiantes para mejorar la accesibilidad del patrimonio cultural.
- Proponer y demostrar soluciones innovadoras de accesibilidad mediante proyectos piloto para que todos los visitantes puedan disfrutar plenamente del patrimonio cultural.

Los resultados consisten en materiales didácticos que permitirán a los alumnos:

- Preparar a los visitantes diversos para su visita adaptando su comunicación previa a la misma.
- Planificar rutas al museo para visitantes con necesidades específicas utilizando escenarios.
- Comunicarse con los visitantes con necesidades adicionales a su llegada utilizando ayudas adecuadas para cada grupo de usuarios.

- Diseñar material "durante la visita", como mapas sensoriales con recorridos por el museo, para las personas con estrategias de evitación y las que pueden adaptarse.
- Desarrollar exposiciones, eventos y actividades que sean accesibles para todos.
- Crear historias sociales que expliquen la etiqueta de la galería en el museo.
- Saber dónde acudir para obtener más ayuda.
- Conocer cómo tener en cuenta e involucrar a las personas con discapacidad en todo el proceso.

El derecho a la cultura es un derecho fundamental consagrado en la Declaración Universal de Derechos Humanos. El artículo 15 hace hincapié en el derecho a participar en la vida cultural, la protección, el desarrollo y la difusión de la ciencia y la cultura. Como derecho perteneciente a la Declaración, debe ser protegido y reivindicado, especialmente cuando los derechos culturales se identifican como un factor de desarrollo que puede llevar a ciertos sujetos y grupos sociales a empoderarse para orientar sus vidas hacia un futuro mejor.

Con este proyecto, los socios implicados esperan hacer una contribución significativa a la promoción de este derecho para todas las personas y, en particular, para las personas con cualquier tipo de discapacidad.

¡BIENVENIDOS AL PATRIMONIO CULTURAL ACCESIBLE PARA TODOS!

Introducción al módulo de estudio del IES y al material didáctico.

Urša Valič (Universidad de Ljubljana)

El 24 de agosto de 2022, en el marco de la 26ª Conferencia General del ICOM en Praga, la Asamblea General Extraordinaria del ICOM¹ aprobó una nueva definición de museo:

"Un museo es una institución permanente sin ánimo de lucro al servicio de la sociedad que investiga, colecciona, conserva, interpreta y expone el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Funcionan y se comunican de forma ética, profesional y con la participación de las comunidades, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos."

Tal y como se describe en la página web del ICOM², la definición fue el resultado de un proceso participativo de 18 meses en el que intervinieron cientos de profesionales de museos de 126 Comités Nacionales de todo el mundo y refleja los cambios en el papel de los museos, reconociendo la importancia de la inclusión, la participación de la comunidad y la sostenibilidad. En el marco del proyecto ACCESSCULT fuimos conscientes de los paradigmas y enfoques museológicos contemporáneos -que hacen hincapié explícitamente en la accesibilidad, la inclusión y la participación- mientras preparábamos el módulo de estudio de la IES "Patrimonio accesible para todos", dirigido a las instituciones de educación superior con el deseo de desarrollar un marco educativo de calidad hacia una mayor accesibilidad del patrimonio cultural para las personas con discapacidad.

Alguien puede preguntarse -eso es lo que nosotros también nos preguntamos- ¿por qué necesitamos otro proyecto y otro marco didáctico si ya tenemos muchos buenos proyectos y materiales didácticos desarrollados para instruir a los estudiantes (como futuros profesionales) y a los profesionales del patrimonio cultural sobre la accesibilidad del patrimonio cultural? Una de las razones es que queríamos unir las prácticas y los materiales didácticos anteriores bajo el mismo paraguas para tener una mayor visibilidad de los materiales y construir el nuevo módulo sobre buenas prácticas y paradigmas contemporáneos.

La segunda razón es que vemos la accesibilidad y la inclusión como un proceso, más que como un fin, en el que las personas con discapacidad no son meros receptores pasivos, sino colaboradores activos y productores de instituciones de patrimonio cultural accesibles e inclusivas y de sus contenidos. El principio "Nada sobre nosotros sin nosotros" debe respetarse también en el ámbito del patrimonio cultural. Creemos que estos enfoques participativos y colaborativos que estamos promoviendo en el material didáctico están diferenciando nuestro módulo de IES "Patrimonio accesible para todos" de los proyectos y materiales anteriores. También nos gustaría destacar la necesidad de incluir la perspectiva del pasado de las personas con discapacidad en las historias locales, regionales, nacionales y europeas como un momento inclusivo de las voces silenciadas y olvidadas en el proceso de creación del patrimonio cultural y las identidades sociales.

Nos gustaría notar también otro punto bueno y diferenciador del módulo y del material didáctico, el reconocimiento de la accesibilidad y la inclusión no como una y única posibilidad, sino como una experiencia multifacética de diferentes capacidades, es decir, reconociendo las identidades múltiples, hifenizadas e interseccionales y las necesidades relacionadas de las personas con discapacidad, así como las especificidades locales, regionales y nacionales. Sabemos que existe un consenso en toda la Unión Europea sobre la normalización para satisfacer las necesidades de accesibilidad e inclusión de

las personas con discapacidad, también en el ámbito del patrimonio cultural, en todos los países de la UE a través de diversas convenciones, actos y planes - como la Convención de la ONU sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, la Unión de la igualdad: Estrategia para los derechos de las personas con discapacidad 2021-2030 (basada en la Estrategia Europea sobre Discapacidad 2010-2020), la Ley de Accesibilidad, etc. - pero no existe una práctica unificada sobre lo que significa que una institución cultural sea accesible. En el módulo de estudio, animamos a los educadores a echar un vistazo a las realidades locales, regionales y nacionales de la accesibilidad y la inclusión en relación con las necesidades de las personas con discapacidad para lograr una mayor accesibilidad, y a fomentar un diálogo colaborativo e inclusivo entre las personas con discapacidad y los estudiantes sobre el establecimiento de prácticas creativas e innovadoras que podrían aplicarse en toda la UE para lograr una mayor accesibilidad del patrimonio cultural para todos.

Definimos el objetivo del módulo como

*"El objetivo del módulo de estudio es desarrollar el **conocimiento** y la **sensibilidad** de los estudiantes y profesionales hacia un enfoque **multidisciplinar, multisensorial y colaborativo del trabajo** con el patrimonio cultural para conseguir una **mejor accesibilidad de las personas con discapacidad** y de las personas de los grupos considerados vulnerables."*

Por lo tanto, el módulo y los materiales didácticos constan de tres partes principales: la parte introductoria museológica y patrimonial, la parte psicopedagógica de apoyo y la parte principal centrada en las necesidades de las personas con discapacidad y las buenas prácticas de accesibilidad e inclusión. Cada parte incluye varias conferencias con los principales puntos de enseñanza que consideramos importantes, pero deben considerarse como un apoyo, una referencia, un recurso en la preparación de una historia de enseñanza única, creativa, innovadora y basada en las necesidades de las personas locales. El material se creó con la participación de diferentes profesionales de los campos de la sociología, la historia, la etnología y la antropología cultural, la filosofía, la pedagogía, la psicología, la terapia ocupacional, la educación especial, etc., profesionales del campo del patrimonio cultural y profesionales de organizaciones e instituciones de personas con discapacidad, así como de particulares. Por lo tanto, podemos describir el enfoque como una amplia perspectiva teórica y metodológica interdisciplinar apoyada con el saber hacer y los conocimientos derivados de la práctica.

Le invitamos a echar un vistazo al material didáctico y a utilizarlo de forma creativa en la preparación de su propio viaje pedagógico con el deseo de que juntos, mano a mano, construyan el camino hacia una mayor accesibilidad del patrimonio cultural para todos.

PRESENTACIÓN DEL MÓDULO DE EDUCACIÓN SUPERIOR: "PATRIMONIO ACCESIBLE PARA TODOS"

2-3 ECTS (~ 30 horas de trabajo pedagógico y 60 horas de trabajo individual de los estudiantes)

1. Descripción del módulo de estudio:

El módulo de estudio reúne un enfoque interdisciplinario para el estudio y la práctica de la accesibilidad y la inclusión de las instituciones del patrimonio cultural. Por un lado, revisa y reflexiona sobre las prácticas pasadas de accesibilidad en museos, galerías, bibliotecas, archivos, sitios históricos, etc. Por otro lado, da la oportunidad de entender la accesibilidad a través de las lentes de la museología y la heritología contemporáneas, que exponen las prácticas de inclusión y participación de las personas con discapacidad en el discurso del patrimonio cultural. La comprensión de la accesibilidad en el módulo tiene muchas dimensiones diferentes. En primer lugar, la entendemos a través de las lentes de la accesibilidad del entorno construido, luego a través de la accesibilidad a la web de Internet y, por último, pero no menos importante, a través de la accesibilidad del espacio social y discursivo, es decir, la posibilidad de participación en igualdad de condiciones y la co-creación del patrimonio cultural. El módulo se construye a través de conferencias que combinan perspectivas de diferentes disciplinas sociales y humanísticas, y se divide en tres partes:

Parte 1 – Museología contemporánea y discursos sobre el patrimonio

En esta parte los estudiantes entran en contacto con conceptos y paradigmas museológicos y patrimoniales contemporáneos -como los museos como zonas de contacto, post-museos, museos democráticos, antagónicos, participativos, activistas, inclusivos, receptivos, comprometidos, etc.- conceptos que conducen a la apertura de los museos al público y especialmente que conducen a la accesibilidad e inclusión de las personas con discapacidad. En el paradigma museístico del siglo XXI, el papel del público ha pasado de ser pasivo (visitantes, asistentes) a ser participativo (colaboradores) y del "front stage" (exposición y educación) al "back stage" (recogida, conservación y documentación) como escribieron Leontine Meijer - van Mensch y Peter van Mensch en el libro *New Trends in Museology (Museum of Recent History, Celje, 2011 / 2015)*. Esta parte se centrará principalmente en el paradigma participativo y, en relación con él, en las cuestiones de ética, desarrollo del público y evaluación.

Parte 2 – Parte pedagógica-Psicológica

En la segunda parte los alumnos aprenderán los fundamentos de la dinámica de grupo, la comunicación interpersonal, cómo tratar la diversidad y las características del aprendizaje experimental. En la primera parte los estudiantes aprenderán sobre los propósitos y los objetivos comunes de las dinámicas de grupo, los efectos interpersonales de las interacciones entre los miembros del grupo, los roles de los miembros del grupo, la formación de las reglas del grupo (reglas no escritas y acordadas). En la segunda aprenderán sobre el proceso de comunicación interpersonal (hablar, escuchar, responder a los mensajes, distorsiones de los mensajes); la claridad de la comunicación y la consideración de las diferentes necesidades y características de los participantes; el desarrollo de la sensibilidad para reconocer los mensajes de los individuos y los mensajes del grupo en su conjunto; la escucha activa y la formulación de preguntas de calidad; la dirección de un debate de grupo. En la tercera parte los alumnos aprenderán sobre las características de las actitudes, los estereotipos y los prejuicios, los principios de la formación de actitudes; el reconocimiento y la

confrontación con sus propias actitudes, estereotipos y prejuicios; la ventana de Johari. En la última parte aprenderán sobre el aprendizaje experimental: las características y fases del aprendizaje experimental; la importancia de encontrar el equilibrio entre los objetivos, las circunstancias, las características de los miembros del grupo y los principios de liderazgo; el aprendizaje experimental en una realidad simulada y en el mundo real (diferenciación según la autenticidad de las circunstancias); los métodos de aprendizaje experimental.

Esta parte es esencial como aprendizaje de apoyo para los estudiantes que se comprometerán en prácticas participativas con personas y comunidades.

Parte 3 – Participación de las personas con discapacidad en los discursos sobre el patrimonio cultural

El objetivo de la tercera parte es lograr una comprensión sociocultural teórica y práctica de la discapacidad, la accesibilidad, la inclusión y la participación, así como formar y capacitar a los estudiantes para la planificación, la preparación, la aplicación y la evaluación de prácticas de colaboración, inclusión y accesibilidad en los museos y otras instituciones del patrimonio cultural. Esta parte se centra en las necesidades de las personas con discapacidad, por lo que animamos a los educadores a que inviten a personas con discapacidad a colaborar y a que organicen con ellas charlas en las que puedan hablar de sus necesidades en los museos e instituciones del patrimonio cultural.

Esta parte seguirá cuatro puntos principales:

1. Comprensión de las capacidades diferentes (discapacidades) en la teoría sociocultural y en relación con el patrimonio cultural:

- Breve historia social y de la identidad sobre la discapacidad - la historia de la exclusión y la inclusión social: identidades - ej. ableísmo, identidades con guión, interseccionalidad; historia - mitos, movimientos de la discapacidad "¡Nada sobre nosotros, sin nosotros!" y conceptos de vida independiente; legislación y política - convención de la ONU sobre los derechos de las personas con discapacidad, legislación europea y local.
- Comunicación: lenguaje que da prioridad a la persona, lenguaje que da prioridad a la identidad; terminología, estereotipos y etiquetado.
- Diferentes modelos de interpretación de la discapacidad: 1. modelo médico, 2. modelo social (modelo recíproco/participativo).
- Accesibilidad física: accesibilidad del entorno construido, accesibilidad de las exposiciones y otros "productos" culturales en relación con el diseño accesible y el diseño para todos (diseño accesible, diseño universal y diseño para todos); Accesibilidad web: la accesibilidad del espacio virtual; Accesibilidad social: inclusión y participación del discurso de la discapacidad en el discurso del patrimonio.
- Conceptos de inclusión y participación en el discurso del patrimonio.

2. Comprender las discapacidades en la práctica y en relación con el patrimonio cultural:

Comprender las necesidades y los retos de la vida cotidiana de las personas con discapacidad en el contexto del patrimonio cultural. La aplicación de esta parte puede variar según la realidad de la situación en cada país. Se recomienda encarecidamente la colaboración de individuos, defensores, educadores, así como de instituciones y organizaciones de personas con discapacidad en lo que respecta a la autorrepresentación y la expresión de sus necesidades en museos, instituciones

culturales y sitios del patrimonio. El objetivo es también animar a los estudiantes a crear un vínculo social fuerte y duradero con las personas del entorno local como futuros colaboradores.

Temas:

- Accesibilidad del entorno construido (así como del entorno de trabajo en un museo, institución cultural, sitio cultural);
- Diseño de exposiciones y otros productos culturales;
- Comunicación;
- Programas educativos;
- Ayudas tecnológicas;
- Otras necesidades.

Cubrir las necesidades de:

- Personas con discapacidades móviles;
- Personas con discapacidades sensoriales (sordos e hipoacúsicos, ciegos y deficientes visuales, sordociegos);
- Personas con discapacidades de aprendizaje, personas con necesidades complejas, personas con neurodiversidades.

3. **Percepción multisensorial:**

- usos de los sentidos en la experiencia cotidiana, el recuerdo (memoria) y el aprendizaje;
- críticas a la sociedad ocularcentrista; uso de la propiocepción y los sentidos vestibulares (<https://youtu.be/XQoWDc4FM3U>);
- introducción de los sentidos en el aprendizaje en museos y otras instituciones o sitios culturales.

12

4. **Comunicación y tecnologías:**

La mayor parte de esta parte estará incluida ya en los puntos 1, 2 y 3; aquí sólo mencionamos

- La importancia de una información fiable sobre la accesibilidad de los museos y sitios patrimoniales antes de las visitas (web y otros materiales comunicativos);
- WCAG - Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web;
- Las nuevas tecnologías y aplicaciones para una mayor inclusión de las personas con discapacidad y la accesibilidad de las instituciones culturales y los sitios del patrimonio.

2. Requisitos: para quién es el módulo:

El módulo está destinado al primer y segundo nivel de enseñanza, a los estudiantes de ciencias sociales y humanidades que aspiran a trabajar en instituciones del patrimonio cultural (museos, bibliotecas, archivos, sitios históricos, parques arqueológicos, etc.) y en el turismo (por ejemplo, desarrollando productos y servicios de turismo cultural accesibles). Además, el módulo está dirigido a personal profesional que ya trabaja en un museo o tiene la intención de trabajar en una institución del patrimonio cultural y mejorar su accesibilidad. No es necesario que los asistentes al curso tengan conocimientos previos sobre museología y patrimonio, ni tampoco sobre discapacidades.

3. Objetivo del módulo de estudio y resultados del aprendizaje:

El objetivo del módulo de estudio es desarrollar el **conocimiento** y la **sensibilidad** de los estudiantes y profesionales hacia un enfoque **multidisciplinar, multisensorial** y **colaborativo** del trabajo con el patrimonio cultural para conseguir una **mejor accesibilidad de las personas con discapacidad** y de los colectivos considerados vulnerables.

Resultados de aprendizaje previstos	
Conocimiento y comprensión	<p>Después de la formación, los estudiantes deben ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lo básico sobre los paradigmas de la museología y la patrimonialización contemporáneas; - los enfoques colaborativos y participativos en museología y heritología - las necesidades básicas de las personas con discapacidad en el ámbito de las instituciones del patrimonio cultural - los puntos principales de la accesibilidad y la inclusión - la legislación y la política en materia de accesibilidad e inclusión de las personas con discapacidad en la cultura en general.
Habilidades intelectuales	<p>Después de las clases, los estudiantes deben ser conscientes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - los diferentes enfoques del patrimonio cultural; - diferentes enfoques de la accesibilidad; - diferentes capacidades y diferentes sensorialidades, así como la multisensorialidad); - métodos de trabajo colaborativos y participativos en los museos y otras instituciones del patrimonio cultural, así como en el turismo.
Habilidades profesionales	<p>Después de las clases, los estudiantes deben ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planificar, preparar, aplicar y evaluar una práctica colaborativa, inclusiva y accesible dentro de los museos y otras instituciones del patrimonio cultural
Competencias generales y transferibles	<p>Después de las clases, los estudiantes deben ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - trabajar para museos, sitios históricos, parques arqueológicos, bibliotecas, archivos y otras instituciones culturales, así como en el turismo cultural

4. Métodos pedagógicos/educativos:

- conferencias y debates;
- colaboración con individuos y organizaciones de personas con discapacidad,
- trabajo práctico y experiencial como excursiones/visitas a museos, lugares culturales/patrimonio, presentaciones de expertos, intercambio de buenas prácticas y modelos de accesibilidad, etc;
- métodos de enseñanza experimentales y vivenciales como el aislamiento de los sentidos para experimentar la sordera, la ceguera, la experiencia de utilizar una silla de ruedas durante un día y moverse en los espacios públicos, visitar un museo con una persona con discapacidad, etc;
- seguir el modelo de diseño universal para el aprendizaje (modelos de enseñanza universal, modelos de enseñanza accesible).

Recursos:

<https://www.understood.org/en/learning-thinking-differences/treatments-approaches/educational-strategies/universal-design-for-learning-what-it-is-and-how-it-works>

https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_cuadro_sintesis.pdf

14

5. Evaluación:

El examen (evaluación de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso) se realiza de forma oral o escrita, la tarea consiste en preparar una presentación de un proyecto de patrimonio cultural accesible en colaboración con personas u organizaciones de personas con discapacidad.

PRESENTACIÓN DE LAS CONFERENCIAS y MATERIAL DIDÁCTICO

1 Museología contemporánea y discursos patrimoniales

1.1 INTRODUCCIÓN A LA MUSEOLOGÍA CONTEMPORÁNEA

Urša Valič (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2-4 HP

Resumen:

Esta conferencia es una introducción al curso a través de los estudios museográficos, la museografía, la museología y la heritología y podría dividirse en dos partes según los conocimientos previos de los estudiantes.

La primera parte es optativa y está dedicada a los alumnos que no tienen conocimientos previos sobre los museos. El profesor debe resumir la idea de un museo, la división del trabajo en el museo y los servicios del museo desde la documentación, la conservación, la curaduría, la pedagogía del museo, la gestión del museo y otros servicios de apoyo. A continuación, debe presentar las principales organizaciones locales, regionales, nacionales e internacionales de museos/patrimonio cultural y describir su papel en la configuración del trabajo en los museos e instituciones del patrimonio cultural, especialmente NEMO (Red de Organizaciones de Museos Europeos, <https://www.ne-mo.org/>), ICOM (Consejo Internacional de Museos, <https://icom.museum/en/>), UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, <https://www.unesco.org/en>), etc.

La segunda parte está dedicada a los cambios que han experimentado los museos en el siglo XXI y que han llevado a la apertura de los museos a la variedad de públicos (la democratización y pluralización del espacio discursivo en los museos). Los visitantes han dejado de ser observadores pasivos de las exposiciones y participantes en los programas educativos de los museos, en muchos de ellos se han convertido en colaboradores activos en la documentación e interpretación del patrimonio cultural. Además, los museos ya no son instituciones intocables y silenciosas destinadas a la contemplación, sino que son instituciones vivas, cambiantes, multisensoriales y atractivas. La apertura al público llevó a repensar quién es el público del museo y esta visión incluyó también a las personas con discapacidad. La accesibilidad del entorno construido también abrió el espacio a la accesibilidad social en la que las personas con discapacidad encontraron un espacio seguro para expresarse y su identidad, pero sobre todo se hicieron cargo de las representaciones de sí mismos en los museos.

Objetivos y metas:

- Comprender los conceptos y enfoques básicos en la museología contemporánea.
- Comprender un enfoque crítico del patrimonio y los museos.
- Introducción a la accesibilidad de los museos.

Debate:

- ¿Cómo ven los alumnos el museo contemporáneo?
- ¿Por qué es importante el patrimonio en nuestras vidas?
- ¿Qué significa la accesibilidad de un museo?

- Elegir un museo o una exposición que la mayoría de los alumnos conozcan y debatir cómo incluye el paradigma museológico contemporáneo. Los alumnos también pueden presentar casos de buenas prácticas -exposición y museos- y debatir qué es bueno/malo, ventaja/debilidad.

Recursos:

BLACK, Graham. 2005. *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. London, New York: Routledge.

CLIFFORD, James. 1997. Museums as Contact Zones. In: James Clifford, *Routes: Travel and Translation in the Late Twentieth Century*. Harvard University Press, p. 188-219.

FLEMING, David. *Democratic Museums: The Importance of Broadening Audiences*. <https://museum-id.com/democratic-museum-importance-broadening-audiences-david-fleming/>

HOOPER-GREENHILL, Eilean. 2000. *Museums and the interpretation of visual cultures*. London and New York: Routledge. (on post-museum)

KNELL, Simon, MACLEOD, Suzanne and WATSON, Sheila, ed. 2007. *Museum revolutions: How Museums Change and are Changed*. London: Routledge.

KNELL, Simon, ed. 2019. *The Contemporary Museum: Shaping Museums for the Global Now*. London: Routledge.

LYNCH, Bernadette. 2014. Challenging Ourselves: Uncomfortable Histories and Current Museum Practices. In: J. Kidd [et al.] (ed.), *Challenging History in the Museum: International Perspective*. London and New York: Routledge, 87–100.

SANDELL, Richard, DODD, Jocelyn and GARLAND-THOMSON, Rosemarie, ed. 2010. *Re-presenting disability: Activism and agency in the museum*. London: Routledge.

SIMON, Nina. 2010. The Participatory Museum. <http://www.participatorymuseum.org/>

VAN MENSCH, Peter and MEIJER - VAN MENSCH, Léontine . 2015 (2011). *New Trends in Museology*. Celje: Celje Museum of Recent History.

MURAWSKA-MUTHESIUS, Katarzyna and PIOTROWSKI, Piotr. 2015. Introduction. IN: MURAWSKA-MUTHESIUS, Katarzyna and PIOTROWSKI, Piotr, ed. *From Museum Critique to the Critical Museum*. London: Routledge, p. 1-12.

1.1 PROPUESTA DOCENTE 1 – INTRODUCCIÓN A LA MUSEOLOGÍA

(Jessica Fernández Solana and Mirian Santamaría Peláez, Universidad de Burgos)

En las últimas décadas se ha pasado de un enfoque más tradicional al reconocimiento de los museos como actores proactivos en la sociedad.

Los problemas actuales, como la división de la riqueza y la desigualdad, las cuestiones medioambientales urgentes que requieren una acción inmediata y la comprensión de las sensibilidades culturales a nivel mundial. Esto también hace que los museos tengan la **responsabilidad** de formar parte de la búsqueda de herramientas para abordar estos problemas.

Museología. Clasificaciones, conceptualizaciones y conceptos.

En la historia del museo moderno, el concepto de museo ha sido fluido y debatido, constantemente repensado y redefinido, tanto en los museos y organizaciones de patrimonio como en la investigación académica sobre museos y patrimonio. (Davis, Mairesse & Desvallées 2010; Woodham 2019).

Las premisas del ICOM, y la nueva definición de museo basada en ellas, hacen hincapié en que el museo tiene un papel institucional como medio de comunicación y servicio cultural y, como tal, debe permitir y animar a sus clientes o visitantes a comprometerse con el patrimonio y a participar en el proceso de "patrimonialización":

"Los museos son espacios democratizadores, inclusivos y polifónicos para el diálogo crítico sobre el pasado y el futuro. Reconociendo y abordando los conflictos y desafíos del presente, guardan artefactos y especímenes en custodia para la sociedad, salvaguardan diversas memorias para las generaciones futuras y garantizan la igualdad de derechos y el acceso al patrimonio para todas las personas" (ICOM 2019).

A pesar de las aspiraciones actuales de redefinir el concepto y la finalidad del museo para que aparezca como un medio más inclusivo, participativo y democratizador, se sigue utilizando el concepto de museo como **"casa de clasificación"** (Whitehead 1971, p. 155, p. 159; 1970, p. 50, p.56) o **"agencia de clasificación"** (Fyfe 1995, Macdonald 1996).

Las prácticas museísticas (la forma en que los museos clasifican y organizan el espacio, las personas y los artefactos) comprenden clasificaciones, sistemas conceptuales y discursos, que nos guían para percibir la realidad y sus sujetos, objetos, actores y las relaciones entre ellos.

El museo como casa clasificatoria.

Aunque los museos han transformado, ajustado y reinventado sus principios, políticas y prácticas en las últimas décadas, la institución museística no ha abandonado su función original como instrumento de caracterización del mundo mediante la catalogación.

El **proceso de clasificación** (creación de categorías mediante distinciones y combinaciones) se refiere no sólo a los elementos de las colecciones, sino también al propio museo, como institución, a las personas que lo dirigen, investigan y visitan.

La comunidad de profesionales de los museos y del patrimonio puede considerarse una comunidad epistémica que comparte un sistema de conocimiento y discurso, que se organiza y estructura mediante clasificaciones, conceptualizaciones y conceptos, las unidades de comprensión.

Los museos han desempeñado un papel esencial en la creación y legitimación de lo científico. Proporcionan un marco para clasificar y conceptualizar, por ejemplo, las categorías de la naturaleza y la cultura, para seguir apoyando los ideales del imperio, la nación, el género, la industria o la conservación (Bennett 2004; Gordon-Walker 2019; Yanni 1999).

Sin embargo, los museos están **empantanados con las clasificaciones**: cada exposición está organizada y construida sobre un sistema conceptual particular, cuyo orden también tiene el potencial de recrear y redefinir.

La clasificación de conceptos y especificidades; y las terminologías aplicadas a las colecciones y exposiciones de los museos reflejan conceptos generales y concepciones profundas, como la naturaleza del tiempo o la humanidad.

Por lo tanto, el análisis conceptual puede servir como herramienta útil para la necesaria autorreflexión sobre los compromisos ontológicos, epistemológicos y éticos que subyacen a las representaciones en los museos.

Entonces, ¿qué es realmente la museología?

"Un museo es un instituto en el que se aplica y realiza de forma natural la relación específica del hombre con la realidad".

La **museología** es una ciencia que estudia la relación específica del hombre con la realidad, que consiste en la recogida y conservación intencionada y sistemática de objetos inanimados, materiales, muebles y principalmente tridimensionales seleccionados para documentar el desarrollo de la naturaleza y la sociedad, y para hacer un uso científico y cultural-educativo integral de los mismos (Gregorová 1980, p. 20).

Gregorová encuentra tres áreas problemáticas para estudiar:

- La relación del museo con la realidad y el tiempo (dimensión existencial y semiótica).
- La relación del museo con la sociedad (dimensión política y cultural).
- Las funciones prácticas del museo (incluyendo la organización del museo).

Una definición que abarca los procesos de musealización, la patrimonialización del entorno construido y natural y la historia:

La **museología estudia** cómo se constituye el objeto museístico, qué valores y decisiones guían el proceso museístico desde la selección y la colección hasta la exhibición y la mediación y, por tanto, qué imagen histórica, percepción cultural y visión natural se proyectan sobre los objetos y entornos protegidos; así, la relación del hombre tanto con su entorno físico como con su historia (Ågren 1993, p. 63).

Nueva museología

En la actualidad, la **investigación museológica** abarca todo el ámbito del patrimonio cultural y la conservación, así como las estrategias de patrimonialización, conservación y eliminación. También incluye el museo y la musealidad como fenómenos de la modernidad, como cuestiones existenciales, culturales, políticas y sociales, así como los procesos y las opciones normativas que conducen a la musealización.

Hay que recordar que el museo, con su política de colección y representación, constituye también una herramienta ideológica y política de exclusión (Déotte 1994).

El **patrimonio inmaterial** también es muy relevante. La museología examina el patrimonio inmaterial, por ejemplo, cuando se pregunta qué estrategias se utilizan para preservar las tradiciones, las costumbres o las narrativas de una sociedad.

La museología también examina la **idea histórica del patrimonio** y otros fundamentos para una visión de la historia en su conjunto (véase Pettersson 2001; Molin 2003; Widenberg 2006).

La museología también puede y debe examinar de forma natural las normas y los valores (Pettersson 2003) que rigen las elecciones para recopilar historias, contextos y biografías; así como las elecciones de sistemas de clasificación y taxonomías, o las redes paradigmáticas, personales y de otro tipo que puedan existir.

El potencial para el futuro.

Museos y artistas:

- El arte/los artistas/museos son motores del cambio sociocultural.
- Los artistas y el arte son vitales para nuestra identidad.
- La relación entre los artistas y los museos debe ser negociable.
- Los artistas ya no dependen de los espacios de los museos.
- Las habilidades de los artistas podrían utilizarse en la gestión de los museos.
- Los museos deberían avanzar hacia una comunicación más transparente en relación con el ámbito artístico.

Museos y público:

- Un museo que intenta abarcarlo todo seguramente fracasará.
- Un museo puede ser un generalista con el público, un experto en arte.
- Un mismo visitante puede tener diferentes funciones y necesidades, según el momento y el lugar.
- Un museo puede tener fans.
- Un museo debe prestar atención al lenguaje que utiliza y a quién se dirige (diversidad, cambios demográficos).
- La experiencia del arte es personal: el derecho a participar e incluso a tocarlo es importante.

Los museos y el debate público:

- Los grupos de acción cívica como redes potenciales.
- Las posibilidades de la interculturalidad.
- El papel de los críticos de arte como intérpretes y filtros.

- Los museos tienen diferentes necesidades de debate público.

Los museos y la economía:

- ¿Cuál es la relación del financiador/propietario con el museo?
- Mayor énfasis en la transparencia de los servicios financiados con fondos públicos: ¿qué y por qué?
- ¿Puede un museo que cobra entrada servir de socio proactivo en un debate público?
- Indicadores clave de rendimiento: ¿qué se mide, en términos de quién, y pueden medirse las actividades en primer lugar?
- Empresas a las que los museos deben educar.

Cómo gestionar los museos, desarrollar las colecciones, producir exposiciones y eventos, financiar el trabajo y responder a las necesidades del público; las preguntas que ayudan a los museos a **identificar las áreas de desarrollo** son muchas, pero se necesita tiempo para pensar en ellas.

La siguiente es una lista breve (y no exhaustiva) que puede servir de inicio para el **desarrollo interno**. Las preguntas pueden constituir el inicio de un trabajo estratégico que, con el tiempo, servirá de apoyo a los planes de acción anuales y a la delegación de diferentes tareas a nivel de equipo, así como a nivel individual.

Colecciones:

- Perfil de la colección: ¿cuáles son los puntos fuertes y los débiles?
- Potencial de desarrollo: ¿qué adquirir y por qué?
- Uso de la colección: ¿cómo se utiliza la colección y cómo debería desarrollarse in situ y en línea?

Exposiciones y eventos:

- Perfil y calidad de las exposiciones y eventos: ¿cuáles son los criterios que sustentan las decisiones?
- Modelos de colaboración y producción: ¿son eficientes las formas de trabajar, podría hacerse algo mejor o de forma diferente?
- Socios: ¿quiénes son los socios estratégicos más importantes y por qué?

La investigación:

- Política de investigación: ¿qué investiga su museo y por qué? ¿Qué se va a conseguir? Ejemplos: investigación sobre procedencia y restitución, historias, estudios de género, etc.
- Socios: ¿quiénes son los socios estratégicos más importantes y por qué?
- Nuevas competencias: ¿existen prácticas que garanticen que los académicos puedan empezar a investigar?

Educación y comunicación:

- Grupos y segmentos objetivo: ¿en quién invierte su museo?
- Experiencias de los visitantes: ¿qué nivel de ambición representa su museo? ¿Cuál es la promesa al cliente en el sitio y en línea?
- Nuevos métodos: ¿cómo trabaja con su público?
- Estrategias híbridas: ¿cómo difunde la información y crea experiencias en varias plataformas?

Debate público y sociedad:

La voz del museo: ¿cómo la utiliza su museo, qué es lo más importante?

Estrategia clara y mensajes clave: ¿cuáles son los mensajes más importantes que quiere transmitir en todas las circunstancias?

El museo como medio: ¿qué tipo de canales utiliza su museo para comunicar los temas más importantes? ¿Pueden desarrollarse más?

REFERENCIAS

Enqvist, J. (2021). Reflections on Museology—Classifications, Conceptualisations and Concepts at the Core of Museology Theory and Practice. *Museum Studies—Bridging Theory and Practice*.

Smeds, K. (2018). Museum science?. *Nordisk Museologi*, (1), 154-156.

Petterson, S. (2018). Museology opens opportunities. A new generation of museums. *Nordisk Museologi*, (1), 134-136.

Hakamies, I. (2021). *Practicing Museums: Museum People, Museum Work and Change in Practice*.

Berger, M (ed.) 2004 *Museums of Tomorrow. A Virtual Discussion*. Santa Fe: Center for Art and Visual Culture & Georgia O’Keeffe Museum Research Center Santa Fe.

Genoways, H H (ed.) 2006 *Museum Philosophy for the Twenty-first Century*. Lanham, New York, Toronto & Oxford: Altamira Press.

1.1 PROPPUESTA DOCENTE 2 - ACCESIBILIDAD EN LA MUSEOLOGÍA CONTEMPORÁNEA Y EN LOS DISCURSOS SOBRE EL PATRIMONIO

(Urša Valič, Universidad de Ljubljana)

¿Qué es un museo? (discusión)

"Un museo es una **institución permanente, sin ánimo de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su entorno con fines de educación, estudio y disfrute**".
(Definición de museos del ICOM de 2007)

La palabra museo -> griego antiguo **Μουσεῖον (Mouseion)**: un lugar dedicado a las **musas** -> ¡un lugar de inspiración, un lugar que inspira! -> El patrimonio cultural como inspiración del pasado para el presente y el futuro.

Patrimonio (Patrimonio Cultural)

algo que heredamos de nuestros antepasados, de las generaciones pasadas -> ¿todo puede ser patrimonio? (debate) -> SÍ y NO: selección (social), sin embargo un fuerte vínculo emocional -> significado y valor relevante para nosotros como individuos y como colectivo

Diferentes tipos de patrimonio:

- + **Patrimonio cultural**: cualquier cosa o concepto considerado de importancia estética, histórica, científica o espiritual.
- + **Patrimonio natural**: cualquier cosa, fenómeno o concepto natural, considerado de importancia científica o como manifestación espiritual.
- + **Patrimonio material**: objetos, arquitectura, artes, libros, documentos...

Patrimonio inmaterial: creencias, tradiciones, canciones, folclore, conocimientos...

Puntos de vista sobre el PATRIMONIO:

- **Visión positiva del patrimonio**: relación del pasado, el presente y el futuro -> continuidad de nuestra presencia en el tiempo -> importancia del patrimonio para nuestra identidad
- **Visión crítica del patrimonio**: ¿Qué consideramos patrimonio y por qué? ¿Cómo y por qué se (re)construye el pasado en el presente? ¿Qué tipo de relaciones sociales y de poder se construyen en el presente en relación con el pasado?

Historia de los museos y desarrollo de la museología contemporánea

Los museos en el pasado:

- colecciones de diversas presencias materiales de las sociedades humanas pasadas y contemporáneas -> objetos, obras de arte, etc. -> tesoros, riquezas -> élites dirigentes
- templos de figuras votivas (ofrendas), relicarios -> relacionados con las creencias -> religión

- vida intelectual, fines de estudio (ej. el museo, la biblioteca y el parque zoológico de Alejandría) -> intelectuales
- *Renacimiento*: colecciones privadas de las élites, de la nobleza -> *gabinetes de curiosidades*, *cámaras de estudio (studiola)* -> estudio y disfrute (orgullo, pero también alarde) del patrimonio o de las colecciones (especialmente antiguas, raras, curiosidades naturales, cosa valiosa, etc.) -> semiabierto a visitantes seleccionados -> apertura al "público" -> el propietario ganaba estatus social -> prestigio
- *Ilustración*: apertura y accesibilidad de los museos a un público más amplio -> primero acceso limitado a las clases medias y altas, más tarde apertura a un público más amplio para la instrucción (educación) -> ideas de igualdad de libertades humanas, igualdad
 - MUSEO ASHMOLEANO (1677 -> Elias Ashmole) -> 1683: primer museo moderno, abierto al público; colección de monedas, libros, grabados, especímenes geológicos, especímenes zoológicos (dodo) -> coleccionistas, viajeros, botánicos
 - LOUVRE en PARÍS -> 1793 -> ideas revolucionarias francesas -> apertura de las colecciones reales a personas de todas las estatuas y clases
- Finales del siglo 18 - 19 (hasta mediados del siglo 20):
 - formación de los estados-nación -> ideologías e identidades nacionales -> importancia de los museos en la recogida, conservación y presentación de los legados nacionales -> formación de la identidad colectiva -> manipulación de las élites dirigentes -> invención de las tradiciones (Eric Hobsbawm)
 - imperialismo y colonialismo -> apoyado por el evolucionismo (cultural) -> discursos problemáticos de la civilización y la cultura frente a las sociedades primitivas, los salvajes y la naturaleza -> museos coloniales -> museos antropológicos y zoológicos humanos: apoyan la idea del racismo, las supremacías blancas, el eurocentrismo, etc. (-> culminación en el periodo Naciz alemán)

Películas propuestas para ver y discutir la noción problemática del racismo y el fascismo en los museos y en las humanidades y ciencias sociales:

The ugly story of Human Zoos: <https://youtu.be/i0VOB8HNIJo>

Human Zoos: America's Forgotten History of Scientific Racism: <https://youtu.be/nY6Zrol5QEK>

Inside the world's 'last colonial museum' in Belgium: <https://youtu.be/PYxWXdfBykw>

- Segunda mitad del siglo XX: atrocidades de posguerra (genocidios, holocausto), descolonización, movimiento feminista, movimiento estudiantil, etc. -> reflexión y cuestionamiento de las relaciones de poder, jerarquías, hegemonías, identidades tradicionales -> conocimiento construido jerárquicamente tanto en las universidades como en los museos: ¿quién habla qué desde qué posición? (Michel Foucault) -> integración e inclusión de diferentes voces en el discurso del museo.

MUSEOS CONTEMPORÁNEOS y MUSEOLOGÍA

- Cambio de paradigma y de visión sobre el pasado:
 - podemos aprender del pasado (recuerdo);
 - no hay una sola visión del pasado (multivocalidad);
 - hay una parte del pasado desatendida (mujeres, niños, personas con discapacidad, oprimidos, etc.);

- deconstrucción de la jerarquía del conocimiento: la experiencia de las personas también es relevante para la interpretación del pasado.

- ...

-> **El pasado como espacio discursivo, donde el significado se negocia a través de las relaciones sociales**

- 90' Siglo XX:
 - *Los museos como zonas de contacto (James Clifford)* -> espacio de encuentro de personas de diferentes orígenes culturales, estableciendo interacciones que implican y superan condiciones de coerción, desigualdad radical y conflicto intratable
 - *Liberalización y democratización del discurso museístico (David Fleming)* -> apertura del museo a un público más amplio
- Eileen Hooper - Greenhill: "museo modernista" (poseedor autorizado del conocimiento, la interpretación y la narrativa dominante) VS. "post-museo" -> de la mera experiencia ocularcéntrica, visual, a una experiencia más encarnada -> experiencia epistemológica: el conocimiento basado en la experiencia humana cotidiana de los visitantes, involucrando las emociones y la imaginación -> construir colecciones como sitios potenciales de contestación en lugar de de significado fijo -> el visitante no es sólo pasivo, sino agente activo -> ¡PARTICIPACIÓN! -

Museo participativo (Nina Simon) -> la importancia del museo y la RELEVANCIA en la sociedad contemporánea
- Colaboración entre el museo y su entorno social -> participación del público -> "**COMUNIDADES PATRIMONIO**" (Leontine Meijer - van Mensch y Peter van Mensch) -> ÉTICA y RESPONSABILIDAD de los museos
- **RESPONSABILIDAD SOCIAL DE LOS MUSEOS** -> no dejar de lado los conflictos y diferencias sociales -> enfoque interseccional: género/feminista y LGBTQ+, orientación sexual, edad, discapacidad, raza, clase... cuestiones planteadas en los museos -> los museos como **espacio agonístico** (Bernadette Lynch); los museos como agentes de **ACTIVISMO** -> planteando cuestiones de poder y desigualdades sociales (Richard Sandell, Jocelyn Dodd, Rosemarie Garland-Thomson) **ABRIENDO LOS MUSEOS TAMBIÉN A LAS PERSONAS CON DISCAPACIDADES** -> no sólo en forma de accesibilidad, sino también como espacio de expresión de su pasado e identidad a través de prácticas creativas y uso del patrimonio cultural.
- Nueva definición de museo: ICOM -> Praga, 24 de agosto de 2022
"Un museo es una institución permanente sin ánimo de lucro al servicio de la sociedad que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Funcionan y se comunican de forma ética, profesional y con la participación de las comunidades, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos."

-> **Retos de los museos contemporáneos:** accesibilidad, inclusión, diversidad, sostenibilidad, participación, ética

1.2 INCLUSIÓN Y PRÁCTICAS COLABORATIVAS 1.2

Urša Valič (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

En la conferencia se presentarán los fundamentos del paradigma participativo desde sus bases en el siglo XX a través de los conceptos de la "pedagogía del oprimido" del educador Paolo Freire, que sigue un proceso pedagógico específico entre el educador y los estudiantes ("participantes") en el desarrollo de una "conciencia crítica" que permite el reconocimiento de sistemas injustos, no igualitarios y situaciones de opresión, y el empoderamiento para intervenir con la situación de opresión para cambiarla.

Además, los alumnos debatirán el papel de los museos en la sociedad a la luz del paradigma museológico contemporáneo (véase la lección 1.1), comprendiendo cuáles fueron los papeles en el pasado (por ejemplo, los museos en el pasado colonial, los museos de Germany de los nazis, los zoológicos humanos) y en el presente y el futuro. El paradigma museológico contemporáneo insiste en que los museos deben colaborar con su entorno social en el cuidado del patrimonio, así como en su documentación, interpretación, almacenamiento y representación. En general, la práctica en el siglo XXI pasó del escenario frontal (es decir, la exposición y la educación) al backstage (es decir, la recolección, la conservación y la documentación) de los museos.

Al final presentaremos el paradigma del museo participativo, introducido por Nina Simon, y veremos las ventajas y debilidades del paradigma, así como la forma en que el paradigma participativo cambia el trabajo y deconstruye las relaciones de poder en los museos. Entender la participación en relación con la inclusión de las personas con discapacidad.

25

Objetivos y metas:

- Adquirir conocimientos básicos sobre el enfoque participativo.
- Comprender el papel, la relevancia y la importancia de los museos en las sociedades pasadas, presentes y futuras.
- Comprender el paradigma museístico colaborativo y participativo para una mejor inclusión de las personas con discapacidad.

Discusion:

- ¿Cuál es el papel del museo en la sociedad? ¿Cómo imaginan los alumnos el museo en el futuro?
- Presentar un estudio de caso (un proyecto, una investigación, etc.) de una práctica museística participativa y debatir las ventajas y los puntos débiles del enfoque participativo. (Los estudios de caso podrían encontrarse más abajo en los Recursos).
- Discutir con los alumnos cómo se podría incluir socialmente a las personas con discapacidad mediante un enfoque participativo.

Recursos:

BUNNING, Katy, KAVANAGH, Jen, MCSWEENEY, Kayte, SANDELL, Richard. 2015. Embedding plurality: Exploring participatory practice in the development of a new permanent gallery. <http://journal.sciencemuseum.ac.uk/browse/issue-03/embedding-plurality-exploring-participatory/>

CUNO, James. 2007. 'Money, Power, and the History of Art. Whose money? Whose power? Whose art history?' In: Sheila Watson, (ed.) *Museums and their communities*. London, New York: Routledge. P. 510–518.

FREIRE, Paolo. 2005 (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. New York and London: Continuum. <https://envs.ucsc.edu/internships/internship-readings/freire-pedagogy-of-the-oppressed.pdf>

GOLDING, Viv, MODEST, Wayne, et all. 2013. *Museums and Communities: Curators, Collections and Collaboration*. London and New York: Bloomsbury Academic.

SANDELL, Richard. 2003. 'Social inclusion, the museum and the dynamics of sectoral change.' *Museum and society* 1 (1): 45–62.

SIMON, Nina. 2010. The Participatory Museum. <http://www.participatorymuseum.org/>

MEIJER-VAN MENSCH, Léontine. 2013. New Challenges, New Priorities: Analyzing Ethical Dilemmas from a Stakeholder's Perspective in the Netherlands. In: J. Marstine, A. A. Bauer in C. Haines (ed.), *New Directions in Museum Ethics*. London and New York: Routledge, p.:40–55.

VALIČ, Urša and PALAIĆ, Tina, ed. 2015. *Accessibility of cultural heritage to vulnerable groups: Study on the availability and provision of technical conditions to provide vulnerable groups with access to cultural heritage*. Ljubljana: Slovene Ethnographic Museum. https://www.etno-muzej.si/files/elaborat_eng.pdf

VAN MENSCH, Peter and MEIJER - VAN MENSCH, Léontine . 2015 (2011). *New Trends in Museology*. Celje: Celje Museum of Recent History.

WATSON, Sheilla, ed. 2007. *Museums and their Communities*. London and New York: Routledge.

Otros recursos inspiradores:

BIENKOWSKI, Piotr; *No longer us and them: How to change into a participatory museum and gallery*: https://www.phf.org.uk/wp-content/uploads/2016/07/Our-Museum-Report_April-2016-double-page.pdf

MURAWSKI, Mike; *Participatory practices in the museum space: A dissection*: <https://artmuseumteaching.com/2017/05/11/participatory-practices/>

MUSEUM ASSOCIATION; *Power to the People: A self-assesment framework for participatory practice*: <https://ma-production.ams3.digitaloceanspaces.com/app/uploads/2020/06/18145349/Power-to-the-People-2018.pdf>

WORRAL, Page; *The Importance of Participatory Practice in Museums*: <https://mainlymuseums.com/post/832/the-importance-of-participatory-practice-in-museums/>

Human Remains at the Museum für Naturkunde:

<https://www.museumfuernaturkunde.berlin/en/human-remains-museum-fur-naturkunde>

1.2 PROPUESTA DOCENTE – PARADIGMA PARTICIPATIVO

- La **participación** como algo que hace que la gente **se involucre, sea activa, se comprometa, tome parte**: transformando el papel de las personas como observadores pasivos en **hacedores activos**.
- En el siglo XXI, la práctica se ha desplazado desde el **escenario principal** (es decir, la exposición y la educación) **a los bastidores** (es decir, la recogida, la conservación y la documentación) de los museos (Van Mensch, Meijer Van Mensch).
- Marco teórico - 60' siglo XX: **Paulo Freire** -> Pedagogía del Oprimido, Acción cultural para la libertad, Educación para la conciencia crítica, etc. La educación como **diálogo** entre el educador (coordinador) y el alumno (participante) -> desarrollar con el alumno una **conciencia crítica** (proceso de concienciación - conscienciização) -> desarrollo de una conciencia capaz de **comprender e intervenir con la realidad para cambiarla**.



el papel social, activista, comprometido... del museo contemporáneo

- A través de la práctica participativa -> transformación del museo -> **relaciones de poder** entre el conservador "que lo sabe todo" y el visitante "ignorante y pasivo" -> **deconstruir** -> conocimientos diferentes, más equilibrados, etc. -> nuevos públicos (ideal -> no todas las personas están interesadas en la participación activa en los museos)
- Más allá de las finanzas -> **relevancia social de los museos** -> **en el pasado y en el futuro** (películas sobre los zoológicos humanos y el papel de los museos en la época colonial, papel de la Alemania nazi y propaganda en los museos)
- Marco del **museo participativo** (2010) de Nina Simon
¿Cómo pueden las instituciones culturales volver a conectar con el público y demostrar su valor y relevancia en la vida contemporánea?
 Involucrando a la gente como **participantes culturales** y no sólo como consumidores pasivos.

Institución cultural participativa

"**Crear**" significa que los visitantes aportan sus propias ideas, objetos y expresiones creativas a la institución y entre sí. **Compartir** significa que la gente discute, se lleva a casa, remezcla y redistribuye tanto lo que ve como lo que hace durante su visita. **Conectar** significa que los visitantes se relacionan con otras personas -personal y visitantes- que comparten sus intereses particulares. **En torno al contenido** significa que las conversaciones y creaciones de los visitantes se centran en las pruebas, objetos e ideas más importantes para la institución en cuestión". (Simon, 2010: ii-iii)

Public Participation in Scientific Research (Rick Bonney & the team): **contribution, collaboration, co-creation, hosting** model -> extent to which the **public is involved** in different stages of the project and the **control of the institution** over the content.

- Este tipo de colaboración otorga a los visitantes un **papel activo en la creación de representaciones sobre sí mismos** y, en cierta medida, también del **poder sociopolítico**.

Inclusión y participación:

- Con **inclusión** nos referimos a la **igualdad de posibilidades para asistir a eventos culturales, adquirir experiencias culturales y expresarse a través de prácticas culturales.**
- Y con **participación** nos referimos no sólo a la posibilidad de estar presente, de asistir al evento cultural, sino también de tener la **posibilidad de co-crear, colaborar y co-diseñar el contenido cultural.**

Los museos podrían contribuir a una mayor inclusión social de diversos grupos sociales en diferentes niveles. (Richard Sandell)

1. A nivel individual, la cooperación de las personas con el museo mejora su autoestima, su confianza en sí mismas y su creatividad
2. En el ámbito de la comunidad, los museos actúan como iniciadores de la regeneración social promoviendo la capacitación y un papel activo en su desarrollo.
3. Por último, las representaciones de comunidades inclusivas, las colecciones y las exposiciones promueven la tolerancia y el respeto mutuo, además de rechazar los estereotipos.

Críticas y trampas del paradigma participativo:

- Bajo cuestionamiento de la calidad, verificación y autenticidad de la obra.
- Los proyectos participativos también podrían crear relaciones de poder desequilibradas que generen desigualdades y exclusión social de un grupo social hacia el otro. -> reconocer la potencial usurpación de poder -> importante papel de los **conservadores como profesionales** que pueden **reconocer y desmitificar las relaciones de poder**, y asumir la **responsabilidad de la producción y distribución del conocimiento** en los museos. (James Cuno)
- Leontine Meijer Van Mensch: el "paradigma de la participación" se ve a menudo como una especie de **democratización de las herramientas y los procesos museológicos** y **todas las partes** están involucradas en **diferentes niveles de toma de decisiones** -> **no se garantiza la igualdad** en las negociaciones en los asuntos de los museos, por el contrario, las **relaciones establecidas entre el museo y los grupos sociales** se caracterizan frecuentemente por los **conflictos y las impugnaciones.**

1.3 ÉTICA DE LOS MUSEOS

Ernesta Molotokiené (Universidad de Klaipeda)

Duración: 2PH

Resumen:

En términos generales, la ética es una disciplina filosófica que se ocupa de identificar los valores que guiarán la conducta humana tanto privada como pública. Lejos de ser un simple sinónimo de moral, como se cree actualmente, la ética es lo contrario en la medida en que la elección de los valores no viene impuesta por un conjunto de normas específicas, sino que es elegida libremente por el individuo que actúa. Esta distinción es esencial por sus consecuencias para los museos, ya que el museo es una institución, es decir, un fenómeno que existe de común acuerdo y que puede ser modificado. Dentro del museo, la ética puede definirse como el proceso de debate destinado a identificar los valores y principios básicos en los que se basa el trabajo del museo.

La ética del museo considera los elementos teóricos y prácticos de la filosofía de la conducta en relación con los temas críticos contemporáneos y los museos. Este debate abarca la adquisición de artefactos, los derechos de los pueblos indígenas, la repatriación, la política de exhibición, la conservación de objetos y el papel de la educación, así como la gestión diaria de un museo.

La ética de los museos representa algo más que la evitación de la responsabilidad contractual o legal o los detalles de un código de conducta; es el marco de obligaciones y normas personales e institucionales que rigen la conducta de todos los miembros de la comunidad museística en todo momento. En un contexto más amplio, los museos reconocen las implicaciones éticas de los problemas globales a los que se enfrenta la sociedad en general, como la paz, la seguridad, la libertad y la urgente necesidad de preservar nuestro medio ambiente.

El Código de Deontología del ICOM proporciona unas normas mínimas que pueden considerarse como una expectativa pública razonable y con respecto a las cuales los profesionales de los museos pueden evaluar su actuación, así como crear y aumentar el valor de los museos.

Objetivos y metas:

- Proporcionar conocimientos sobre los principios fundamentales para quienes trabajan para los museos, según su posición.
- Abordar los grandes temas de la disciplina, no sólo en su dimensión histórica, sino también en la actualidad de sus debates en un enfoque comparativo universal, considerando las cuestiones actuales relacionadas con la exposición, la presentación de las colecciones, su conservación y difusión, así como con la elaboración de un propósito museístico.
- Proporciona un esquema de los valores y la ética en el trabajo de los museos, incluyendo la gestión, el comisariado, la administración, la guía de visitas, la investigación, la educación, la relación con el público...etc.
- Dar a conocer los diferentes códigos éticos de los distintos países relacionados con sus museos, así como el del ICOM.
- **Discusión:**
- ¿Cuál es el origen, la naturaleza y la evolución de la ética de los museos?
- ¿Qué principios éticos deberían ser válidos en todos los museos de todas las partes del mundo?
- ¿Cómo interactúan e influyen entre sí las sociedades contemporáneas, la profesión museística y la ética de los museos?

- ¿Es excesiva la retórica de la ética museística teniendo en cuenta las realidades de la práctica común?
- ¿Deben los museos impartir formación sobre las normas éticas de la institución individual y de la comunidad museística?
- ¿Qué es un código deontológico para los museos y cuál es su importancia?

Recursos:

EDSON, Gary, ed. 1997. *Museum Ethics: Theory and Practice*. London: Routledge.

YERKOVICH, Sally. 2016. *A Practical Guide to Museum Ethics*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.

MILLER, Steven. 2018. *The Anatomy of a Museum*. New York: Wiley-Blackwell.

MARSTINE, Janet., ed. *The Routledge Companion to Museum Ethics. Redefining Ethics for the Twenty-First Century Museum*. London: Routledge, 2011.

Running a Museum: A practical Handbook (ICOM 2004).

<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001410/141067e.pdf>

ICOM Code of Ethics for Museums (ICOM 2006)

http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Codes/code_ethics2013_eng.pdf

Key concepts of Museology (ICOM / Armand Colin 2010)

http://icom.museum/uploads/tx_hpoindexbdd/Museologie_Anglais_BD.pdf

<http://www.youtube.com/watch?v=cjx1F-N3YbQ>

The Role of Museums Today

<http://www.youtube.com/watch?v=YxMxP83iXNM>

<http://www.youtube.com/watch?v=pfBKnrIAdTs>

<http://www.youtube.com/watch?v=1gFuEvTTjQY>

1.3. TEACHING PROPOSAL - MUSEUM ETHICS

Volviendo a los orígenes de la filosofía: ¿qué es la ética?

Ética: estudio de los criterios de buena y mala conducta.

Este pensamiento ha influido en muchos aspectos de la filosofía y la ciencia occidentales, incluida la ética; **muchos niegan la posibilidad de un código universal de ética profesional.**

Sin embargo, hay ciertos principios que, por su amplia aplicación, son más universales de lo que podría parecer a primera vista, el objetivo principal de un código deontológico es elevar el nivel de la práctica profesional.

En el caso de la profesión museística, este objetivo se logra ayudando a mantener el estatus profesional de la comunidad museística y reforzando el papel y las responsabilidades de los museos en la sociedad.

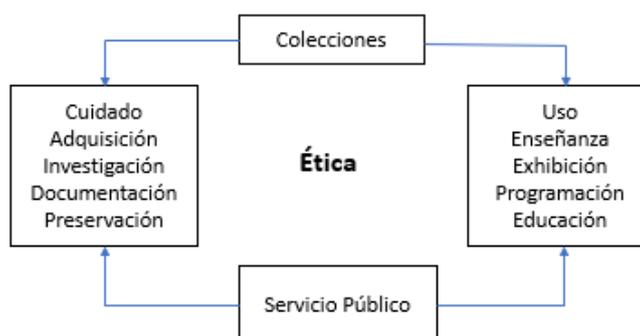
¿Debe el profesionalismo de los museos comenzar por la ética?

Un museo tiene una identidad especial que incluye los estándares, valores, normas, y filosofía que determinan la manera en que la institución funciona.



El desafío ético es determinar la base común para maximizar los valores compartidos que aseguren la manera de resolver las diferencias

La relación ética de las actividades del museo:



¿Se relaciona la excelencia profesional con la ética?

Las primeras nociones de comportamiento correcto o ético se formularon como deberes (Bowne, 1892).

Cuando la profesión museística estaba en su etapa de formación, se asignaron a los trabajadores deberes y responsabilidades que se convertirían en la base de las prácticas éticas. Como reflejo de ese comienzo, el primer código deontológico adoptado por la Asociación Americana de Museos se tituló Código deontológico para los trabajadores de los museos (AAM 1925).

Sin embargo, a medida que las complejidades de los museos y de su funcionamiento han ido avanzando, las expectativas de la práctica ética se han vuelto más inclusivas.

¿Quién es responsable de las acciones éticas?

Todo trabajador de museo es responsable de sus decisiones y acciones dentro de los límites de la práctica museística aceptable.

¿Qué es exactamente un código deontológico?

Un código deontológico no es la imposición de valores externos a la comunidad museística, sino un método para comprender los fundamentos de la profesión.

Breve historia y desarrollo de un código deontológico para los museos:

La Asociación Americana de Museos publicó un Código de Deontología para los trabajadores de los museos en 1925. Nueva Zelanda estableció un código deontológico para los museos en 1977. Canadá e Israel elaboraron códigos en 1979. El código australiano data de 1982 y el del Reino Unido de 1983. La asociación de museos de la República Federal Alemana publicó en 1984 una traducción del código de la Asociación Americana de Museos para su discusión a nivel nacional.

El Código de Ética Profesional del ICOM fue aceptado en noviembre de 1986 (van Mensch 1989), y desde entonces varios países han adoptado el Código de Ética Profesional del ICOM, confirmando así un compromiso nacional e internacional con el profesionalismo.

Consejo Internacional de Museos (ICOM). Código deontológico del ICOM para los museos

Guiados por este marco internacional de normas éticas, los museos están asumiendo cada vez más un papel activo en la protección de partes importantes del patrimonio mundial: en sus colecciones y programas de cooperación multilateral; pero también más allá de los museos, especialmente cuando el patrimonio cultural está en peligro, lo que ocurre cada vez más como resultado de levantamientos sociales, conflictos armados y desastres naturales.

Objetivos del Código de Deontología del ICOM para los Museos:

- ✓ Establecer un estándar profesional mínimo y fomentar el reconocimiento del valor compartido.
- ✓ Conocer las comunidades museísticas internacionales.
- ✓ Discutir varios temas relacionados con los museos, como la seguridad, el manejo de los objetos, el comportamiento amable con los visitantes, la gestión de todo el trabajo administrativo sin problemas, etc.
- ✓ Hacer más hincapié en la parte de formación.
- ✓ Actualizar los conocimientos, los valores y los principios que son mejores en la práctica para todos los profesionales.

Principales tesis éticamente controvertidas para profundizar en la ética de los museos:

- ✓ Los códigos de ética, sin embargo, no pueden y no evitan los comportamientos no éticos.
- ✓ La moralidad llega fuera y más allá de los preceptos éticos.

- ✓ ¿Cómo podrían los códigos hacer frente a la multitud de variables? Es seguro que no es factible ni deseable, por lo que se deja la puerta abierta a la valoración y actuación individual sin la ayuda de pautas de comportamiento.
- ✓ El Código de Deontología del ICOM para los Museos, por ejemplo, utiliza la palabra "debería" en todo momento. "Debería" está muy lejos de "debe", ya que el primero incorpora demasiadas variables y el segundo, junto con "deberá" o "no deberá", se percibe como un dictado. "Debería" significa "no tiene que". "Debería" es demasiado vago para ser vinculante. ¿Significa esto que la adhesión a dicho código ético se ha convertido en una cuestión de "tómalo o déjalo", de preferencia personal o incluso de conciencia?
- ✓ Los museos mantienen una relación de confianza con el público y son responsables de su existencia ante él. Cuando esta confianza se ve dañada por un mal comportamiento, la ética del museo queda en entredicho.
- ✓ También es cierto que, mientras el contexto ético cambia y evoluciona continuamente, no todas las circunstancias pueden ser cubiertas por los códigos éticos y, por lo tanto, se dejan caer en las zonas grises de la moral y la individualización de la respuesta. En consecuencia, la ética de los museos se irá transformando progresivamente en otra dimensión, una dimensión no estructurada, no regulada y libre de la conciencia.

1.4 DESARROLLO DE LA AUDIENCIA

Urša Valič (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2 PH

Resumen:

Los museos contemporáneos son cada vez más accesibles, pero todavía hay algunos museos que se enfrentan a la falta de visitantes, especialmente de visitantes con discapacidad. Además, los museos también compiten por su atención con otras instituciones culturales, como cines, bibliotecas, salas de conciertos, etc. y otros medios de comunicación (medios de comunicación de masas como la televisión o los medios sociales, redes, etc.) ¿Qué pueden hacer los museos para ser más visibles en la sociedad? ¿Cómo pueden los museos mejorar su relación con la sociedad, con los visitantes y especialmente con los no visitantes? ¿Cómo puede un museo ganar nuevos visitantes, pero sobre todo cómo ser más accesible e inclusivo al hacerlo? Los museos pueden acercarse a los visitantes a través de la investigación, la segmentación y la focalización, creando planes de desarrollo de la audiencia. La conferencia pretende presentar los conocimientos básicos sobre el desarrollo del público de los museos: desde la comprensión de lo que significa este concepto para entrar en contacto con la segmentación del público de los museos hasta la preparación de un plan de desarrollo del público de los museos que incluya mediante un plan de accesibilidad también a las personas con discapacidad.

Objetivos y metas:

- Introducir a los estudiantes en el desarrollo de la audiencia y explicar su importancia para los museos.
- Comprender los fundamentos de los tipos de público, la segmentación del público, el estudio de las motivaciones del público, etc.
- Comprender los fundamentos del plan de desarrollo de audiencias.

34

Discusión:

- ¿Qué motiva a los estudiantes a visitar lugares culturales (comparar cine, conciertos, museos, etc.) y qué influye en su decisión?
- ¿Cómo podrían los museos mejorar sus planes de desarrollo del público para atraer a más personas con discapacidad?
- Tarea: echa un vistazo a algunos planes de desarrollo del público y declaraciones de misión de los museos. ¿Están las personas en el centro de sus organizaciones? ¿Se mencionan en sus planes conceptos como la inclusión y la accesibilidad? ¿Se incluye a las personas con discapacidad en sus planes y misiones? ¿Cómo podrían los museos mejorar esto?

Recursos:

BLACK, Graham. 2005. *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. London, New York: Routledge.

LANG, Caroline, REEVE, John and WOOLLARD, Vicky. 2006. *The responsive museum: working with audiences in the twenty-first century*. Farnham: Ashgate Publishing Ltd. (2016 New York: Routledge)

SOLIMA, Ludovico. 2017. Museums, accessibility and audience development. In: Mara Cerquetti, ed. *Bridging theories, strategies and practices in valuing cultural heritage*. Macerata: EUM - Edizioni Università di Macerata, p. 225 - 240.

Audience Development Toolkit (Transforming Future Museums: International Museum Academy Greece, British Council): <https://www.britishcouncil.gr/sites/default/files/ima-audience-development-toolkit.pdf>

GAMMON, Ben. *How to Write an Audience Development Plan: A Quick Guide*: <https://museum-id.com/write-audience-development-plan-quick-guide-ben-gammon/>

1.4 PROPUESTA DOCENTE - DESARROLLO DE AUDIENCIAS

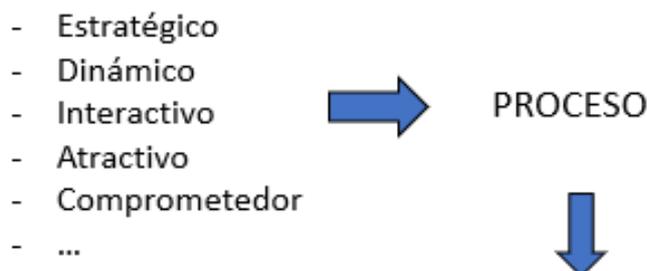
La presentación es un resumen de:

- https://www.adesteproject.eu/sites/default/files/resources/attachments/ADESTE_Training_Guidelines_EN.pdf
- <http://engageaudiences.eu/files/2017/04/Guide-PART-I-NC-04-17-031-EN-N.pdf>
- <http://engageaudiences.eu/files/2017/05/StudyonAudienceDevelopment-Easy-to-Read-Summaryv2.pdf>
- <https://www.culturehive.co.uk/wp-content/uploads/2013/04/Audience-Development-Manifesto1.pdf>
- https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/reports/conference-audience_en.pdf
- Lecture of Agata Etmanowicz for European Capital of Culture

¿QUÉ ES LA AUDIENCIA? ¿QUÉ ES EL DESARROLLO DEL PÚBLICO?

"El desarrollo del público es un proceso estratégico e interactivo para hacer que las organizaciones culturales tengan un amplio acceso a las artes. Su objetivo es conseguir que los individuos y las comunidades experimenten, disfruten, participen y valoren plenamente las artes. Se centra en un intercambio bidireccional". Comisión Europea

"El desarrollo de públicos implica la identificación, el compromiso y la retención de los mismos. Se trata de una función de gestión planificada y estratégica destinada a alcanzar los objetivos de la organización. El desarrollo del público se propone cambiar las actitudes, la comprensión y el comportamiento del público actual y potencial. Pretende eliminar barreras, profundizar en las relaciones con el público y crear una mayor inclusión en las artes". Consejo de las Artes de Irlanda del Norte



ACTITUD DE LA ORGANIZACIÓN HACIA LAS PERSONAS

El desarrollo de la audiencia puede

- **ampliar el público** (atraer a públicos con el mismo perfil sociodemográfico que el público actual)
- **profundizar en la relación con el público** (mejorar la experiencia del público actual);
- diversificar el público (atraer a personas con un perfil sociodemográfico diferente, incluidas personas sin contacto previo con las artes).

-> centrarse en los visitantes + atraer a los no visitantes -> futuro público potencial

36

El DESARROLLO DE LA AUDIENCIA es una estrategia que afecta y concierne a **toda la ORGANIZACIÓN**
-> parte de **la organización y su misión:**

- ¿QUIÉN ERES?
- ¿QUIÉN QUIERES SER?
- ¿QUÉ HACES, POR QUÉ y PARA QUIÉN?
- ¿QUÉ TE HACE DESTACAR?



compartir los objetivos, la **visión** y **los valores** (la misión) de su organización con la gente/el público

"¿CÓMO SITUAR AL PÚBLICO EN EL CENTRO DE LA ORGANIZACIÓN CULTURAL?"

1. ¿QUIÉN ERES TÚ? ¿A QUIÉN QUIERES CONOCER?

Ten muy clara tu identidad organizativa, lo que te hace especial y para quién quieres marcar la diferencia.

2. EQUILIBRIO DE PRIORIDADES: LAS NECESIDADES DEL PÚBLICO Y LAS SUYAS PROPIAS

¿Hasta dónde quiere llegar para alcanzar los objetivos de su público? ¿Es coherente con sus valores y con su visión cultural y artística?

3. CENTRARSE, ESCUCHAR Y COMPRENDER

¿Qué sabe de sus grupos objetivo? ¿Cómo podría conocerlos mejor? ¿A qué grupo quiere dirigirse primero?

4. ¿ERES CAPAZ DE HACERLO?

Enfrentarse a un reto de audiencia puede estar por encima de tus posibilidades. ¿Eres capaz de hacerlo por ti mismo? ¿Tiene tu personal todas las competencias y conocimientos necesarios? ¿Hay alguna competencia que puedas aprovechar de fuera de la organización?

5. PREVER LAS CONSECUENCIAS

¿Qué impacto tendrá en su organización a corto, medio y largo plazo? ¿Puede permitírselo?

6. SEGMENTACIÓN DEL PÚBLICO

Dirigirse al público: edad, sexo, educación, discapacidad...

MOTIVACIÓN (¿por qué?)

COMPRENSIÓN DE LA AUDIENCIA

- considerar por qué eligen consumir determinadas actividades culturales (motivaciones) y no lo que hacen con los contenidos culturales
- intentar desarrollar diferentes relaciones en función de los distintos públicos;
- comprender que cada persona puede pertenecer a un "público" diferente para distintos eventos o instituciones culturales.

37

SEGMENTACIÓN DE LA AUDIENCIA

TRES TIPOS DE AUDIENCIA

- **PÚBLICO POR HÁBITOS**

Acude habitualmente a las actividades culturales y no tiene especiales barreras de participación. Puedes sentirte atraído por las prácticas de educación del público, especialmente si sabes que personas similares a ti suelen acudir a esa institución cultural.

- **PÚBLICO POR ELECCIÓN**

No estás acostumbrado a participar debido a tu estilo de vida, a la falta de oportunidades o de recursos económicos. Tal vez no tengas ninguna desventaja social o cultural particular, pero no sueles asistir a un espectáculo o a un concierto en tu tiempo libre.

- **PÚBLICO POR SORPRESA**

Eres indiferente o incluso hostil a las actividades culturales por muchas razones, tal vez porque te sientes socialmente excluido, poco cultivado o experimentas severas barreras de acceso.

John Falk: Entender las motivaciones y el aprendizaje de los visitantes de los museos (resumen)

https://slks.dk/fileadmin/user_upload/dokumenter/KS/institutioner/museer/Indsatsomraader/Brug_erundersogelse/Artikler/John_Falk_Understanding_museum_visitors_motivations_and_learning.pdf

EXPLORADORES: Visitantes con curiosidad e interés genérico por el contenido del museo. Esperan encontrar algo que les llame la atención y alimente su aprendizaje.

"Recuerdo que pensé que quería volver a aprender los fundamentos de la ciencia, como la biología y esas cosas. ... Pensé (antes de venir), no vas a recoger todo, sabes, pero vas a aprender algunas cosas".

.....

FACILITADORES: Visitantes que están socialmente motivados. Su visita se centra principalmente en permitir la experiencia y el aprendizaje de los demás en su grupo social de acompañamiento.

"(Vine) para dar a (mis) hijos la oportunidad de ver cómo era la vida en los primeros años... es una buena manera de pasar tiempo con la familia de forma no comercial. Siempre aprenden mucho."

.....

PROFESIONAL/AFICIONADO: Visitantes que sienten un estrecho vínculo entre el contenido del museo y sus pasiones profesionales o aficiones. Sus visitas suelen estar motivadas por el deseo de satisfacer un objetivo específico relacionado con el contenido.

"Estoy empezando a montar un tanque de arrecife de agua salada, así que me interesa mucho la vida marina. Espero coger algunas ideas (aquí en el acuario)."

.....

BUSCADORES DE EXPERIENCIAS: Visitantes que están motivados para visitar porque perciben el museo como un destino importante. Su situación principalmente deriva del simple hecho de que "han estado allí y han hecho eso"

"Venimos de visita de otro sitio, buscando algo divertido que hacer que no nos lleve todo el día. Esto nos pareció una buena idea; después de todo, estamos en Los Ángeles y alguien nos dijo que este sitio estaba abierto y que estaba bien."

.....

RECARGADORES: visitantes que principalmente están buscando una experiencia contemplativa, espiritual y/o restaurativa. Ven el museo como un refugio del mundo del trabajo diario o como una confirmación de sus creencias religiosas.

"Me gustan los museos de arte. Son tan tranquilos y relajantes, tan diferentes del ruido y el desorden de la ciudad."

LA ESCALERA DE LA FIDELIDAD DEL CLIENTE

<https://www.culturehive.co.uk/wp-content/uploads/2013/04/Audience-Development-Manifesto1.pdf>



Defensor: Cliente fiel a la marca, de larga duración. Este cliente es una herramienta de marketing. Recomienda activamente a otros y proporciona buenas relaciones públicas para la organización.

Regular (9% de las reservas): Nivel de asociación de relación con el cliente es necesario para mantener a estos clientes de alto valor contentos y que vuelvan a por más. Junto con un servicio y una experiencia de alto nivel servicio y experiencias de alto nivel, esto convertirá a estas personas en defensores.

Irregular (26% de las reservas): Asistentes que repiten en su organización su organización de forma puntual. Proactivo marketing de relación con el cliente necesario para aumentar la frecuencia de las visitas y obtener un mayor retorno de la inversión de este grupo.

¿Por qué no probar?: Retener y Ganar, desarrollo de audiencias especializadas y consultoría de marketing, planificación de estrategias, investigación y análisis de datos, Classical Arts NI, Black Book.

Sólo una vez (65% de las personas que reservan): Asistente único a su organización su organización en un año determinado. Han mostrado un interés pasajero pero no han vuelto. El marketing de relación con el cliente de nivel introductorio debe utilizarse para reconstruir una relación y crear una relación y crear un asistente regular. **¿Por qué no probar?:** Retener y Ganar, perfiles y mapas de audiencia a medida, investigación y investigación y análisis de datos, Black Book.

Potencial: Un miembro potencial de la audiencia que aún no ha acudido a su organización. Necesidad de llegar Arts., captar la atención y el interés, crear deseo y forzar la acción. Es posible que haya que eliminar las barreras a la compra. **¿Por qué no probar?** Test Drive the Arts NI, análisis de Mosaico a medida, Growing Together, e-marketing.

FACTORES ESTRATÉGICOS -> FACTORES CLAVE

1. **LUGAR:** ¿Cómo puede modificar su sede para crear un entorno acogedor para diferentes tipos de público? ¿Cómo puede "romper los muros" y llevar las actividades culturales a lugares inusuales y poco convencionales? ¿Cómo puede llegar a las personas marginadas y llevar actividades culturales relevantes a su vida cotidiana?

2. **PARTICIPACIÓN ACTIVA | CO-CREACIÓN:** ¿Está preparado para involucrar al público de una forma más interactiva, intencionada y significativa? ¿Quiere hacer que el público forme parte del proceso creativo, contribuya a la realización de proyectos concretos y se integre en la vida de la organización?

3. **DIGITAL:** ¿Quiere invertir en equipos técnicos para ampliar el alcance de sus actividades culturales a otros públicos en cualquier parte del mundo? ¿Está interesado en utilizar la tecnología para enriquecer la experiencia cultural (por ejemplo, de las personas con discapacidad)?
4. **DESARROLLO DE CAPACIDADES:** ¿Está dispuesto a emprender un camino formal y estructurado para la formación de su personal en el ámbito del desarrollo de audiencias? ¿Está interesado en participar en proyectos destinados a trabajar en el desarrollo del público junto con otras organizaciones culturales?
5. **CAMBIO ORGANIZATIVO:** ¿Es consciente de las implicaciones que tiene el cambio hacia un enfoque más centrado en el público? ¿Está dispuesto a activar las relaciones horizontales entre sus departamentos, especialmente entre Programación, Educación, Marketing y Digital? ¿Está dispuesto a integrar el desarrollo de audiencias en su planificación estratégica?
6. **COLABORACIÓN Y ASOCIACIÓN:** ¿Ha desarrollado alguna vez redes, asociaciones y colaboraciones con posibles interesados locales, como organizaciones benéficas, escuelas, artistas y otras instituciones culturales? ¿Sabe cómo vincularse con organizaciones que ya están en contacto con los grupos objetivo que le faltan?
7. **PROGRAMACIÓN:** ¿Cómo puede innovar su oferta cultural para ser más eficaz a la hora de atraer al público por elección y al público por sorpresa? ¿Cómo puede desafiar los estereotipos que algunas personas tienen sobre la asistencia a eventos de "alta" cultura?
8. **USO DE LOS DATOS:** ¿Dispone de datos relevantes para apoyar y aplicar su estrategia de desarrollo de audiencias? ¿Sabe cómo valorar (evaluar) cuantitativa y cualitativamente el impacto de su oferta cultural en el público?

PLAN DE DESARROLLO DE LA AUDIENCIA

Un plan de desarrollo de la audiencia es un **plan explícito y convenientemente detallado** para alcanzar una serie de **objetivos de la audiencia**.

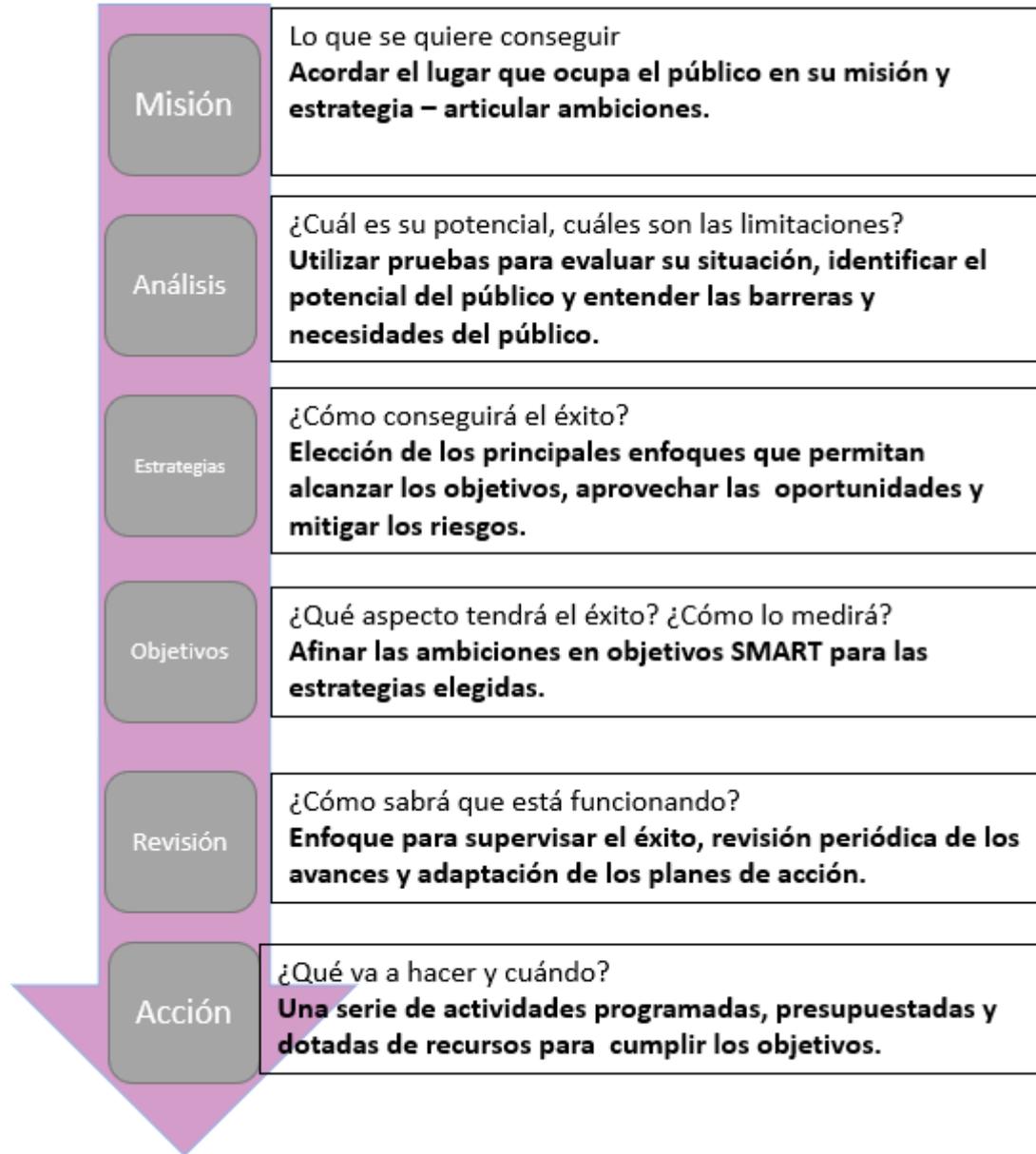
Estos pueden ser **sociales, financieros, creativos y/o educativos**.

Las acciones enumeradas en el plan pueden combinar la **programación, el marketing y la comunicación y las actividades educativas**.

Por lo tanto, es fundamental que en el proceso de creación y aplicación del plan participe todo el **personal pertinente de la organización**.

Un plan de desarrollo del público **establece el contexto de las actividades** (marketing, campaña, actividad, iniciativa de divulgación) y sirve de base para un plan de ejecución.

https://www.adesteproject.eu/sites/default/files/resources/attachments/ADESTE_Training_Guidelines_EN.pdf



1.5 EVALUACIÓN DEL MUSEO 1.5

Urša Valič (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

La evaluación es uno de los procesos más importantes en la gestión de los museos para identificar y valorizar los efectos del trabajo de los museos, mide la eficiencia y la calidad del trabajo de los museos. Sin embargo, muchos museos no invierten suficiente tiempo y dinero en el proceso de evaluación, lo que podría dar lugar a una mejora deficiente, a errores repetitivos y a la pérdida de visitantes e inversiones. Una buena evaluación del museo y la aplicación de los resultados podrían mejorar el estatus y el valor del museo en la sociedad. Los procesos de evaluación de los museos deberían aplicarse también en la mejora de la accesibilidad y la inclusión.

A través de esta conferencia los estudiantes comprenderán la importancia de la evaluación para el museo y adquirirán un conocimiento básico del proceso y las técnicas de evaluación.

Objetivos y metas:

- Adquirir conocimientos básicos sobre la evaluación.
- Comprender que la evaluación es importante para la mejora del museo u otra institución cultural (de patrimonio).
- Comprender el ciclo y las fases de la evaluación, así como las técnicas de evaluación.

Discusión:

- Caso: ¿Qué es la evaluación formativa y sumativa? Describa en la práctica.
- Práctica: Hacer un plan de evaluación: definir objetivos, indicadores de rendimiento y medidas de rendimiento; establecer técnicas de evaluación, etc.

Recursos:

LEVENT, Nina and MUYSKENS PURSLEY, Joan. 2013. Sustainable Museum Access: A Two-way Street. *Disability Studies Quarterly*, Vol. 33 No. 3 (2013): *Double Issue: Museum experience and blindness; general issue*. <https://dsq-sds.org/article/view/3742/3274>

LORD, Barry and LORD, Gail Dexter, ed. 2001. *The Manual of Museum Planning*. Lanham: Altamira Press, Rowman & Littlefield Publishers.

SANDELL, Richard and JANES, Robert R., ed. 2007. *Museum Management and Marketing*. New York: Routledge.

1.5 PROPUESTA DOCENTE - EVALUACIÓN

La evaluación es una **herramienta** para identificar y valorizar los **efectos de nuestro trabajo**.

La evaluación como tipo de investigación aplicada es la recopilación de pruebas para medir el valor y la calidad de nuestro trabajo.

¿Qué podemos evaluar en el proyecto?

- Qué ocurrió en el proyecto,
- Qué tipo de conocimientos se adquirieron,
- Cómo se incluyó a los participantes y cómo interactuaron,
- Cómo se utilizaron los recursos y si se utilizaron eficazmente, etc.

La relación entre **la eficacia y la calidad** -> definir objetivos, indicadores de rendimiento, medidas de rendimiento -> **planificación** eficaz de la evaluación

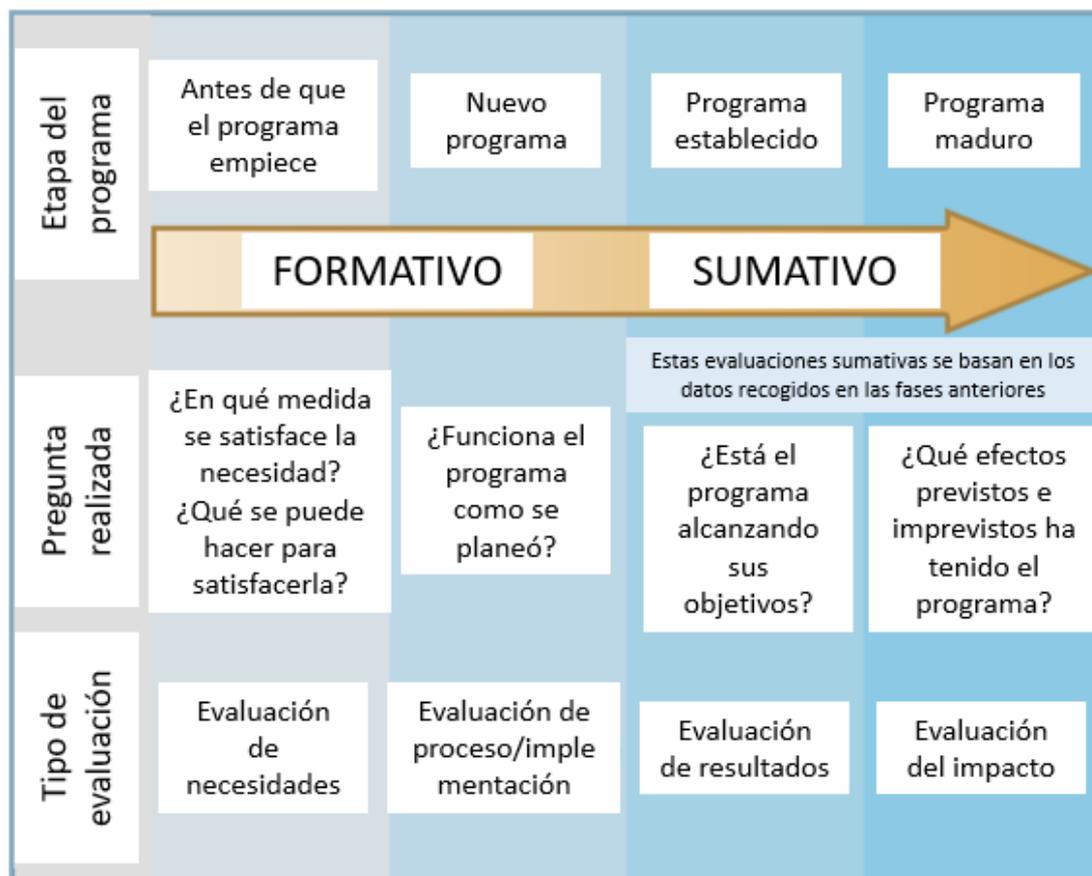
Ciclo de evaluación

<https://www.europlanet-society.org/outreach/europlanet-evaluation-toolkit/the-evaluation-process/>



Pasos de la evaluación

<https://meera.snre.umich.edu/evaluation-what-it-and-why-do-it>



Técnicas de evaluación

- Cuestionarios
- Entrevistas
- Observaciones
- **Grupos de discusión**
- Autoevaluación
- Otras técnicas: formas de evaluación más interesantes y lúdicas (carteles, cajas, colores, etc.)

Los grupos de discusión proporcionan a los educadores de museos relatos en primera persona e **historias conmovedoras** de las experiencias de los visitantes que se convierten en **herramientas muy poderosas para sensibilizar** al equipo de un museo sobre los **diferentes tipos de experiencias de los visitantes**. (Nina Levent y Joan Muyskens Pursley)

A través de **los grupos de discusión**, el museo puede establecer **un vínculo permanente** con el entorno social -> **una relación recíproca**: ofrecer una experiencia social atractiva. (Nina Levent y Joan Muyskens Pursley)

¿Por qué evaluar?

Convencer a los financiadores públicos y privados de la **idoneidad** y el propósito/misión de nuestro trabajo.

La **evaluación** ayuda a reconocer y analizar la situación, lo que resulta en una **mejor solución y colaboración**.

Afrontar los retos, como las situaciones de conflicto, ayuda a la institución a **replantearse su forma de trabajar**. (Nina Simon)

2 Parte pedagógica-psicológica

2.1 APRENDIZAJE EN GRUPOS

Jana Kalin and Barbara Šteh (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

La conferencia se basa en la idea de que para que el trabajo en grupo y el aprendizaje sean de calidad es necesario que los miembros del grupo se conozcan y establezcan una confianza interpersonal entre ellos. Conoceremos las características y los principios del trabajo en grupo y la dinámica de desarrollo del grupo. También nos dedicaremos a explorar los diferentes roles que los individuos asumen en un entorno de grupo.

Los temas principales de la conferencia serán las características de los grupos, los principios básicos del trabajo en grupo, las etapas del desarrollo del grupo, los efectos interpersonales de las interacciones entre los miembros del grupo, los roles de los miembros del grupo, la formación de las reglas del grupo y las estructuras y actividades del grupo.

Objetivos y metas:

- reconocer la importancia de la interacción mutua en el grupo y su papel en el mismo;
- conocer los diferentes roles que asumen los miembros del grupo
- familiarizarse con las etapas definitorias del desarrollo del grupo (formar, asaltar, formar, realizar, informar);
- reconocer la importancia de establecer objetivos y normas comunes para la calidad del trabajo dentro del grupo.

Discusión:

- ¿Cuáles son las características clave de los grupos, las dinámicas de grupo y el papel de los miembros del grupo?
- ¿Cuáles son las características de las diferentes etapas del desarrollo del grupo?
- ¿Cuál es la conexión entre las necesidades individuales, grupales y de la tarea y el comportamiento de los miembros del grupo en las diferentes etapas de su desarrollo?
- ¿Por qué es importante fomentar una participación activa de cada miembro del grupo para que éste tenga éxito?

Recursos:

Jaques, D. (2000). *Learning in Groups. A handbook for improving group work*. 3rd Edition, London: Kogan Page. Capítulos:

- Capítulo 1: Theories about group behaviour, pp. 1-19.
- Capítulo 2: Research into group behaviour, pp. 20-36.
- Capítulo 6: Structured activities, pp. 107-150.

Student learning groups (2006). Center for faculty excellence. Unioversity of North Carolina at Chapel Hill. Available at: <https://cfe.unc.edu/wp-content/uploads/sites/326/2014/08/FYC23.pdf>

2.1 PROPUESTA DOCENTE – APRENDIZAJE EN GRUPOS

CARACTERÍSTICAS EL GRUPO

NECESIDADES

OBJETIVOS COMUNES

ORGANIZACIÓN SOCIAL

Funciones y tareas del líder del grupo y de sus miembros

REGLAS

Coordinar las actividades de los miembros

- Permitir que el grupo avance hacia sus objetivos
- Proporcionan una sensación de seguridad (condición fundamental para que cualquier grupo funcione)
- Los miembros deben participar activamente en el diseño de las reglas del grupo

IDENTIDAD SOCIAL

- Conciencia de los objetivos e intereses comunes
- Esfuerzos invertidos en la consecución de los objetivos
- Sentido de pertenencia a un grupo: el sentimiento de "nosotros", la alianza

COMUNICACIÓN

- Intercambio de información
- Toma de decisiones
- Resolución de conflictos y problemas
- Trabajar para reducir las presiones en el grupo

DINÁMICA DEL GRUPO

PROPÓSITOS DEL TRABAJO EN GRUPO

- Unión de recursos
- Toma de decisiones en común
- Asistencia mutua
- Intercambio de ideas
- Profundización de los contenidos
- Desarrollo de habilidades interpersonales
- Crear algo nuevo

TAMAÑO DEL GRUPO Y SUS CARACTERÍSTICAS

Número miembros	de	Características cambiantes
2 – 6		Se requiere poca estructura u organización; el liderazgo es fluido.
7 – 12		Comienza la estructuración y diferenciación de roles. La interacción cara a cara es menos frecuente.
12 – 25		La estructura y la diferenciación de funciones son vitales. Surgen subgrupos. La interacción cara a cara es difícil.
25 – ?		El liderazgo positivo es vital para el éxito, se forman subgrupos mayor anonimato. Se producen estereotipos, proyecciones y huidas y peleas.

TAMAÑO DEL GRUPO Y COMUNICACIÓN

Número de miembros	Los miembros activos, los que hablan
2 – 6	todos
7 – 10	casi todos
11 – 18	5 – 6 muchos, 3 – 4 ocasionalmente
19 – 30	3 – 4 predominante
Más de 30	Participación mínima

ROLES DE FUNCIÓN EN UN GRUPO

- Roles de acción: necesarios para seleccionar y realizar las tareas del grupo.
 - Iniciativa, búsqueda y difusión de información, análisis, coordinación, estímulo, formación de reglas.
- Otros roles:
 - Evaluación, diagnóstico, verificación del consentimiento, mediación, reducción de presiones.
 - Ayudar a mantener y desarrollar el grupo.
- Forma de actuar disfuncional:
 - Agresividad, bloqueo, autodeclaración, rivalidad, búsqueda de simpatías, hacerse el loco, búsqueda de reconocimiento, retraimiento.

ALGUNAS FORMAS DE APOYO SOCIAL DEL GRUPO

- Apoyo emocional:
 - Elogiar, escuchar, mostrar respeto a los demás, compartir los propios sentimientos.
- Información:
 - Dirigir, aconsejar, demostrar la realización de tareas, explicar problemas, planteamientos.
- Apoyo en la realización de tareas y asistencia:
 - Ayuda en el trabajo, ofrecer pequeños favores.
- Pertenencia:
 - Actitud de acogida hacia una persona, apoyo de todo el grupo, inclusión en el grupo.

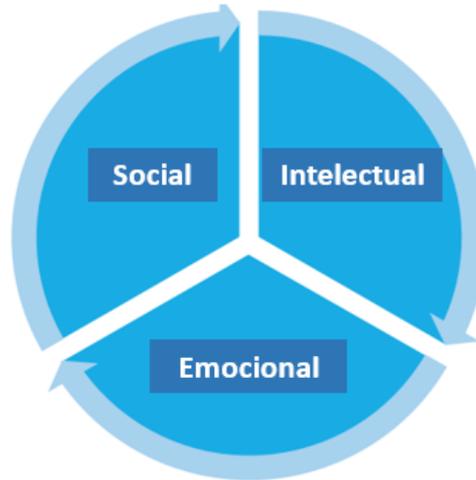
DESARROLLO DE UN GRUPO

- Conocimiento (formación, capacitación)
- Hervir (tormenta, conflicto)
- Formar reglas (normar, estructurar)
- Realización de tareas (ejecución, producción)
- Desintegración del grupo (aplazamiento, disolución)

LA INFLUENCIA RELATIVA DE LAS NECESIDADES INDIVIDUALES, GRUPALES Y DE LA TAREA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO EN LAS DIFERENTES ETAPAS DE SU DESARROLLO

Etapa de desarrollo del grupo	Necesidades individuales	Necesidades grupales	Necesidades de la tarea
Formación			
Asalto			
Normalización			
Realización			

OBJETIVOS DEL TRABAJO EN GRUPO / APRENDIZAJE EN GRUPOS



ALGUNOS OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE PARA LOS GRUPOS

Objetivos	Tareas/resultados relacionados
<p>1. Comprensión</p> <p>Ayudar a los estudiantes a consolidar y mejorar su comprensión de una materia o disciplina</p>	<p>Aclarar conceptos, teorías y procedimientos</p> <p>Reflexionar sobre las interconexiones</p> <p>Comprobar su comprensión mediante ejemplos, casos e ilustraciones</p>
<p>2. Pensamiento crítico</p> <p>Ayudar a los estudiantes a desarrollar su capacidad de pensamiento crítico y analítico</p>	<p>Revisar las pruebas a la luz de las teorías</p> <p>Aprender a "plantear" y resolver problemas o enfocar preguntas y cuestiones</p> <p>Aumentar su capacidad de razonamiento lógico y argumentación formal</p>
<p>3. Crecimiento personal</p> <p>Ayudar a los estudiantes a desarrollarse y madurar como personas</p>	<p>Clarificar las actitudes, articular y revalorizar los valores</p> <p>Desarrollar la confianza en uno mismo y la autoestima</p> <p>Desarrollar el sentido de la responsabilidad y el compromiso</p>
<p>4. Communication Skills</p> <p>To help students learn to communicate effectively with others.</p>	<p>Perfeccionar la capacidad de escuchar, preguntar y explicar</p> <p>Presentar y defender una posición de forma clara y convincente, dando y recibiendo retroalimentación</p>

<p>5. Habilidades de trabajo en grupo y en equipo</p> <p>Ayudar a los estudiantes a aprender a colaborar y trabajar como un grupo o equipo eficaz.</p>	<p>Establecer, asignar y supervisar las tareas</p> <p>Apoyar y animar a otros miembros del grupo o equipo</p> <p>Iniciar, dirigir y aprender tareas</p>
<p>6. Autodirección en el aprendizaje</p> <p>Ayudar a los alumnos a responsabilizarse progresivamente de su aprendizaje.</p>	<p>Aclarar sus propios objetivos como estudiantes</p> <p>Gestionar su tiempo y esfuerzo de estudio y establecer prioridades, aceptando la responsabilidad de evaluar su propio trabajo y su progreso como estudiante</p>
<p>(Foster, Hounsell and Thomson, 1995 in Jaques 2000, p. 82)</p>	

ALGUNOS MÉTODOS DE TRABAJO EN GRUPO

- Discusión controlada
- Discusión paso a paso
- Discusión libre o asociativa
- Rondas
- Grupos de zumbidos
- Grupos de bola de nieve (pirámides)
- Cazoletas
- Grupos cruzados
- Preguntas circulares
- Alineaciones
- Grupos de herradura
- Técnica Delphi

La fuerza del equipo es cada miembro.

La fuerza de cada miembro es el equipo.

(Phil Jackson)

2.2 COMUNICACIÓN INTERPERSONAL

Jana Kalin and Barbara Šteh (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

La atención se centrará en la importancia de la calidad de la entrega y la recepción de los mensajes para el éxito de la comunicación interpersonal. La idea de partida es que la comunicación es algo que vamos aprendiendo y desarrollando a lo largo de nuestra vida y que necesita ser continuamente mejorada y adaptada a los participantes en un diálogo. Conoceremos algunos de los fundamentos teóricos de la comunicación de calidad, identificaremos las características de nuestra propia forma de comunicarnos y tomaremos conciencia de los mayores obstáculos a la comunicación de calidad. La metacomunicación y el hecho de dar, buscar y recibir feedback son esenciales para el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Los temas principales de la conferencia serán el proceso de comunicación interpersonal (hablar, escuchar, responder a los mensajes, distorsionar los mensajes); la claridad de la comunicación y la consideración de las diferentes necesidades y características de los participantes; el desarrollo de la sensibilidad para reconocer los mensajes de los individuos.

Objetivos y metas:

- Tomar conciencia del proceso y de los factores de la comunicación interpersonal de calidad;
- Tomar conciencia de las características de su comunicación y de los mayores obstáculos posibles para una comunicación de calidad;
- Llegar a comprender la importancia del aprendizaje continuo y de la adaptación de la comunicación a los interlocutores - participantes en el diálogo.

Discusión:

- ¿Cuáles son las características de una comunicación interpersonal eficaz?
- ¿Qué barreras a la comunicación de calidad observas en tu vida cotidiana y en tu trabajo?
¿Cómo surgen y cómo podrías abordarlas?
- ¿Cómo podríamos mejorar la calidad de nuestras habilidades comunicativas?

Recursos:

Jaques, D. (2000). *Learning in Groups. A handbook for improving group work*. 3rd Edition, London: Kogan Page. Chapter 4: Communication in groups, pp. 61-75.

2.2 PROPUESTA DOCENTE – COMUNICACIÓN INTERPERSONAL

CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL

- Incluye el comportamiento verbal y no verbal
- Es un proceso dinámico
- Incluye la retroalimentación y la interacción personal
- Es una actividad conjunta de todos los implicados, todos son responsables de su éxito
- Se realiza a través del contenido de la comunicación y la relación de los participantes

UN EJERCICIO DE COMUNICACIÓN UNIDIRECCIONAL

Trabajo en parejas.

1. Persona A - emisor y persona B - receptor

La persona A describe a la persona B una figura que ve en la hoja de trabajo.

Esto se hace sin ninguna comprobación o comunicación por parte de la persona B.

2. Persona B - emisor y persona A - receptor

Los papeles de A y B se invertirán utilizando otra figura.

La persona A puede hacer preguntas.

Tiempo: 7 minutos para cada parte del ejercicio.

53

DISCUSIÓN EN PAREJAS

- ¿Cuáles fueron los mayores errores que se produjeron a la hora de entenderse?
- ¿Qué dificultó la comunicación? ¿Qué les ayudó a entenderse mejor?
- Describa lo que es importante para una comunicación interpersonal eficaz.

CARACTERÍSTICAS DE UNA BUENA COMUNICACIÓN

- Transmitir el mensaje
- escuchar
- responder al mensaje
- retroalimentación
- metacomunicación - discusión sobre la discusión

TRANSMITIR UN MENSAJE

Lo que pretendo transmitir está claro para mí.

Hay una cantidad adecuada de información en un tiempo determinado (menos es más).

Claridad y precisión de mi mensaje.

Comunicación comprensible: mensajes sencillos, claros, concisos e interesantes.

Se destacan las partes esenciales.

Se tiene en cuenta al receptor.

La comunicación verbal y no verbal coinciden.

PARA EXPLICAR/INSTRUIR CLARAMENTE DEBE

- Desarrollar una idea a la vez
- Repasarla cuando sea pertinente
- Comparar y contrastar ideas
- Utilizar analogías
- Determinar qué ideas necesitan un énfasis especial
- Utilizar tantos canales como sea necesario para la claridad
- Marcar el ritmo según las capacidades de aprendizaje de la otra persona
- Cuando sea posible cualquier tipo de comunicación bidireccional, observe y fomente la retroalimentación correctiva en tantos canales como sea posible



EL COMUNICADOR COMUNICA

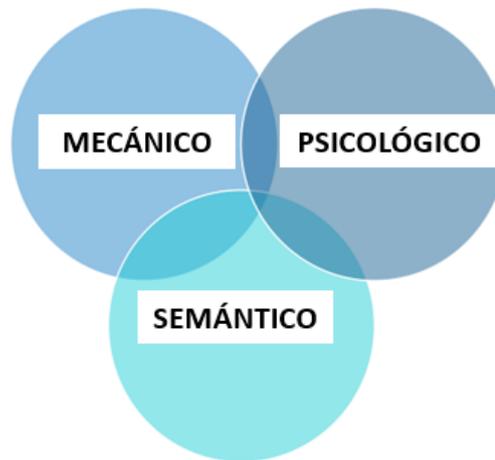
ESCUCHAR

- Comprender el significado del mensaje
- Atención plena
- Escuchar toda la conversación y no centrarse en partes individuales sin contexto
- Evitar juzgar precipitadamente o expresar (des)acuerdo
- Escucho hasta el final y sólo formulo una respuesta después



EL QUE ESCUCHA, INTERPRETA

TIPOS DE RUIDOS EN LA COMUNICACIÓN



ASPECTOS DEL MENSAJE



RESPUESTA A LOS MENSAJES

- A través de la comprensión y no del juicio
- De forma específica y no general
- Parafraseando: "Si lo he entendido bien, tú..."

METACOMUNICACIÓN

- Discusión sobre la discusión
- Reflexión

2.3 TRATAMIENTO DE LA DIVERSIDAD Y APRENDIZAJE EXPERIMENTAL

Jana Kalin and Barbara Šteh (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

El objetivo de la conferencia es tomar conciencia de las propias creencias, actitudes y estereotipos sobre uno mismo, los demás y el mundo. Nos preguntaremos cómo afrontar de forma más constructiva las diferencias entre nosotros y cómo tratar con grupos de individuos muy diversos. El aprendizaje experiencial será nuestro punto de partida fundamental. El aprendizaje experiencial busca integrar las dimensiones perceptivas, cognitivas, emocionales, prácticas y éticas del aprendizaje, permitiendo a los individuos un desarrollo holístico, tanto personal como profesional.

Trabajaremos las características y fases del aprendizaje experiencial y destacaremos el papel de la reflexión en el proceso de aprendizaje experiencial.

El enfoque central y principal de la conferencia será sobre las características de las actitudes, estereotipos y prejuicios, el reconocimiento y la confrontación con la diversidad; las características y

fases del aprendizaje experiencial; el aprendizaje experiencial en una realidad simulada y en el mundo real (diferenciación según la autenticidad de las circunstancias).

Objetivos y metas:

- desarrollar la conciencia de la diversidad mutua y de la importancia de respetar la diversidad;
- conocer las características y las fases del aprendizaje experimental;
- desarrollar la comprensión de la importancia de cada fase del aprendizaje experimental para su eficacia;
- llegar a comprender el papel y la importancia del aprendizaje experimental para la calidad del proceso de aprendizaje.

Discusión:

- ¿Cómo afrontamos la diversidad en nuestro propio entorno y en el trabajo?
- ¿Cómo creamos una cultura inclusiva en nuestro entorno y en el trabajo?
- ¿Cuál es el valor del aprendizaje experiencial en la labor educativa?

Recursos:

Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning, Experience as the Source of Learning and Development*, 2nd Edition. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education. Capítulos:

- Introducción, pp. xvi-xxv.
- Capítulo 2: The process of Experiential Learning, pp. 31-64.

Korthagen, F. A. J. (2017). Inconvenient truths about teacher learning: towards professional development 3.0. *Teachers and Teaching: theory and practice*, 23(4), pp. 387-405. Available at: <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13540602.2016.1211523?needAccess=true>

Marx, D., & Ko, S. J. (2019). *Stereotypes and Prejudice*. Oxford University Press USA. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/331998922>

Šarić, M., & Šteh, B. (2017). Critical Reflection in the Professional Development of Teachers: Challenges and Possibilities. *CEPS Journal*, 7(3), pp. 67-85. Available at: <https://www.cepsj.si/index.php/cepsj/article/view/288/173>

Šarić, M., & Šteh, B. (2019). Implementing Reflective Practice to Improve Our Participation in the Community. In K. Skubic Ermenc & B. Mikulec (Eds.). *Building Inclusive Communities through Education and Learning*. Newcastle, UK: Cambridge Scholars Publishing, pp. 117–133.

The speech of Nigerian writer about prejudices and stereotypes: https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story

2.3 PROPUESTA DOCENTE – TRATAMIENTO DE LA DIVERSIDAD Y APRENDIZAJE EXPERIMENTAL

ENCUENTRO Y COOPERACIÓN CON DIFERENTES PERSONAS

1. Reflexión individual:

Piensa en una experiencia reciente de encuentro/interacción con una persona muy diferente a ti y responde a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo me hizo sentir esta persona?
- ¿En qué pensaba?
- ¿Cómo reaccioné?
- ¿Qué quería conseguir?
- ¿Nuestro encuentro/trabajo conjunto fue de acuerdo a mis expectativas?

2. Discusión en parejas:

- Compartan sus experiencias.
- Evaluad juntos si estas experiencias fueron positivas o negativas.
- Intenten identificar cuál fue la clave de su satisfacción/insatisfacción tras este encuentro; ¿les dejó una sensación agradable/desagradable?

3. Informar en grupo:

- Sobre los factores clave de la (des)satisfacción.

¿QUÉ PODEMOS APRENDER DE ESTAS EXPERIENCIAS?

1. ¿Qué nos permite trabajar juntos con éxito, interactuar con diferentes individuos?
2. ¿Qué nos limita, qué nos causa insatisfacción?

PROFUNDIZAR EN LA REFLEXIÓN

¿Te has preguntado qué le pasaba a la persona con la que estabas interactuando?

- ¿Cómo reaccionaba esa persona?
- ¿En qué pensaba él o ella?
- ¿Cómo se sentía?
- ¿Qué necesitaba? ¿Qué quería?

LA IMPORTANCIA DE ENTENDER QUE SOMOS DIFERENTES

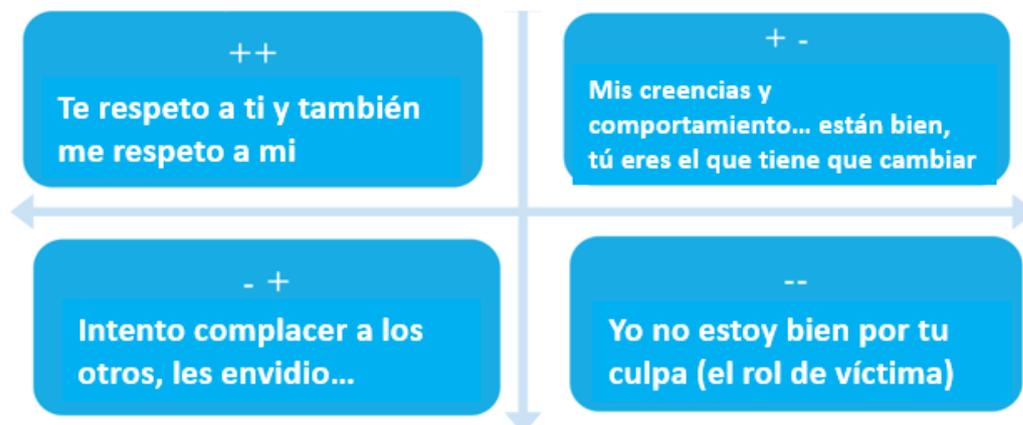
¿Por qué somos tan diferentes?

Tenemos experiencias diferentes, vivimos y nos formamos en contextos sociales, culturales diferentes...

... la parte inconsciente de este iceberg cultural suele provocar conflictos interpersonales.

Cuanto más conscientes seamos de nuestros propios prejuicios hacia comportamientos, creencias... que no nos son familiares, más fácil será reaccionar de forma constructiva.

DIFERENTES POSICIONES EN RELACIÓN AL "OTRO" (UNA PERSONA QUE ES MUY DIFERENTE A NOSOTROS)



LA IMPORTANCIA DE RESPETARSE MUTUAMENTE

¿Cómo reaccionamos ante individuos diferentes?

- No formemos juicios precipitados sobre los demás.
- Alejémonos de la mentalidad del "yo sé más"...
- Seamos empáticos (tratemos de entender y sentir el mundo desde la otra perspectiva, a la vez que hacemos una distinción entre nosotros y la otra persona).
- Respondamos con respeto.
- Expresemos claramente nuestras necesidades, deseos y sentimientos y respetemos las necesidades, deseos y sentimientos de los demás.
- Seamos conscientes de lo que tenemos en común.
- Nos preguntamos cómo podemos ayudar a los demás.
- Seamos auténticos.
- ...

¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE EXPERIMENTAL?

"El aprendizaje en el que **el alumno está directamente en contacto con las realidades que se estudian**. Se contrapone al alumno que sólo lee, escucha, habla o escribe sobre estas realidades pero nunca entra en contacto con ellas como parte del proceso de aprendizaje." (Keeton y Tate, 1978 en Kolb, 2015, p. xviii)

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

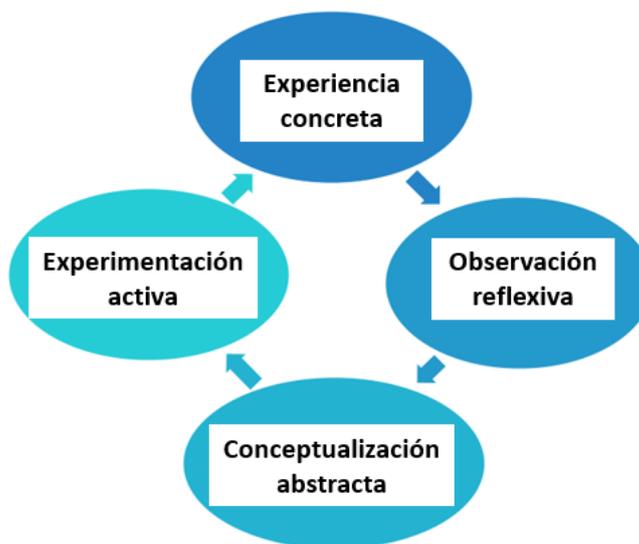
... puede entenderse como **un puente** entre la experiencia personal y el conocimiento abstracto y especializado.

En el aprendizaje experiencial se intenta conectar **las dimensiones perceptiva, cognitiva, emocional, práctica y ética del aprendizaje**, lo que permite al individuo lograr un **crecimiento personal y profesional integral**.

APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA EXPERIENCIA

... puede entenderse **como un puente** entre la experiencia personal y el conocimiento abstracto y especializado.

En el aprendizaje experiencial **se trata de conectar las dimensiones perceptivas, cognitivas, emocionales, prácticas y éticas del aprendizaje**, lo que permite al individuo lograr un **crecimiento personal y profesional integral**.



SE PUEDE LOGRAR UNA EXPERIENCIA PODEROSA...

- **EN UNA REALIDAD SIMULADA:** ... simulaciones y juegos de rol, juegos sociales, juegos con reglas, movimiento corporal, visualizaciones, ejercicios estructurados...
- **EN EL MUNDO REAL:** ... aprendizaje de servicio académico - experiencias de aprendizaje contextualizadas basadas en situaciones auténticas del mundo real en las comunidades; práctica profesional; trabajo voluntario; aprendizaje experimental basado en el aprendizaje del patrimonio cultural y la (re)creación artística ...

3 Participación de las personas con discapacidad en los discursos del patrimonio cultural

3.1 INTRODUCCIÓN A LA DISCAPACIDAD EN EL CONTEXTO SOCIOCULTURAL y EL PATRIMONIO CULTURAL

Urša Valič (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

La conferencia introducirá la discapacidad en relación con cuestiones de identidad en el contexto sociocultural (sociopolítico).

En la primera parte de la conferencia, explicaremos cómo nuestro cuerpo se incluye en el proceso de identificación y discapacidad como identidad relacional fluctuante y flexible. Además, discutiremos la discapacidad como identidad en conceptos relacionados, como las identidades de múltiples capas, las identidades separadas por guiones y la interseccionalidad, y comprenderemos la base de la discriminación y la inclusión.

La segunda parte hablará sobre la discapacidad en el contexto social, cultural. Mostraremos la relación ambivalente hacia las personas con discapacidad en las mitologías e historias locales y seguiremos la evolución de la idea "Nada sobre nosotros, sin nosotros". Analizaremos las declaraciones y legislaciones que conducen a las personas con discapacidad a la accesibilidad del patrimonio cultural (Declaración Universal de Derechos Humanos de la ONU, Convención de la ONU sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, Estrategia de la UE para los derechos de las personas con discapacidad, Acta Europea de Accesibilidad). Veremos cómo estas directivas y estrategias influyeron en la legislación local hacia la accesibilidad del patrimonio cultural a las personas con discapacidad.

La segunda parte estará dedicada a la accesibilidad y a la inclusión. Explicaremos los dos modelos principales que explican la discapacidad: el modelo médico y el social. Más adelante veremos cómo el modelo social introdujo la accesibilidad y la inclusión en el contexto del patrimonio cultural (accesibilidad física y social) que conducen a conceptos de colaboración y participación.

Objetivos y metas:

- Comprender la discapacidad dentro del contexto sociocultural, político e histórico.

Discusión:

- Describa ¿cuál es su identidad?
- ¿Cómo se relaciona su cuerpo con la identidad? (Ejercicio: Piense en entrar al autobús/lugar desconocido: ¿qué es lo primero que nota en las personas y cómo influye este pensamiento en su decisión de dónde sentarse/hacer?)
- ¿Qué estereotipos, prejuicios, etc. se relacionan con la discapacidad? ¿Cómo superarlos?
- ¿Conoce algún mito, leyenda, historia, novela en el idioma local/nacional que describa a las personas con discapacidad (héroe/heroína ciega, hombre/mujer discapacitada, persona neurodiversa)? ¿Cuál es su función en la historia y en relación con la sociedad?

- ¿Sabes cómo ha comenzado el movimiento de emancipación en tu país? ¿Qué tipo de legislación ha adoptado su país con respecto a la accesibilidad del patrimonio cultural para las personas con discapacidad?
- ¿Conoce algún ejemplo de inclusión de personas con discapacidad y sus historias en el museo local u otra institución patrimonial?

Recursos:

Shakespeare, Tom. 2017. *Disability: The Basics*. London, New York: Routledge.

Shakespeare, Tom. 2006. *Disability Rights and Wrongs*. London, New York: Routledge.

Barnes, Colin, Mercer, Geoffrey and Shakespeare, Tom. 2005. *Exploring disability: a sociological introduction*. Cambridge, Maldon: Polity Press.

<https://farmerofthoughts.co.uk/>

REPENSAR LA REPRESENTACIÓN DE LA DISCAPACIDAD EN MUSEOS Y GALERÍAS (Museum Studies, University of Leicester) <https://le.ac.uk/rcmg/research-archive/rethinking-disability-representation>

Convención de la ONU sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD) <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>

Acceso a la vida cultural para Personas con Discapacidad (Briefing) [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2019/644200/EPRS_BRI\(2019\)644200_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2019/644200/EPRS_BRI(2019)644200_EN.pdf)

Acta Europea de Accesibilidad <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1202>

Unión por la Igualdad: Estrategia por los Derechos de las Personas con Discapacidad <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=8376&furtherPubs=yes>

Kimberlé Crenshaw: ¿Qué es la Interseccionalidad? <https://youtu.be/ViDtnfQ9FHc>

¿Qué es la Interseccionalidad? <https://youtu.be/O1islM0ytkE>

Interseccionalidad y discapacidad <https://youtu.be/EgwNzPOYWF8>

Hyphenated identity – NE-KDO (Iulia Molina) https://youtu.be/aUOMOk_fziM

ESCUELAS INCLUSIVAS (Concepto de inclusión – mira la imagen, ¡piensa en museos inclusivos!) <https://lepole.education/en/pedagogical-culture/63-the-inclusive-school.html?start=1>

3.1 PROPUESTA DIDÁCTICA - INTRODUCCIÓN A LA DISCAPACIDAD EN EL CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y EL PATRIMONIO CULTURAL

DISCAPACIDAD E IDENTIDAD

¿CUÁL ES NUESTRA IDENTIDAD?

¿QUIÉN SOY? ¿CÓMO ME PRESENTO A LOS DEMÁS?

Nombre, apellidos, relaciones familiares, estado civil, profesión, nacionalidad...

-> Cambio a través del contexto de tiempo y lugar → IDENTIDAD COMO CAMBIABLE

(Ejemplo: identidad nacional / regional / local)

MÚLTIPLES IDENTIDADES → metáfora de las puertas: en contextos específicos una identidad más visible, más importante

¡MÁS identidades a la vez! → IDENTIDADES CON GUIÓN, IDENTIDADES INCLUSIVAS

NE-KDO (Iulia Molina) https://youtu.be/aUOMOk_fziM

Nuestras identidades pueden chocar, intersectarse → INTERSECCIONALIDAD: Importante cuando hablamos de discriminación: diferentes categorías sociales (como género, raza, orientación sexual, discapacidad/capacidad, edad...) se entrecruzan en la creación de algo nuevo que resulta en una nueva forma de discriminación

Kimberlé Crenshaw: ¿Qué es la interseccionalidad? <https://youtu.be/ViDtnfQ9FHc>

Interseccionalidad y discapacidad <https://youtu.be/EgwNzPOYWF8>

Importante cuando estamos trabajando en museos y galerías, etc.:

1. Hablamos de categorías "claras y sencillas", pero las personas pueden tener más discapacidades/discapacidades.
2. Una persona con discapacidad no es solo una persona con discapacidad, sino también otra cosa.

¿Qué es lo primero que vemos en las personas cuando subimos a un autobús?

Ropa, cabellos, ojos, expresiones faciales, tono de piel... sexo/género, raza, edad, discapacidad/habilidad... -> ¡CUERPO! -> Entramos en relación con los demás/sociedad con nuestro cuerpo

El cuerpo podría ser una categoría problemática: "como nacimos", "natural" → adherirse a diferentes categorías sociales, puntos de vista -> ¡el cuerpo nunca es neutral!

(ej. el cambio de idea(s) de belleza a través del tiempo y el cruce de culturas)

La identidad nunca se trata solo de NOSOTROS, sino también de OTROS -> UN CONCEPTO RELACIONAL Y RECÍPROCO -> también lo es la discapacidad -> DISCRIMINACIÓN

DISCAPACIDAD, IDENTIDAD E HISTORIA

¿Cómo se percibió la discapacidad a través de la historia?

Mitos, leyendas, historias... AMBIVALENCIA: algo intermedio -> lástima, miedo, a veces fascinación, a veces disgusto, a veces excluido, a veces incluido...

Capitalismo -> cuerpo funcional -> disciplina, norma

Cuerpo inhabilitado un cuerpo que necesita ser modificado, normalizado, medicalizado y rehabilitado -> DISCURSO MÉDICO

Discapacidad mucho más contextual: ¿cuándo y dónde nos sentimos/somos capaces/discapitados?

¿Qué barreras debemos superar y necesidades eliminar en una sociedad en la que todos estamos incluidos? -> DISCURSO SOCIAL + RECIPROCIDAD (todo el mundo necesita apoyo en un periodo de la vida)

Movimientos emancipatorios en los años 60' (siglo XX): movimiento feminista, movimiento de descolonización e independencia -> movimiento emancipatorio de personas con discapacidad en EE. UU. -> solo en los 90' en Eslovenia -> ¿Sabes cuándo comenzó el movimiento emancipador de personas con discapacidad en tu país? De cuerpos que necesitan ser medicalizados a CUERPOS POLÍTICOS-> exigiendo IGUALDAD DE DERECHOS y POSIBILIDADES

"NADA DE NOSOTROS SIN NOSOTROS" (*Nihil de nobis, sine nobis*)

Según Wikipedia: El dicho tiene su origen en las tradiciones políticas centroeuropeas. Fue el lema político que ayudó a establecer, y, vagamente traducido al latín, proporcionó el nombre de la legislación constitucional de Polonia de 1505, Nihil novi, que primero transfirió la autoridad de gobierno del monarca al parlamento. Posteriormente se convirtió en sinónimo de normas democráticas. /.../El término en su forma inglesa comenzó a usarse en el activismo de la discapacidad durante la década de 1990. James Charlton relata que escuchó por primera vez el término utilizado en conversaciones de los activistas sudafricanos por la discapacidad de Michael Masutha y William Rowland, quienes a su vez habían escuchado la frase utilizada por un activista anónimo de Europa del Este en una conferencia internacional anterior sobre los derechos de las personas con discapacidad.

DISCAPACIDAD, POLÍTICA Y DERECHO A LA PARTICIPACIÓN EN LA VIDA CULTURAL

DECLARACIÓN UNIVERSAL DE DERECHOS HUMANOS

<https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

Artículo 27

Toda persona tiene derecho a participar libremente en la vida cultural de la comunidad, a disfrutar de las artes y a participar en el progreso científico y sus beneficios.

CONVENCIÓN DE LA ONU SOBRE LOS DERECHOS DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD (CDPD)

<https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>

Adoptado en 2006, más de 160 firmas y ratificaciones/adhesiones

Artículo 30 – Participación en la vida cultural y recreativa, el ocio y el deporte

1. Los Estados reconocen el derecho de las personas con discapacidad a participar en igualdad de condiciones con las demás en la vida cultural y adoptarán todas las medidas apropiadas para garantizar que las personas con discapacidad:

- Disfrutan del acceso a materiales culturales en formatos accesibles,
- Disfrutan del acceso a programas de televisión, películas, teatro y otras actividades culturales, en formatos accesibles,
- Disfrutan del acceso a los lugares de espectáculos o servicios culturales, tales como teatros, museos, cines, bibliotecas y servicios turísticos y, en la medida de lo posible, disfrutan del acceso a los monumentos y sitios de importancia cultural nacional.

2. Los Estados tomarán las medidas apropiadas para que las personas con discapacidad tengan la oportunidad de desarrollar y utilizar su potencial creativo, artístico e intelectual, no solo para su propio beneficio, sino también para el enriquecimiento de la sociedad.
3. Los Estados tomarán todas las medidas apropiadas, de conformidad con el derecho internacional, para asegurar que las leyes que protegen los derechos de propiedad intelectual no constituyan una barrera irrazonable o discriminatoria para el acceso de las personas con discapacidad a los materiales culturales.
4. Las personas con discapacidad tendrán derecho, en igualdad de condiciones con las demás, al reconocimiento y apoyo de su identidad cultural y lingüística específica, incluidas las lenguas de signos y la cultura sorda.
5. Con miras a permitir que las personas con discapacidad participen en igualdad de condiciones con las demás en las actividades recreativas y deportivas, los Estados adoptarán las medidas apropiadas como:
 - a) Alentar y promover la participación, en la mayor medida posible, de las personas con discapacidad en las actividades deportivas generales en todos los niveles;
 - b) Velar por que las personas con discapacidad tengan la oportunidad de organizar, desarrollar y participar en actividades deportivas y recreativas específicas para la discapacidad y, con este fin, fomentar la provisión, en igualdad de condiciones con las demás, de instrucción, formación y recursos adecuados;
 - c) Asegurar que las personas con discapacidad tengan acceso a los espacios deportivos, recreativos y turísticos;
 - d) Velar por que los niños con discapacidad tengan el mismo acceso que los demás niños a la participación en el juego, la recreación y las actividades deportivas y de esparcimiento, incluidas las actividades del sistema escolar;
 - e) Garantizar que las personas con discapacidad tengan acceso a los servicios de quienes intervienen en la

Unión Europea

Intergrupo de discapacidad: promover los derechos de las personas con discapacidad, incluido el derecho a la cultura.

- 2017, el Parlamento Europeo y el Consejo adoptaron la **Directiva (UE) 2017/1564** sobre ciertos usos permitidos de ciertas obras protegidas por derechos de autor en beneficio de personas ciegas, con discapacidad visual o con otras dificultades para acceder al texto impreso.
- Octubre de 2018 -> ratificó el **Tratado de Marrakech**, administrado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual -> para facilitar el acceso a las obras publicadas a las personas ciegas, con discapacidad visual o con otras dificultades para acceder al texto impreso.
- **ESTRATEGIA DE DISCAPACIDAD (Unión por la Igualdad: Estrategia por los Derechos de las Personas con Discapacidad 2021-2030):** para mejorar la accesibilidad de las organizaciones, actividades, eventos, espacios, bienes y servicios culturales, incluidos los audiovisuales, para las personas con discapacidad, su participación en tales eventos, así como posibles usos de excepciones los de derechos de autor de la Directiva
- **LEY EUROPEA DE ACCESIBILIDAD:** Directiva de la UE adoptada en marzo de 2019, establece reglas sobre productos y servicios accesibles para personas con discapacidad y limitaciones funcionales, incluidos dispositivos electrónicos, sitios web y servicios de medios audiovisuales. Aborda el acceso a los servicios de medios audiovisuales, como la transmisión de televisión y los equipos de consumo relacionados, los equipos de televisión relacionados con los servicios de televisión digital, los libros electrónicos y el comercio electrónico (importante para comprar entradas de eventos culturales).

Legislación nacional (Eslovenia)

Leyes especiales que refuerzan a diferentes grupos de personas con discapacidad, en especial el derecho a usar su propia lengua (lengua de señas)...

El derecho a utilizar la lengua de señas y el lenguaje de los sordo-ciegos fue consagrado en la **Constitución de la República de Eslovenia** (4 de junio de 2021)

Artículo 62a

(lenguaje de signos y lenguaje de la sordoceguera)

Se garantiza el libre uso y desarrollo de la lengua de signos eslovena. En las áreas de los municipios donde los idiomas oficiales son también el italiano o el húngaro, se garantiza el uso gratuito de la lengua de signos italiana y húngara. El uso de estos idiomas y la posición de sus usuarios se rige por la ley.

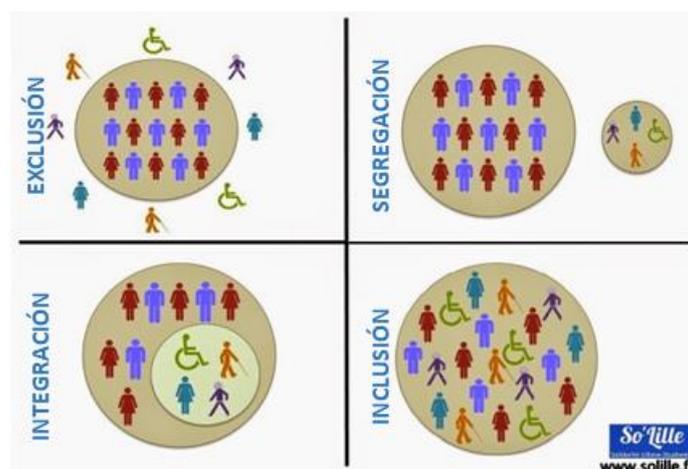
El libre uso y desarrollo del lenguaje de los sordociegos está regulado por ley.

ACCESIBILIDAD

- **Accesibilidad física** que define las accesibilidades del entorno construido, como rampas, ascensores, marcas en el suelo, iconos de diferentes colores que ayudan a las personas con la enfermedad de Alzheimer a orientarse en el espacio, formatos de texto fáciles de leer, etc.
- **Accesibilidad digital o virtual** que define la accesibilidad de los entornos web: Pautas de Accesibilidad al Contenido Web.
- **Accesibilidad sociocultural** que brinde la **igualdad de posibilidades de participación en la creación de prácticas culturales/artísticas y un entorno seguro de expresión de las identidades culturales**. Muchas veces las personas de grupos vulnerables, desfavorecidos, marginales, etc. quedan excluidas de la creación de contenidos culturales. Sus puntos de vista, identidades, historias, cultura, etc. no están igualmente representados (o representados en exceso por otros) o sus prácticas culturales no se tienen en cuenta en términos de profesionalismo. Es importante hacer accesible el espacio del discurso social (el espacio de creación sociocultural) e invitar a todos a participar.

La accesibilidad sociocultural va de la mano de la **inclusión** y la **participación**:

- Con **inclusión** me refiero a la **igualdad de posibilidades de asistir a eventos culturales, adquirir experiencias culturales y expresarse a través de prácticas culturales**.
- Y por **participación** me refiero no solo a la posibilidad de estar presente, de asistir al evento cultural, sino también a tener la posibilidad de **co-crear, colaborar y co-diseñar el contenido cultural**.



3.2 EL PRIMER LENGUAJE DE LAS PERSONAS A TRAVÉS DE UNA REVISIÓN DE ALCANCE

Sofia Mastrokoulou (Istituto dei Sordi di Torino y Universidad de Turín)

Duración: 2PH

Resumen:

La conferencia introducirá el concepto de "People-First Language" en relación con las cuestiones de los derechos y la dignidad de las personas con discapacidad.

En la primera parte de la conferencia, explicaremos los orígenes de este término, que surgió del movimiento de discapacidad en la década de 1970. Además, se prestará atención al hecho de que en este período, el lenguaje comenzó a ser visto como una herramienta para el cambio. Una herramienta que puede influir en la forma de pensar de las personas y puede contribuir a la igualdad social.

La segunda parte estará dedicada a ejemplos de términos apropiados para referirse a una persona con discapacidad y a la noción de etiqueta de discapacidad. Se dará una serie de ejemplos y ejercicios para comprender mejor qué término adecuado utilizar para guiar sus interacciones con personas con discapacidades.

Objetivos y metas:

- Comprender que la discapacidad no es una persona a la que se debe abordar.

Discusión:

- Describir la diferencia entre diagnóstico e identidad.
- Describir qué es el "People-First Language".
- ¿Conoce algún ejemplo de "People-First Language"?
- Qué es el efecto del niño del cartel?
- Cuando se presenta a una persona con discapacidad, ¿cuál es la forma adecuada de adoptarla?
- Describir qué es la etiqueta de discapacidad.

Referencias:

Titchkosky, T. (2001). Disability: A rose by any other name?"People-First" language in canadian society. *Canadian Review of Sociology/Revue canadienne de sociologie*, 38(2), 125-140.

Dunn, D. S., & Andrews, E. E. (2015). Person-first and identity-first language: Developing psychologists' cultural competence using disability language. *American Psychologist*, 70(3), 255.

Folkins, J. (1992). *Resource on Person-First Language*. Retrieved from: www.asha.org/publications/journals/submissions/person_first.htm

Harpur, P. (2012). From disability to ability: Changing the phrasing of the debate. *Disability & Society*, 27(3), 325-337.

Large, M. & Ryan, C. (2012). Sanism, stigma, and the belief in dangerousness. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 46 (11), 1099-1103.

Sangster, Y. (2013). *People First Language: Dignity, not Semantics*. Retrieved from: http://www.mindlink.org/people_first_language.html

Snow, K. (2006). *A Few Words about People First Language*. Retrieved from: <http://www.disabilityisnatural.com/images/PDF/pf109.pdf>.

How to live a life with a person first perspective | Arielle Zellis | TEDxYeshivaUniversity: <https://www.youtube.com/watch?v=QyDMr6YU53s>

People-first language: <https://www.youtube.com/watch?v=oOtrUuP48PE>

Cuestionarios que puedes usar (en inglés):

- People first language flash cards: <https://quizlet.com/188068898/person-first-language-flash-cards/>
- 20-question quiz to determine your disability literacy: <https://longmoreinstitute.sfsu.edu/answers-20-question-quiz-determine-your-disability-literacy>

3.2 PROPUESTA DIDÁCTICA - PEOPLE FIRST LANGUAGE : QUIÉN ES LA PERSONA?

HACIA UN MUNDO INCLUSIVO: LA VISIÓN DE ACCESSCULT

“Mundo inclusivo” significa que todas las personas, con y sin discapacidades, viven, aprenden, trabajan, juegan y participan juntas en todas las experiencias de la vida.

EL LENGUAJE TIENE PODER: UNA DISCAPACIDAD NO ES UNA PERSONA

- Las palabras pueden valorar y respetar; las palabras pueden devaluar, aislar y oprimir.
- People-first-language se refiere a la dignidad y los derechos.
- Solo es importante referirse a la discapacidad de una persona si es relevante para la conversación o situación.
- Las personas son seres multidimensionales con esperanzas, sueños y metas. Pregúntese: **¿Quién es esta persona?**

PEOPLE-FIRST LANGUAGE

- People-first language hace hincapié en la individualidad, la igualdad y la dignidad de las personas con discapacidad.
- En lugar de definir a las personas principalmente por su discapacidad, el lenguaje de las personas primero transmite respeto al enfatizar el hecho de que las personas con discapacidades son ante todo eso: personas.

DIAGNÓSTICO no es igual a IDENTIDAD

Una discapacidad **no define** a una persona. **Tener** implica una posesión mientras que **ser** implica una identidad. Es menos estigmatizante usar “tener” que “ser”. Describa lo que tiene la persona, no quién es la persona. Ej.: En lugar de decir: “Él es esquizofrénico”. Di: “Tiene esquizofrenia”.

Es útil pensar y hablar en términos de necesidades en lugar de problemas. Por ejemplo, “Personas con necesidades de salud mental”.

EVITE EL EFECTO “NIÑO DEL CARTEL”

Las personas con discapacidad son el grupo minoritario más numeroso en los Estados Unidos y en la UE. El grupo incluye género, religión, etnia, orientaciones sexuales y niveles socioeconómicos. Es posible que a menudo descubra que no necesita usar:

Víctima

Afligido con, golpeado con, sufriendo de

Invalído, Tullido, Incapacitado, Minusválido, Pobrecita

Cuando puedes decir:

Persona con, gente que.

EJEMPLOS DE PEOPLE-FIRST LANGUAGE

Frases afirmativas	Frases negativas
Persona con una discapacidad intelectual, cognitiva, del desarrollo	Retrasado Mentalmente defectuoso
Persona que es ciega Persona con discapacidad visual	El ciego
Persona con una discapacidad	El discapacitado El minusválido
Persona que es sorda	El sordo Sordomudo
Persona que le cuesta oír	Sufre de pérdida auditiva
Persona que tiene esclerosis múltiple	Afectado por la esclerosis múltiple
Persona con parálisis cerebral	Víctima de parálisis cerebral
Persona con epilepsia Persona con un trastorno convulsivo	En silla de ruedas Confinado a una silla de ruedas
Persona con distrofia muscular	Afectado por la distrofia muscular
Persona con una discapacidad psiquiátrica Personas que son neurodiversas Personas con experiencia de institucionalización	Loco/a
Persona exitosa, productiva.	Superó su discapacidad Es valiente (cuando implica que la persona tiene coraje por tener una discapacidad)

ETIQUETA DE DISCAPACIDAD

La etiqueta de discapacidad se refiere a la **comunicación respetuosa y a la interacción** con las personas que tienen discapacidades.

Los principios de la etiqueta de la discapacidad: Primero y ante todo, confíe en el sentido común para guiar sus interacciones con las personas con discapacidad y compórtese de la misma manera cortés y respetuosa con las personas con discapacidad que lo haría con cualquier persona.

PASOS HACIA LA INCLUSIÓN

- Usar el lenguaje "people-first language" que reconozca que las personas son más que sus discapacidades.
- No haga preguntas sobre la discapacidad de una persona a menos que la persona la mencione.
- Si ofrece ayuda, espere hasta que se acepte la oferta. Luego escuche o pida instrucciones.
- Hable directamente con la persona.

- No tenga miedo de hacer preguntas cuando no esté seguro de qué hacer.
- Cuando se le presenta a una persona con discapacidad, es apropiado ofrecerle un apretón de manos. Las personas con un uso limitado de las manos o que tienen miembros artificiales generalmente pueden darse la mano. (Dar la mano con la mano izquierda también es un saludo aceptable).
- Tratar a los adultos como adultos. Diríjase a las personas que tienen discapacidades por su nombre de pila solo cuando extienda la misma familiaridad a todos los demás.

JUGUEMOS

Instrucciones: Elija una respuesta y presione 'siguiente'. Recibirás tu puntuación y respuestas al final.

<https://study.com/academy/practice/quiz-worksheet-people-first-language-in-sped.html>

3.3 PERSONAS CON DISCAPACIDAD MÓVIL

Mirian Santamaría Peláez (Universidad de Burgos)

Duración: 2PH

Resumen:

Las personas con discapacidades móviles y usuarios de sillas de ruedas encuentran problemas de accesibilidad cuando se trata de "Accesibilidad al entorno físico"; para que les resulte difícil llegar o entrar en un espacio y transitar por él. Es necesario eliminar todas las barreras físicas que impiden que las personas con discapacidad ejerzan sus derechos en una sociedad justa e inclusiva.

Los principales problemas que encuentran las personas con discapacidad móvil y usuarios de sillas de ruedas en el uso del entorno construido son la imposibilidad de superar pendientes aisladas, escaleras y pendientes pronunciadas; riesgo de caídas (en escaleras, travesaños, etc.); imposibilidad de pasar por lugares estrechos; necesidad de grandes espacios para rotar, abrir puertas, etc.; posibilidades limitadas de alcanzar objetos; limitación de las áreas de visión; dificultades de obstáculos que representan tus propias piernas; problemas de compatibilidad entre su silla de ruedas y otros elementos del mobiliario.

Todas las actividades que pueden realizar las personas tienen dos componentes: el desplazamiento y el uso. Las personas con discapacidades móviles encuentran problemas de accesibilidad asociados con ambos componentes, por lo que deben abordarse por igual; no basta con poder llegar y entrar en un determinado lugar, sino que es necesario poder hacer uso de los elementos que ese lugar ofrece en condiciones similares al resto de la población, sin realizar un mayor esfuerzo. Por lo tanto, necesitarán asistencia para acercarse a los edificios, ingresar a los edificios, moverse y llegar a las instalaciones.

72

Objetivos y metas:

- Proporcionar conocimientos sobre la discapacidad móvil y las dificultades de accesibilidad que conlleva.
- Identificar las diferentes barreras que afectan a la movilidad y uso de los espacios por parte de las personas con discapacidad física.
- Conocer los requisitos de accesibilidad universal que deben cumplir los entornos para ser accesibles a las personas con accesibilidad móvil.
- Aprender cómo se puede ayudar a las personas con discapacidades móviles en sus necesidades de accesibilidad.

Temas para discutir:

- ¿Qué problemas de accesibilidad encuentran las personas con discapacidades móviles?
- ¿Cuáles son las barreras que afectan con mayor frecuencia a las personas con discapacidades móviles?
- ¿Qué establece la accesibilidad universal en cuanto a barreras físicas?
- ¿Qué necesidades de accesibilidad tienen las personas con discapacidades móviles?
- ¿Cómo podemos ayudar o atender a las personas con discapacidades móviles?
- ¿Qué puede hacer el "diseño para todos" por las personas con discapacidades móviles?
- ¿Qué papel juegan o deberían jugar los ajustes razonables para la accesibilidad de las personas con discapacidades móviles?

- ¿Cómo aplicamos todos estos temas a la accesibilidad al Patrimonio Cultural para personas con discapacidad móvil y usuarios de sillas de ruedas?

Referencias:

Department of Justice. (2010). 2010 ADA standards for accessible design. *Information and Technical Assistance on the Americans with Disabilities Act*. Available: https://www.ada.gov/regs2010/2010ADASTandards/2010ADASTandards_prt.pdf

Rosenberg, D. E., Huang, D. L., Simonovich, S. D., & Belza, B. (2013). Outdoor built environment barriers and facilitators to activity among midlife and older adults with mobility disabilities. *The Gerontologist*, 53(2), 268-279. Doi: <https://doi.org/10.1093/geront/gns119> Available: <https://academic.oup.com/gerontologist/article/53/2/268/563499?login=true>

Gan, D. R., Mahmood, A., Routhier, F., & Mortenson, W. B. (2021). Walk/Wheelability: An Inclusive Instrument Pair for Participatory Age-Friendly Research and Practice. *The Gerontologist*. Doi: <https://doi.org/10.1093/geront/gnab079>

<https://access.si.edu/museum-professionals>

<https://www.accessibility.com/>

<https://www.carehome.co.uk/advice/types-of-physical-disabilities>

<https://www.passionatepeople.invacare.eu.com/wheelchair-accessibility-as-a-prerequisite-for-inclusion/>

3.3 PROPUESTA DIDÁCTICA - PERSONAS CON DISCAPACIDAD MÓVIL

Las personas con discapacidades móviles y usuarios de sillas de ruedas encuentran problemas de accesibilidad cuando se trata de "Accesibilidad al **entorno físico**"; para que les resulte difícil **llegar** o **entrar** en un espacio y **transitar** por él.

Deben eliminarse todas las **barreras físicas** que impiden que las personas con discapacidad ejerzan sus derechos en una sociedad justa e inclusiva.

Las personas con discapacidades móviles y usuarios de sillas de ruedas pueden visitar de forma **independiente** o con la ayuda de otros.

Los **principales desafíos** que encuentran en el uso del entorno construido son:

- Reto a superar desniveles aislados, escaleras y desniveles pronunciados.
- Posibilidad de caída o vuelco (sobre escaleras, travesaños, etc.).
- Reto a pasar por lugares angostos.
- Necesidad de grandes espacios para rotar, abrir puertas, etc.
- Desafío para alcanzar objetos.
- Limitación de sus áreas de visión.
- Desafíos de obstáculos que representan las propias piernas.
- Problemas de compatibilidad entre la silla de ruedas y otros elementos del mobiliario.

DESPLAZAMIENTO Y USO

Todas las actividades que pueden realizar las personas tienen dos componentes: **el desplazamiento** y **el uso**.

El **desplazamiento** se refiere al traslado a un lugar determinado con el fin de realizar allí una acción para poder transitar libremente por un entorno que no presente obstáculos ni limitaciones.

El **uso** es el desarrollo mismo de la acción, disfrutar, usar, aprovechar los elementos que encontramos a nuestro alrededor.

Los usuarios de sillas de ruedas encuentran problemas de accesibilidad asociados con ambos componentes, por lo que deben abordarse por igual; no basta con poder llegar y entrar en un determinado lugar, sino que es necesario poder hacer uso de los elementos que ese lugar ofrece en condiciones similares al resto de la población, sin realizar un mayor esfuerzo.

Para los usuarios de sillas de ruedas, el desplazamiento genera desafíos de maniobra y nivelación; en términos de uso, aparecen problemas de alcance y control.

Para asegurar el movimiento a través de un edificio, en nuestro caso un museo, es necesario prever recorridos accesibles que conecten los diferentes espacios entre sí y con el exterior; Para ello se deben tener en cuenta cuatro criterios básicos:

Por otro lado, para asegurar el uso de los espacios y poder desarrollar actividades en ellos es necesario asegurar:

¿Qué información necesitan los usuarios de sillas de ruedas y las personas con discapacidades móviles antes de ingresar al museo?

1. Información sobre cómo acercarse al edificio: rutas accesibles, rutas a evitar, transporte público...
2. Acceder al edificio: entrada accesible, entradas no accesibles a evitar, señalización de tu ruta accesible, información especial adaptada a tus necesidades...
3. Desplazamiento/uso de las instalaciones: señalización, ruta accesible, información especial adaptada a sus necesidades, lugares no accesibles, actividades que deben programarse previamente...

Personas con discapacidad física.

Nos referimos aquí a personas cuya movilidad es limitada, condicionando su capacidad de desplazamiento, o su capacidad de maniobra y alcance, o su destreza manual, o su equilibrio y control físico, o su capacidad de resistencia, etc.

Las causas son de muy diversa índole: congénitas, lesiones medulares, lesiones vasculares, organopatías, miopatías, neuropatías, accidentes, vejez, enfermedades, etc., y puede haber más de una causa y producir pluridiscapacidad.

Nos centraremos aquí en un aspecto clave: la capacidad ambulatoria de las personas. Así, distinguiremos entre:

- personas semiambulatorias
- personas no ambulatorias

Personas Semiambulatorias.

Las personas con discapacidades físicas semiambulatorias han afectado a la capacidad de deambulación y actividades asociadas.

Estas personas pueden caminar aunque lo hacen lentamente y muchas veces con la ayuda de bastones, muletas, trípodes, andadores, etc.

Los principales problemas que afectan a este colectivo son:

- ✓ dificultad para superar pendientes y escaleras,
- ✓ dificultad para pasar por espacios estrechos,
- ✓ dificultad para realizar viajes largos sin descansar,
- ✓ mayor peligro de caídas por tropezones o resbalones (de los pies o muletas o bastones),
- ✓ dificultad para activar mecanismos que requieren ambas manos al mismo tiempo

Este grupo de personas se divide, a su vez, en dos grupos según tengan o no actividad manual (es decir, capacidad de moverse y utilizar uno o ambos brazos y manos). Entre los que tienen actividad manual, generalmente utilizan las manos para ayudarse en la movilidad de sus miembros inferiores

y, sobre todo, para el uso de apoyos que les ayudan a moverse, por lo que durante la misma, la actividad manual se limita temporalmente a estas tareas (siendo inservible para otras actividades).

Quienes no tienen actividad manual (hemiplejias, malformaciones, amputaciones) tienen más dificultades para movilizarse ya que no pueden utilizar muchas de las ayudas técnicas, como bastones o muletas. Además, presentan dificultades o imposibilidad de aprehensión manual, lo que requiere dispositivos adaptados para utilizar los productos o para realizar las acciones que habitualmente se utilizan con las manos.

Principalmente, las necesidades de este colectivo en materia de accesibilidad están relacionadas con la movilidad y el desplazamiento: disponibilidad de pavimentos y suelos adecuados (tanto en espacios exteriores como interiores), espacio suficiente para maniobras de giro, cambio de sentido, etc.; y con alcance y uso: disponibilidad de productos, objetos, etc. a una altura y distancia accesibles, y que sean sencillos de utilizar (por ejemplo: en ascensores se recomienda que la botonera esté a la altura de una silla de ruedas y sus botones sean grandes y fáciles de reconocer.)

Personas no-ambulatorias.

Las personas no ambulatorias son aquellas que no pueden desplazarse sin elementos de apoyo, y en la mayoría de los casos lo hacen mediante sillas de ruedas autopropulsadas, eléctricas o accionadas por terceros.

Las principales dificultades para este colectivo son: dificultades en la maniobra de la silla de ruedas (tanto en el cambio de dirección, en el giro, en las entradas y salidas según el tipo de puertas, como en los movimientos para instalar o dejar la silla), dificultades para superar desniveles (ya sean continuos o aislados, como escalones), dificultades de alcance (debido a la posición y altura de la silla de ruedas).

Por tanto, se debe intentar que el desnivel no se convierta en un obstáculo para el uso de la silla. Se recomienda, en la medida de lo posible, la presencia de rampas accesibles cuando sea necesario, así como espacios, pasillos y lavabos con anchura suficiente para que la silla pueda maniobrar con facilidad. De igual forma, en los casos en que exista ascensor, se recomienda que su diseño permita un cómodo acceso para sillas de ruedas, así como que facilite el uso de la botonera (altura adecuada).

En general, las personas con discapacidad física pueden ser asistidas por:

- ✓ Itinerarios sencillos y accesibles desde la vía pública hasta la entrada del establecimiento. En los casos en que existan desniveles o escalones, se recomienda salvar el desnivel mediante rampa.
- ✓ Dispositivos de apoyo para posibles pérdidas de equilibrio: pasamanos, barras de apoyo, sillas con reposabrazos. Ayudas mecánicas: ascensores y puertas mecánicas (que permitan el acceso de sillas de ruedas).
- ✓ Altura adecuada de muebles, puertas, botoneras, etc. que permita un fácil alcance y manejo de objetos desde una silla de ruedas.

- ✓ Mobiliario sin salientes y debidamente colocado para que no corte la circulación.
- ✓ Buena iluminación de los espacios, para evitar sombras y deslumbramientos.
- ✓ Pavimentos regulares, sin mechas y antideslizantes.

En el trato y comunicación con personas con discapacidad física se recomienda:

- ✓ Preguntar a la persona si necesita ayuda
- ✓ Dirigirse siempre a la persona en silla de ruedas y no a su acompañante. Para hablar con una persona que usa silla de ruedas, debe hablarle de frente y a la misma altura (si es posible sentado).
- ✓ Si se desconoce el manejo de la silla de ruedas, se recomienda preguntar al usuario cómo ayudarlo.

Hay otros grupos de personas que pueden presentar dificultades de movilidad; en todos los casos se beneficiarán de todos los principios que se han enunciado en este tema. Estas personas pueden ser personas mayores, mujeres embarazadas, personas con cargas pesadas, cochecitos de bebé, etc.

ALGUNOS CONCEPTOS ÚTILES.

Accesibilidad universal.

La accesibilidad universal es la condición que debe tener un entorno urbano, edificio, producto, servicio o medio de comunicación para ser utilizado en condiciones de comodidad, seguridad, igualdad y autonomía por todas las personas, incluidas aquellas con capacidades motoras o sensoriales diferentes.

La buena accesibilidad pasa desapercibida para los usuarios. Esta "accesibilidad desapercibida" implica algo más que ofrecer una alternativa al escalón de acceso: busca un diseño equivalente para todos, cómodo, estético y seguro. Es sinónimo de calidad y seguridad, siendo esta última un requisito fundamental en el diseño.

Si carece de seguridad en el uso para un determinado grupo de personas, deja de ser accesible

Cadena de accesibilidad.

Se refiere a la capacidad de acercarse, acceder, usar y salir de cualquier espacio o recinto de manera independiente, fácil y sin interrupciones.

Si alguna de estas acciones no es posible de realizar, la cadena se corta y el espacio o situación se vuelve inaccesible.

El movimiento físico de una persona, entre un punto de origen y un destino, implica traspasar los límites entre el edificio y el espacio público o entre éste y el transporte; ahí radica la importancia en la continuidad de la cadena de accesibilidad.

La accesibilidad debe analizarse como una cadena de acciones necesariamente vinculadas entre sí.

Diseño universal.

El concepto de accesibilidad ha evolucionado hacia un nuevo enfoque, donde lo principal radica en concebir el entorno y los objetos de forma "inclusiva" o adecuada para todas las personas. Surge así el concepto de Diseño Universal o Diseño para Todos.

El Diseño Universal se entiende como el diseño de productos y ambientes adecuados para el uso del mayor número de personas sin necesidad de adaptaciones o diseño especializado.

"El Diseño Universal busca estimular el desarrollo de productos atractivos y comerciales que sean utilizables por cualquier tipo de persona. Está orientado al diseño de soluciones vinculadas a la construcción y objetos que respondan a las necesidades de una amplia gama de usuarios".

Ron Maza (1941 - 1998). Creador del término "Diseño Universal"

ALGUNOS EJEMPLOS DE INFORMACIÓN SOBRE ACCESIBILIDAD EN MUSEOS:

- SMITHSONIAN ACCESSIBLE EXHIBITION DESIGN: <https://www.thc.texas.gov/public/upload/publications/Smithsonian%20Guidelines%20or%20accessible%20design.pdf>
- Museo Reina Sofía: <https://www.museoreinasofia.es/visita/accesibilidad>
- The British Museum: <https://www.britishmuseum.org/visit/accessibility-museum>
- Museum of London: <https://www.museumoflondon.org.uk/museum-london/plan-your-visit/museum-accessibility>
- MoMA: <https://www.moma.org/visit/accessibility/>
- Royal Ontario Museum: <https://www.rom.on.ca/en/visit-us/accessibility>
- Museum of Fine Arts Boston: <https://www.mfa.org/visit/accessibility>
- Thyssen-Bornemisza: <https://www.museothyssen.org/visita/accesibilidad>
- MACBA: <https://www.macba.cat/es/sobre-macba/accesibilidad>
- Museo Nacional de Ciencias Naturales: <https://www.mncn.csic.es/es/visita-el-mncn/accesibilidad>

ALGUNAS PUBLICACIONES EN ESTE CAMPO:

- Building Access: una guía de buenas prácticas para organizaciones artísticas y culturales: <https://www.artscouncil.org.uk/publication/building-access>
- Lista de verificación de auditoría de acceso: https://www.disabilitycornwall.org.uk/PDF/Access_Audit_Checklist.pdf
- Lista de verificación de auditoría de acceso: <https://www.wycombe.gov.uk/uploads/public/documents/Building-control/Access-audit-checklist-for-community-buildings.pdf>
- Lista de verificación de auditoría de acceso: <http://iphnewdelhi.in/WriteReadData/Access%20Audit%20Checklist.pdf>
- Plantilla de manual de acceso: una herramienta para ayudar a administrar la accesibilidad del entorno construido

<http://nda.ie/nda-files/access-handbook-template1.pdf>

- Cómo hacer que los museos sean más accesibles para las personas con discapacidad:
<https://www.inclusivecitymaker.com/how-to-make-museums-more-accessible-for-people-with-disabilities/>
- Hacer que los museos sean accesibles para personas con discapacidades:
<https://www.museumnext.com/article/making-museums-accessible-to-those-with-disabilities/>
- Recursos de accesibilidad para museos y bibliotecas:
<https://www.ims.gov/issues/national-issues-priorities/accessibility-resources-museums-and-libraries>
- Características de accesibilidad en los museos:
<https://evemuseografia.com/2018/05/07/caracteristicas-de-la-accesibilidad-en-los-museos/>
- Manual de accesibilidad para museos:

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8605/1/2019_Zuniga_Manual-de-accesibilidad-para-museos.pdf

3.4 PERSONAS CON DISCAPACIDADES SENSORIALES: PERSONAS CIEGAS Y CON VISIÓN PARCIAL (PERSONAS CON POCA VISIÓN O NULA)

Urša Valič (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

El objetivo de esta conferencia es invitar a las personas ciegas y con baja visión a presentar sus necesidades en el ámbito del patrimonio cultural.

En la primera parte presentaremos diferentes enfoques y causas de la ceguera y el deterioro de la vista.

En la segunda parte, presentaremos cómo hacer que el entorno de construcción sea más accesible y las adaptaciones que se necesitan en el espacio de exhibición, como braille, fuentes en relieve, descripciones audiovisuales, descripciones técnicas, réplicas, recorridos táctiles y multisensoriales (etc.) , para hacer las exposiciones más accesibles. Ponerse en contacto con las tecnologías de asistencia. Hablar sobre el enfoque colaborativo en el proceso de desarrollo, prueba e implementación de adaptaciones.

Metas y objetivos:

- El objetivo de esta conferencia es presentar las necesidades de las personas ciegas (personas sin visión) y las personas con baja visión en el contexto de los museos/galerías y otras instituciones que almacenan y presentan el patrimonio cultural.

80

Temas para discutir:

- ¿Cómo se usa la vista en nuestra sociedad y qué importancia tiene en la vida cotidiana?
- Piense en un museo, galería, sitio histórico, archivo, biblioteca u otra institución en su entorno local. ¿Cómo es accesible para personas con baja o nula visión? ¿Lo que debe hacerse?
- Ejercicio en parejas: uno de los alumnos se aísla la vista con un pañuelo, el otro lo acompaña o asiste; trate de encontrar un camino desde el aula hasta el baño, la biblioteca, el restaurante, etc. ¿Cuáles son sus experiencias? ¿Cómo encontraste tu camino? ¿En qué sentidos confiaste? ¿Cómo te ayudó tu memoria a encontrar un camino?
- Ejercicio con los alumnos: aislar la vista de los alumnos y darles diferentes objetos (también objetos que se puedan llevar a la boca). Que los toquen y los describan y adivinen qué son estos objetos. Discuta cómo se sienten. ¿Cómo entendieron qué objetos manejan? ¿Eran estos objetos de alguna manera diferentes a cuando los manejan con todos los sentidos?

Referencias:

Chatterjee, Helen, ed. 2008. *Touch in Museums: Policy and Practice in Object Handling*. Abingdon, New York: Berg Publishers. (2020 version New York: Routledge)

Hayhoe, Simon. 2017. *Blind Visitor Experiences at Art Museums*. Lanham, Boulder, New York, London: Rowman & Littlefield.

Salzhauer Axel, Elisabeth and Levent, Nina. 2003. *Art Beyond Sight: A Resource Guide to Art, Creativity, and Visual Impairment*. New York: Art Education for the blind and American Foundation for the Blind.

Snyder, Joel. 2014. *The Visual Made Verbal: A Comprehensive Training Manual and Guide to the History and Applications of Audio Description*. Arlington: American Council of the Blind.

<https://ditacta.tumblr.com/>

Biblioteca especializada para ciegos en Ljubljana, Eslovenia

<https://www.kss-ess.si/>

3.4 PROPUESTA DIDÁCTICA - ESTUDIO DE CASO: VISITA A LA BIBLIOTECA ESPECIALIZADA PARA CIEGOS Y DEFICIENTEMENTE VISTA "MINKA SKABERNE" EN LJUBLJANA, ESLOVENIA

<https://www.kss-ess.si/>

En el marco de la fase de implementación (Prueba del módulo IO3 para universidades: Accesibilidad del patrimonio cultural para todos) en la Universidad de Ljubljana, los estudiantes visitaron la biblioteca especializada para ciegos y deficientes visuales "Minka Skaberne" en Ljubljana, Eslovenia. La biblioteca con las necesidades de las personas con baja o nula visión fue presentada por la bibliotecaria Katarina Černe.



La historia de la biblioteca comenzó en 1918 con la iniciativa de una organización benéfica que invitó a la maestra Minka Skaberne a organizar la transcripción de escritos eslovenos en Braille para ciegos. La iniciativa cobró relevancia después de la Primera Guerra Mundial por el creciente número de soldados discapacitados y otras personas que perdieron la visión en relación con la guerra o la posguerra.¹ La Sra. Skaberne publicó un folleto especial titulado *Care for the Blind* en el que expresó su compromiso con el establecimiento de una biblioteca para ciegos. Invitó e instruyó a las mujeres

a copiar manualmente libros eslovenos en braille: en un año, el resultado fue el de 60 obras literarias transcritas en 150 volúmenes en braille con 130 páginas cada uno.

Actualmente, la biblioteca funciona bajo los auspicios de la Asociación Eslovena de Ciegos y Discapacitados Visuales de Eslovenia y está destinada a personas ciegas y discapacitadas visuales, así como para personas que no pueden leer la letra impresa común (por ejemplo, personas con dislexia). La inscripción es gratuita, pero en el momento de la inscripción debe presentar un documento (informe u opinión/decisión profesional) que acredite sus problemas de visión o lectura. La biblioteca cuenta actualmente con más de 2.600 miembros y los libros se pueden pedir prestados en formato de audio o Braille. Alrededor de 1.602 libros han sido adaptados al Braille, mientras que más de 6.200 obras

¹ Después de la Primera guerra, las personas que vivían cerca de los frentes recolectaban granadas sin explotar y otras piezas de metal en los antiguos frentes para venderlas y obtener ingresos adicionales y medios de subsistencia. Algunas de estas municiones no se manipularon con cuidado y explotaron en las manos o cerca de las personas y les causaron lesiones auditivas, visuales u otras lesiones corporales.

están disponibles en formato de audio digital mp3. Cada vez son más los libros adaptados con las nuevas tecnologías.



La Sra. Katarina Černe también presentó a los estudiantes la ceguera y las necesidades de las personas con poca o ninguna visión. Una persona ciega se define como una persona que tiene menos del 5% de visión. Algunas personas nacen con la vista reducida, otras pueden experimentar el deterioro de la vista debido a accidentes, enfermedades o la vejez. Existe un amplio espectro de discapacidades visuales desde campo de visión reducido, visión de túnel, cataratas, visión periférica, glaucoma, etc.² Para comprender estas diferencias, la Sra. Černe entregó a los estudiantes anteojos que estimulan ciertas deficiencias visuales.

La *Unión Europea de Ciegos* adoptó en principio la definición de ceguera y visión parcial de la OMS ³ (principio médico). Adicionalmente desarrollaron el concepto de **vista funcional** al apoyar las necesidades de las personas ciegas y deficientes visuales. La vista funcional incluye la lectura y la escritura, la orientación y la movilidad, las actividades de la vida diaria, la comunicación, el mantenimiento de cualquier tarea visual.



² Ver imágenes en la página de la Unión de organizaciones de ciegos y deficientes visuales de Eslovenia

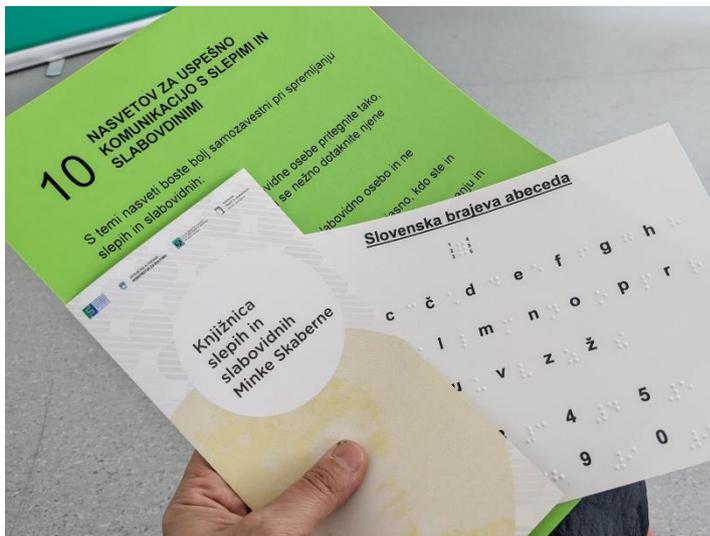
<https://www.zveza-slepih.si/okvare-vida/>

³ <https://www.who.int/en/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>



La Sra. Černe dio a los estudiantes información básica sobre cómo comunicarse y acompañar a una persona ciega: la importancia de presentarse, preguntarle a la persona (y no al acompañante) si necesita ayuda y cómo ayudar, describir lo que estamos haciendo (especialmente si nos vamos) y explicando los obstáculos del espacio. Para el trabajador del museo es importante brindar a la persona información accesible, a través de letra adecuada (considerando las fuentes San Serif, color de las fuentes, contraste, tamaño de letra, relieve, etc.), transcripciones en

Braille, audiodescripciones y otros formatos electrónicos que podría ser leído por lectores de pantalla, una ayuda tecnológica que ayuda a transmitir lo que está escrito en la pantalla a una información auditiva o táctil (ej. línea braille). Proporcionar información accesible en la web, poder seguir las pautas de accesibilidad del contenido web, ayudarán a hacer que un sitio web sea más accesible. Otras mejoras en las exhibiciones del museo con experiencias atractivas, como recorridos táctiles, prácticos, multisensoriales, etc., no serán útiles solo para las personas ciegas y deficientes visuales, sino también atractivas para las personas completamente sensoriales.



**Agradecemos su contribución al evento Train-the-trainers (Formación de formadores - Actividad de aprendizaje C1 en Ljubljana) al Sr. Dušan Brešar Mlakar, también bibliotecario de la biblioteca especializada, quien presentó las necesidades de las personas ciegas y deficientes visuales en museos e instituciones culturales.*

3.5 PERSONAS CON DISCAPACIDAD SENSORIAL: PERSONAS SORDAS Y CON DIFICULTADES AUDITIVAS - ACCESIBILIDAD EN LUGARES CULTURALES

Enrico Dolza (Istituto dei Sordi di Torino y Universidad de Turín)

Duración: 2PH

Resumen:

Esta conferencia aborda las formas en que los museos pueden fortalecer la programación para audiencias sordas. A través del desarrollo y estudio de recorridos para una audiencia de sordos realizados a través de lenguaje de señas y traducción oral en el Instituto para Sordos de Turín, el profesor examina cuestiones de lenguaje, identidad e inclusión. Argumenta que el uso del lenguaje de señas es fundamental y que la participación de los visitantes sordos aumenta cuando los guías turísticos que son sordos ofrecen recorridos. Esta conferencia destaca los caminos comunes para que los museos se relacionen mejor con las audiencias sordas y con problemas de audición.

Objetivos y metas:

- Se debe sensibilizar a los curadores de museos para que las exposiciones y los recorridos de los museos no se 'adapten' a posteriori (o incluso no se adapten en absoluto), sino que se diseñen para que sean accesibles para las personas sordas.

Temas para debatir:

- Describir el diseño para todos.
- ¿Qué significa accesibilidad cultural?
- ¿Qué incluye el Art.30 de la Convención de la ONU sobre los derechos de las personas con discapacidad?
- ¿Qué significa museo "no público"?
- ¿Qué espera encontrar un visitante con discapacidad en un museo?
- ¿Qué medidas o estrategias puede adoptar un conservador de museo para crear un espacio cultural accesible para las personas sordas?
- ¿Cómo se pueden adaptar los textos explicativos de una obra de arte para que sean accesibles a las personas d/Sordas?

Recursos:

Guimaraes Pereira, V. B., Corrêa, S. B., & Vieira de Jesus, D. S. (2020). Beyond Accessibility: The Belonging and Participation of Deaf Subjects in the Art Museum of Rio (MAR). *Int'l J. Soc. Sci. Stud.*, 8, 89.

Eikelenboom, M., Wattel, R., & de Vet, M. (2019). Listening with Your Eyes: An Accessible Museum for Deaf and Hard-of-Hearing Visitors. *International Journal of the Inclusive Museum*, 12(3).

Barbosa, P., Amorim, P., Ferreira, S. B. L., & Castro, A. (2021). Supporting Spontaneous Museum Visits by Deaf People: An Augmented Reality Application and a Case Study. In *Augmented Reality in Tourism, Museums and Heritage* (pp. 173-193). Springer, Cham.

Museo Multisensorial: aprendiendo de sordos e hipoacúsicos:

<https://www.youtube.com/watch?v=dEvjihM2UU8>

El Sixth Floor Museum lanza la guía ASL para visitantes sordos y con problemas de audición:

<https://www.youtube.com/watch?v=GK8a0YnvNFY>

3.5 PROPUESTA DIDÁCTICA - ACCESIBILIDAD EN LUGARES CULTURALES

ALGUNOS ANTECEDENTES (datos obtenidos del ISTAT⁴)

- Los museos de Italia tienen un patrimonio de casi 5.000 instituciones abiertas al público, repartidas por todo el país: en un municipio italiano de cada tres hay al menos una institución museística en y algunas ciudades con menos de 2.000 habitantes tienen hasta 5-6 pequeñas instituciones históricas y artísticas.
- 128 millones de visitantes al año
- La digitalización del patrimonio ha comenzado, pero aún está incompleta. Solo el 10% tiene un catálogo digital y solo una institución de cada diez se puede visitar virtualmente.
- El uso de tecnologías interactivas también es limitado: menos de la mitad brinda a los visitantes soportes como teléfonos inteligentes o tabletas, salas multimedia, tecnología de códigos QR y realidad aumentada.
- Más de la mitad tiene un sitio web y una cuenta de redes sociales.
- Solo el 53 % de los museos italianos están equipados con rampas, baños accesibles y ascensores (Umbría, Emilia Romagna, Lombardía y Lazio son las regiones más concienciadas).
- Algo más de uno de cada diez (12%) ofrece rutas táctiles e informativas para personas ciegas y con discapacidad visual, principalmente en Apulia, Véneto, Cerdeña y Lazio.
- En cuanto a la asistencia especializada, las instalaciones más utilizables se encuentran en Emilia Romagna, Lombardía, Toscana y la Provincia Autónoma de Bolzano.

ACCESIBILIDAD

Museos y sordera: a pesar de las muchas experiencias de los últimos años, la accesibilidad de los museos aún se encuentra en sus primeras etapas, pero cuenta con el firme respaldo de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad de 2006, ratificada por Italia en 2009.

DE LA DEFICIENCIA AL ENFOQUE AMBIENTAL

«Las personas con discapacidad son aquellas con deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, pueden impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás».

Con la Convención de la ONU, las personas con discapacidad ya no son vistas como sujetos pasivos que requieren asistencia, cuidado y protección, sino como miembros activos de la sociedad, protagonistas en la toma de decisiones y en la reivindicación de derechos.

Deben participar en el diseño de servicios para ellos.

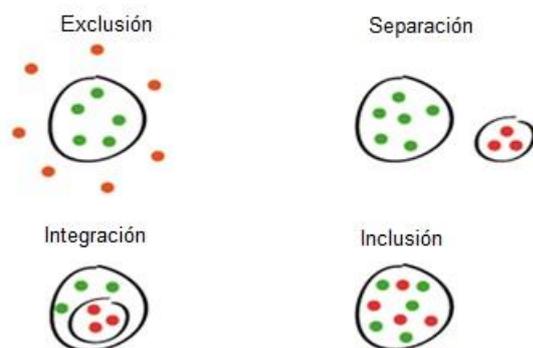
SEGÚN LA CONVENCIÓN, NUESTRAS ACCIONES DEBEN ESTAR GUIADAS POR:

- **Autodeterminación:** la persona con discapacidad no es un mero receptor pasivo de servicios, sino que codueña lo que necesita

⁴ Instituto Nacional Italiano de Estadística

- Libre elección y no discriminación por razón de discapacidad, con el fin de garantizar la plena **participación**.
- **Autonomía** individual, incluida la libertad de tomar las propias decisiones, y la independencia de las personas.
- **Derechos humanos** y libertades fundamentales para todas las personas con discapacidad sin discriminación de ningún tipo por motivos de discapacidad.

INTEGRACIÓN E INCLUSIÓN NO SON SINÓNIMOS



¿QUÉ CAMBIA CON LA CONVENCIÓN DE LA ONU SOBRE LOS DERECHOS DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD?

- Antes de la Convención de la ONU, la atención se centraba en la deficiencia y la consiguiente discapacidad.
- Después de la Convención, el enfoque cambia de la persona con discapacidad al entorno. Es en el contexto que tenemos que trabajar, un contexto accesible cancela la discapacidad. La discapacidad existe porque hay entornos inaccesibles.

ART. 30 ONU CDPD

Los Estados reconocerán el derecho de las personas con discapacidad a participar en igualdad de condiciones con las demás en la vida cultural y tomarán todas las medidas apropiadas para garantizar que tengan acceso a lugares de actividad cultural, como teatros, museos, cines, bibliotecas y servicios turísticos y, en la medida de lo posible, a tener acceso a monumentos y sitios de importancia cultural.

PERSISTENCIA DE LAS DESIGUALDADES

Sin embargo, las desigualdades y dificultades de acceso de las personas con discapacidad son persistentes. Esto parece aún más asombroso y preocupante, si se tiene en cuenta que solo en la Unión Europea el porcentaje de personas con discapacidad se estima en torno al 15% del total de ciudadanos, alcanzando la exorbitante cifra de 80 millones de personas (EDF, 2018).

ACCESIBILIDAD SIGNIFICA QUE NUESTRA ACCIÓN DEBE CAMBIAR:

-> -del cuerpo de la persona con discapacidad, de su deficiencia

-> al entorno donde vive

¡Las personas con discapacidad no nacen con ellas, se vuelven discapacitadas! (Gianluca Rapisarda)

No nacemos discapacitados, pero nos convertimos en discapacitados cuando la sociedad no nos proporciona las herramientas adecuadas, estrategias y servicios efectivos para eliminar los obstáculos que nos impiden vivir una vida autónoma e independiente y causan discriminación.

¿QUÉ CAMBIA PARA UN MUSEO?

Desde el enfoque en instrumentos especiales hasta el **diseño para todos**, que en realidad es un **diseño para nosotros**. Y **no hay necesidades especiales sino necesidades de acceso**.

¿POR QUÉ EL DISEÑO PARA TODOS? Visita autónoma: es necesario que el visitante con discapacidad pueda acceder al museo cuándo y cómo lo desee, habiendo diseñado la visita accesible con independencia de su discapacidad.

EL PAPEL DE LOS MUSEOS

1. Tradicionalmente, el museo se define por sus dos funciones principales: es un lugar de conservación de bienes culturales organizados en una o más colecciones; y exhibe, muestra sus colecciones al público.
2. La primera función enfatiza actividades como coleccionar, catalogar, curar, archivar y servir los valores de la memoria y la historia. Estas funciones requieren profesionales especializados como conservadores e investigadores, profesiones generalmente académicas. El museo es casi comparable a un centro de investigación de una universidad.
3. La segunda función se centra en actividades como exhibir, mostrar, mediar, producir, informar; aquí los profesionales que intervienen son comisarios, técnicos, personal de comunicación, custodios, etc., todas aquellas labores que tienen por objeto posibilitar el disfrute de un público. Con esta función, el museo se alinea con otras instituciones culturales, como teatros o cines, donde la gente va a ver algo, en su mayoría de forma pasiva.
4. Una tercera función más novedosa del museo es la que lo está llevando a definirse como un entorno de aprendizaje, por lo que cada vez son más populares los departamentos de educación, en los que se piensa en el público como un aprendiz activo, cuya Los objetivos de la visita y la agenda potencial deben reconocerse y cumplirse.

87

LA REALIDAD DE LOS MUSEOS

- En general, los museos todavía tienen pocos visitantes y hay muchos 'no públicos': todavía son demasiado elitistas; demasiado centrado en la preservación del objeto, más que en su disfrute.
- Hoy en día, las personas con discapacidad piden un acceso independiente a los museos, como lo hacen las personas sin discapacidad.
- *Cualquier cosa en los museos que no sea esto es discriminación por discapacidad.*

LAS PERSONAS QUE NO SON PÚBLICO DE LOS MUSEOS

- Las personas sordas son el típico "no público" de un museo: porque suponen que no encontrarán contenidos accesibles, y por tanto no participan en la vida cultural de la ciudad.
- El "no público" de los museos es un grupo social heterogéneo, compuesto por una gama tan amplia de personas que podemos decir que representa una gran parte de los italianos: según el ISTAT (2016) el 75% de los italianos no entran en un museo aunque sea una vez al año. Unos porque no tienen interés en hacerlo, otros porque incluso son hostiles, pero gran parte de ellos

están interesados y afirman que tienen dificultades para hacerlo por la existencia de barreras físicas, sensoriales o culturales (Bollo, 2017).

LO QUE ESPERA UN VISITANTE CON DISCAPACIDAD

Una visita independiente para una persona con discapacidad requiere preparación. Por lo tanto, tendremos que prestar mucha atención a la comunicación y la información, a partir de un SITIO WEB ACCESIBLE que también podría ofrecer contenido adicional, en profundidad tarjetas de sala ¡LA IMPORTANCIA DE ANTICIPAR EL CONTENIDO!

Visitar el museo por libre requiere una CULTURA DIFERENTE DE ACCESIBILIDAD DESDE LA RECEPCIÓN. CON TRABAJADORES CULTURALES ENTRENADOS. UTILIZANDO LOS MISMOS CAMINOS PARA TODOS: ¡inclusión, no integración!

Una visita independiente solo será posible si se eliminan las barreras ambientales y se introducen facilitadores: PARA PODER ORIENTARSE FÁCILMENTE EN EL MUSEO tendrá que ser posible. Y se deben controlar aspectos como el RUIDO, LA ILUMINACIÓN, LAS LUCES, LA ROCIACIÓN, LA ILUMINACIÓN, EL CONTRASTE CROMÁTICO y LA FUENTE DE LOS TÍTULOS.

COMPRENSIÓN DEL MENSAJE CULTURAL DEL MUSEO a través de medios y servicios especiales y no especializados.

¿QUÉ SE PUEDE HACER POR LAS PERSONAS SORDAS?

- **Cambiando el enfoque de los textos escritos en los museos**

El texto escrito, aunque transmitido por el canal visual, no garantiza la plena accesibilidad para las personas sordas. La sordera dificulta el aprendizaje de las lenguas histórico-orales en su totalidad y, en consecuencia, dificulta también la comprensión del texto escrito relacionado, tanto desde el punto de vista léxico como sintáctico y de contenido.



- **Adaptación del texto**

Dado que no basta con confiar en el canal visual, el texto escrito debe adaptarse para que sea lingüística y culturalmente accesible.

Para conseguirlo, el texto debe ser siempre reescrito por un equipo de revisión, que puede estar formado por los propios usuarios sordos y que requiere la colaboración de editores y lingüistas.

- **Videos en lenguaje de signos**

Los textos también se pueden traducir en lenguaje de signos, que es un idioma real y es utilizado por una gran comunidad de personas sordas.

Los videos necesitan una ambientación específica (duración, colores de fondo, vestimenta del actor) y los propios actores deben ser sordos.

La accesibilidad todavía se experimenta como algo **secundario**:

Formación en el tema delegada a la buena voluntad/libre elección de los operadores individuales, que se aplaude, pero no empieza por las direcciones

Sin presupuesto dedicado, como si fuera una actividad benéfica, sino una actividad opcional, voluntaria.

ALGUNAS FRASES PARA RECAPACITAR...

- Involucrar a las personas sordas en el disfrute de los museos es una operación de democracia cultural y de apertura de las instituciones a nuevos públicos.
- Lo que se necesita es una visión sistémica: hasta ahora hay tantas iniciativas loables que están desconectadas y muchas veces provienen de la intuición local o de personas ilustradas.
- Si las personas sordas "conquistan" el museo, si obtienen las herramientas para no sentirse incómodas en tales instituciones, obtendrán las herramientas para no sentirse incómodos en ningún otro lugar, no solo en la vida cultural, sino también en la vida social y civil de nuestro país.

** Agradecer de forma especial también a **Gašper REMS**, quien presentó su experiencia como guía para sordos en Ljubljana en el evento de capacitación a finales de septiembre de 2021. Gašper Rems es usuario de un implante coclear, pero conoce el lenguaje de signos esloveno e internacional. Está trabajando como ayudante de una persona con sordoceguera y es muy activo en la comunidad sorda organizando actividades para niños y jóvenes. Ama el arte y ha estudiado restauración. Entre 2013 y 2015 colaboró en el proyecto Accesibilidad del patrimonio cultural a colectivos vulnerables (ver más abajo) y ha establecido un nuevo perfil profesional: "un guía sordo" - una persona sorda que guía a los visitantes a través de los museos, galerías y lugares históricos en lenguaje de señas. También está guiando a los turistas sordos a través de la visita del castillo de Ljubljana en Eslovenia. También preparó videoguías en lengua de signos a través de exposiciones. En 2014 preparó una exposición sobre la comunidad sorda en Ljubljana basada en fotografías del Museo de Historia Contemporánea de Eslovenia y entrevistas con personas mayores sordas. Con su trabajo enriqueció la documentación del museo y empoderó a la comunidad sorda para estar orgullosa de su historia.*

across Europe: Government and voluntary sector responses to the growing issue of deafblindness in Europe. <http://siketvak.hu/wp-content/uploads/2014/07/Final-Report-Deafblind-Indicators.pdf>

Levent, Nina and Pascual-Leone, Alvaro, ed. 2014. *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. Maryland: Rowman & Little field.

Miles, Barbara. 2008. *Overview on deafblindness*. Sand Point: National Center on Deaf-Blindness.

Pallasmaa, Juhani Pallasmaa. 2005. *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*. New York: John Wiley.

El cómo y por qué detrás de una muestra de arte multisensorial
<https://interactions.acm.org/archive/view/november-december-2017/the-how-and-why-behind-a-multisensory-art-display>

Federación Mundial de Sordociegos. 2018. ¿Qué es la sordoceguera? <http://www.wfdb.eu/what-is-deafblindness/>

BERLINKLUSION <https://www.berlinklusion.de/>

DITACTA <https://ditacta.tumblr.com/>

** Agradecer de forma especial a **Katrin MODIC** de la Organización Eslovena por la Teoría y la Cultura de la Discapacidad YHD (<https://yhd-drustvo.si/>), quien participó en el evento de formación y nos dio buenas instrucciones sobre el enfoque multisensorial y los desafíos de inclusión y participación de personas con discapacidad en los museos. Katrin es una educadora que sensibiliza a los jóvenes hacia la discapacidad, superando estereotipos y prejuicios hacia una sociedad más inclusiva. Entre 2011 y 2012 participó en el proyecto SODELUJEM (Colaborar) y entre 2013 y 2014 en el proyecto AKTIV, ambos proyectos orientados a la accesibilidad y desarrollo de conocimientos y habilidades para una mejor empleabilidad de colectivos vulnerables en el campo de la cultura. En los proyectos desarrollaron un enfoque multisensorial con el que querían acercar el arte a las personas con discapacidad, especialmente a las personas con baja visión o discapacidad visual. En una entrevista, explicó que las personas con discapacidad deberían participar en la preparación de los programas y la accesibilidad del museo: los museos han hecho mucho en los últimos años en materia de accesibilidad, pero los visitantes con discapacidad no vienen a menudo. En su opinión, las personas con discapacidad deberían dar un paso adelante desde su zona de confort y unirse a los museos.*

3.6 PROPUESTA DIDÁCTICA - PERSONAS CON SORDOCEGUERA

Conferencia de **Marjana KENDA**, Asociación de Sordociegos de Eslovenia **DLAN**

¿QUÉ ES SORDOCEGUERA?

Hay diferentes combinaciones de deficiencias auditivas y visuales que se presentan en las personas con sordoceguera:

- Sordera y ceguera total
- Sordera total y baja visión
- Problemas de audición y ceguera total
- Problemas de audición y baja visión

Definición nórdica de sordoceguera:

“La sordoceguera es una deficiencia combinada de la vista y la audición de tal gravedad que es difícil que los sentidos afectados se compensen entre sí. Por lo tanto, la sordoceguera es una discapacidad distinta”.

Diferentes tipos de sordoceguera:

- Sordoceguera congénita
- Sordoceguera adquirida
- Sordoceguera relacionada con la edad (+65 años)

Causas: complicaciones en el parto, infecciones durante el embarazo, condiciones genéticas (CHARGE, Síndrome de Usher...), lesiones, enfermedades, proceso de envejecimiento...

Número de personas con sordoceguera: según el estudio “Mapping Opportunities for Deafblind People Across Europe” (2014, European Deafblind Network – Red de Sordociegos Europeos)

Table 4: Estimated population of deafblind people across participating states

State	Population total ⁵	Calculated deafblindness in population ≤64 (~0.2%)	Calculated deafblindness in population ≥65 (~2%)	Total expected population of deafblind people	
AT	Austria	8,219,743	13,447	29,920	43,367
BG	Bulgaria	7,037,935	11,514	25,618	37,132
CH	Switzerland	8,036,917	13,341	27,326	40,667
CT	Catalonia	7,565,603	12,589	25,420	38,010
CZ	Czech Republic	10,512,419	17,976	30,486	48,462
DE	Germany	80,523,700	127,872	331,758	459,629
DK	Denmark	5,534,738	9,387	16,826	26,213
EE	Estonia	1,274,709	2,098	4,512	6,611
EL	Greece	9,903,268	16,043	37,632	53,676
ES ⁶	Spain	39,493,930	65,436	135,523	200,959
FI	Finland	5,262,930	8,652	18,736	27,388
FR	France	66,000,000	110,352	216,480	326,832
HR	Croatia	4,494,749	7,479	15,102	22,582
HU	Hungary	9,981,334	16,928	30,343	47,272
IE	Ireland	4,209,000	7,442	9,765	17,206
IT	Italy	60,626,442	96,639	246,143	342,782
LT	Lithuania	3,525,761	5,888	11,635	17,523
MT	Malta	416,055	718	1,140	1,858
NL	Netherlands	16,357,992	28,070	46,457	74,527
PL	Poland	38,536,869	66,823	102,508	169,331
PT	Portugal	10,781,459	17,854	37,088	54,942
RO	Romania	21,848,504	37,230	64,672	101,901
S1	Scotland	5,295,400	8,875	17,157	26,032
SI	Slovenia	2,010,347	3,389	6,312	9,702
SK	Slovakia	5,439,448	9,573	13,055	22,628
TR	Turkey	75,627,384	141,726	95,291	237,016
UK ⁷	United Kingdom	57,053,047	95,621	184,852	280,473
Total		565,569,683	952,964	1,781,757	2,734,721

⁵ All data is available via individual countries demography pages at: <http://fr.wikipedia.org/wiki>. Accessed May 2014
⁶ Excluding population of Catalonia (CT)
⁷ Excluding population of Scotland (S1)

Población estimada de personas sordociegas: columna 1 (países participantes), columna 2 (total de sordociegos menores de 65 años), columna 3 (total de sordociegos mayores de 65 años), columna 4 (total de personas sordociegas). En los datos de España (Spain) no se incluye la población de Cataluña. En los datos del Reino Unido (United Kingdom) no se incluye la población de Escocia.

LAS NECESIDADES DE LAS PERSONAS CON SORDOCEGUERA

La sordoceguera **afecta la vida social, la comunicación, el acceso a la información, la orientación y la capacidad de moverse con libertad y seguridad.**

Las necesidades de las personas con sordoceguera son **individuales y específicas.**

Cada individuo puede enfrentar restricciones de participación que se ven afectadas por:

- el nivel de apoyo
- barreras en su entorno
- la gravedad de la discapacidad visual y auditiva
- la edad de inicio.

El tipo y nivel de apoyo necesario varía de individuo a individuo.

Cada persona necesita un enfoque profesional individual y personalizado para poder comunicarse, ser comprendido y desarrollarse personalmente.

La mayoría de las personas con sordoceguera necesitan **acompañamiento y asistencia personal** para participar en actividades sociales.

LA ASOCIACIÓN DE SORDOCIEGOS DE ESLOVENIA DLAN

Una organización de discapacidad profesional, independiente y autónoma con estatus representativo para las personas con sordoceguera.

Establecido en 2005

Programas de atención social: Seguimiento e interpretación, Formación para sordociegos y voluntarios, Reducción de la exclusión social, Actividades especiales de información y publicación para personas con sordoceguera y sus familiares, Asistencia personal, Grupo de autoayuda familiar, Asesoramiento y defensa de expertos en sordoceguera, Desarrollo individual de formas de comunicación con sordociegos, Asistencia profesional a personas con sordoceguera asociada a la edad, Formación y rehabilitación social de personas con sordoceguera.

Proveedor de asistencia personal y tratamiento temprano de niños con discapacidad dentro de una clínica de desarrollo con un centro de tratamiento temprano.

ESTABLECER CONTACTO PERSONAL CON UNA PERSONA CON SORDOCEGUERA

- Acercarse a la persona con sordoceguera de forma gradual y no entrar en su espacio personal al principio.
- Diríjase a la persona en voz alta y con respeto.
- Acérquese a él/ella de frente para comprobar si tiene restos visuales o auditivos.
- Tocar respetuosamente su brazo u hombro hasta que determine la posición de nuestras manos.
- Preséntese siempre
- **Las personas con sordoceguera realmente solo pueden confiar en sus sentidos del tacto, el olfato y el gusto.**

COMUNICACIÓN CON PERSONAS CON SORDOCEGUERA

Cada persona con sordoceguera elige el método de comunicación más adecuado.

La comunicación y la interpretación se basan siempre en un enfoque individual, **uno a uno**.

El lenguaje de los sordociegos es un lenguaje de la comunidad de sordociegos que se basa en el tacto.

Los métodos táctiles de comunicación con sordociegos son:

- Lenguaje de signos táctil

- Lenguaje de signos guiado
- Alfabeto táctil con una sola mano
- Alfabeto de los dedos: escritura de la palma
- Alfabeto táctil a dos manos
- Alfabeto manual para sordociegos
- Signos de dáktilo
- Método Tadoma
- Alfabeto Lorm
- Guante Dalgarno
- Braille de dedo
- Dedo guiado
- Forma háptica de comunicación



Importante: expresión facial, postura y movimiento del cuerpo, tensión muscular, gestos naturales, sonidos.

Los métodos táctiles basados en la audición y/o visión residual pueden complementarse con otros métodos basados en la transmisión visual o auditiva:

- Lenguaje de signos esloveno
- Lenguaje de signos localizado
- Alfabeto de una mano
- Alfabeto a dos manos
- Notación en mayúsculas
- Comprensión del habla a través de la lectura de labios
- Comprensión del habla en voz alta al escuchar
- Comunicación con la ayuda de ayudas simples o ayudas técnicas

VÍA HÁPTICA DE COMUNICACIÓN

Una forma de comunicación complementaria, que permite a una persona con sordoceguera recibir información visual del entorno, mientras que la información auditiva se transmite de otra forma o una combinación de diferentes formas de comunicación.

<http://www.gluhoslepi.si/sl/sporazumevanje/>



SUGERENCIAS

- Contenido bien planteado (contenido modificado y ajustado)
- Hablar despacio, con claridad
- No hablar mientras se camina
- Describir el entorno
- Describir de forma detallada
- Emplear más tiempo para presentar las exhibiciones (interpretación, objeto conmovedor)
- Proporcionar modelos a escala, réplicas de la obra de arte original.
- Uso óptimo de los sentidos más desarrollados: tacto, sentir el vibraciones, olor...
- Proporcionar lupas
- Proporcionar descripciones y signos en braille.
- El contraste y el tamaño de las letras de las descripciones puede ser cambiado
- Proporcionar una copia ampliada de los detalles de los objetos.
- Iluminación regulable de los objetos expuestos o de la luz de la sala





EJEMPLOS DE BUENAS PRÁCTICAS

- Museos que proporcionan réplicas o hacen la excepción para permitir que las personas con sordoceguera toquen los objetos (Castillo Dvor)
- Museo de Historia Natural de Eslovenia: adaptó uno de los programas educativos para personas sordociegas
- Pinturas de arte táctil para personas con ceguera y sordoceguera

3.7 PERSONAS CON EXPERIENCIAS DE INSTITUCIONALIZACIÓN (NEURO DIVERSAS)

Urša Valič (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

El objetivo de esta conferencia es presentar las necesidades de las personas neurodiversas en el ámbito del patrimonio cultural. Invitar a personas de diferentes organizaciones de personas neurodiversas a presentar sus necesidades e historias (personas con síndrome de Down, personas con autismo, personas con diferentes fobias, personas con enfermedad de Alzheimer, etc.). Hablar sobre enfermedades mentales y problemas de salud mental en el entorno del patrimonio cultural. Procesos actuales de normalización y desinstitucionalización. Hablar sobre la representación de personas neurodiversas en su entorno local/nacional. Encontrar historias inspiradoras en tu entorno local. Discutir cómo la salud mental y las personas neurodiversas están representadas en su entorno social.

El 9 de septiembre de 2022, la ONU adoptó el CRPD/C/27/3: Directrices sobre la desinstitucionalización, incluso en situaciones de emergencia (2022), un documento que "guiará y apoyará a los Estados Partes en sus esfuerzos por hacer realidad el derecho de las personas con discapacidad a vivir de forma independiente". y ser incluidos en la comunidad, y ser la base para la planificación de los procesos de desinstitucionalización y prevención de la institucionalización".

(https://www.ohchr.org/en/documents/legal-standards-and-guidelines/crpd273-guidelines-deinstitutionalization-including?fbclid=IwAR2BO2d_Ou048NmVbBqKAd7mQrT-4r8qfhznQvHrOXjoJ7Y-NHzhEQDVVg0)

97

Objetivos y Metas:

- Comprender qué es neurodiverso.
- Comprender cuáles son las necesidades de las personas neurodiversas en el entorno y las instituciones del patrimonio cultural.
- Comprender los procesos de desinstitucionalización.
- Hablar sobre representaciones e inclusión de personas neurodiversas en el entorno social.

Temas para discutir:

¿Cómo se incluye a las personas neurodiversas en la sociedad en su entorno local/nacional? ¿Hay movimientos de desinstitucionalización?

¿Cómo se representan las personas neurodiversas en su entorno social: en museos, medios de comunicación, espacios públicos?

¿Conoces alguna personalidad local o historia relacionada con la neurodiversidad?

Encuentre historias inspiradoras en su entorno local que puedan representar positivamente a las personas neurodiversas.

¿Cómo puede un museo acercarse a diferentes personas neurodiversas y sus historias?

Recursos:

Coleborne, Catharine and MacKinnon, Dolly. 2011. *Exhibiting Madness in Museums: Remembering Psychiatry Through Collection and Display*. New York: Routledge.

Flaker, Vito and Ramon, Shula: *Trabajo social y desinstitucionalización*

<https://iuc.hr/file/569>

Puede utilizar la presentación del caso esloveno "El Museo de la locura" como enfoque colaborativo hacia la herencia de personas neurodiversas y la presentación sobre desinstitucionalización

<https://en.muzejnorosti.eu/>

<https://youtu.be/qD4F3ssVM8s>

Desinstitucionalización Política de la UE

https://ec.europa.eu/regional_policy/en/policy/themes/social-inclusion/desinstit

3.7 PROPUESTA DIDÁCTICA - ESTUDIO DE CASO: EL MUSEO DE LA LOCURA TRATE

<https://en.muzejnorosti.eu/>

Presentación de **Sonja BEZJAK**, directora de **The Museum of Madness Trate**⁵



El museo está ubicado en el noreste de Eslovenia en el pueblo TRATE, en la frontera con Austria. Trate es un pequeño pueblo con 360 habitantes. El museo está ubicado en el Castillo CMUREK..

Acerca de nosotros...

Breve historia

- 1949 - 2004 El castillo de Cmurek acogió un asilo para enfermos mentales
- 2004 – la unidad fue cerrada, por ahora la única institución de larga estancia cerrada debido al proceso de desinstitucionalización
- 2013 - Museo de la Locura, una iniciativa local empezó a funcionar en el castillo

Quiénes somos...

- Personas de ámbito local de Eslovenia y Austria
- Expertos en varios campos, expertos por experiencia
- ONG

Desinstitucionalización en Eslovenia

- En Eslovenia, más de 22.000 personas (niños, adultos, ancianos) viven en instituciones gubernamentales y privadas de larga estancia.

⁵ El Museo de la Locura representa una buena práctica sobre cómo un museo está histórica, geográfica y socialmente interconectado dentro del entorno natural y social. En el período de posguerra de la república federativa socialista de Yugoslavia, muchos de los castillos de Eslovenia se transformaron en viviendas o instituciones de salud mental. El proceso de desinstitucionalidad iniciado a fines del siglo XX trajo consigo cambios en las estructuras institucionales y también en el entorno social. El museo de hoy es una iniciativa local (¡un museo realmente contemporáneo!) que tiene como objetivo trabajar muchos temas interseccionales e interconectados relacionados con el entorno social y natural. Para nosotros es de suma importancia el enfoque en la representación del pasado de las instituciones de salud mental y los procesos desinstitucionales.

- Falta de servicios en la comunidad para apoyar las necesidades emocionales, sociales y económicas de las personas
- "Trate": unidad de SVZ Hrastovec, cerrada en 2004, por ahora la única institución de larga estancia cerrada debido al proceso de desinstitucionalización.

Contexto Local...

Varios monumentos abandonados en el pueblo (en posesión privada)

- Castillo medieval vacío
- Ningún intercambio cultural al otro lado de la frontera
- Desierto cívico
- Un grupo de gente local interesada en la historia, el arte, los temas sociales...
- Rico patrimonio cultural y natural
- Muchas ideas, mucha motivación
- Y hemos comenzado...

Sobre nosotros...

Misión

Estamos creando conciencia en el país y en el extranjero sobre el hecho de que Eslovenia es uno de los países más institucionalizados del mundo y sobre las violaciones de los derechos humanos en estas instituciones.

Artículo 19 de la CDPD: Vivir de forma independiente y ser incluido en la comunidad

Visión

El Museo de la Locura tiene como objetivo crear un centro cultural, profesional, social y turístico de espectro completo. Nuestro objetivo es revivir el patrimonio cultural y natural de los alrededores del Castillo Cmurek, incentivar el potencial de la comunidad local e integrar nuestro trabajo en una región más amplia, independientemente de la frontera nacional cercana. Al hacerlo, respetamos los principios del desarrollo sostenible y el cuidado del medio ambiente.

Qué hacemos y cómo lo hacemos

El castillo medieval tiene un contenido "nuevo":

- un lugar conmemorativo (testimonios y aprendizaje)
- un lugar de promoción de los derechos humanos, derechos de las personas con discapacidad
- un lugar de normalización e inclusión social
- un centro vívido para fomentar una mejor calidad de vida en el área rural

Nuestras áreas de interés incluyen los campos de la paleontología, la arqueología, la historia, la arquitectura, las artes visuales, la música, la literatura, la cultura, el medio natural y la colaboración transfronteriza.

Eventos:

Mesa redonda sobre el castillo de Cmurek, 2014

Inauguración de la exposición, 2014

"El Mundo Misterioso del Río Mura"

Simposio de arte "Locura y creatividad", 2015

Exposición "Infinitas Praderas de la Locura", 2016

Entrevistas con el personal durante el período del asilo

- Entrevistas con antiguos internos, vecinos
- Fotografías
- Artefactos (pequeños artículos, muebles, documentación...)

En colaboración con la Facultad de Artes y la Facultad de Trabajo Social de la Universidad de Ljubljana.

** Una exposición renovada se inauguró el 10 de septiembre de 2022.*



Derechos humanos y construcción de comunidad

Programas para:

- Alumnos de la escuela primaria local
- Estudiantes de la Universidad de Ljubljana (trabajadores sociales, pedagogía, antropología, arquitectura...)
- Gente de ámbito local (club de lectura, mercados, celebraciones, conferencias, WS...)
- Programa social (incluidas las personas con discapacidad)
- Programa de arte: exposiciones, conciertos, cine...
- Programa educativo para los empleados de las instituciones
- Turismo: visitantes del castillo

Construyendo una comunidad transfronteriza

Promoción de la diversidad cultural

De las instituciones a las personas

- El objetivo principal del proyecto es sensibilizar a los jóvenes de Eslovenia sobre las violaciones de los derechos humanos en las instituciones.
- Desarrollo de herramientas y programas educativos para alumnos y estudiantes.
- Recopilación de testimonios de personas que vivieron/se educaron en instituciones

Al hacerlo, nosotros:

- Trabajo en red con ONG del campo de la salud mental
- Colaboración con el Museo de la Liberación Nacional, Maribor y el sitio conmemorativo Castillo de Hartheim - Lugar para el aprendizaje y el recuerdo

CENTRO REGIONAL DE DESINSTITUCIONALIZACIÓN

Objetivo principal: ayudar a las personas con discapacidad a vivir en comunidad

- Abrimos una oficina para todos los que necesiten ayuda o familiares que la necesiten
- El trabajador social comunitario está en el vecindario, cerca de la gente.
- Fomentar debates con varias partes interesadas y tomadores de decisiones sobre la necesidad de establecer servicios en la comunidad.

Proyecto CIVIC EUROPE: realizado por MitOst y Sofia Platforms, financiado por Stiftung Mercator

DIFF SHOP - Exposición de arte en las noches de verano

Película: EL MUSEO DE LA LOCURA La televisión nacional eslovena realizó un documental sobre el Museo de la Locura (d. Amir Muratović, 2019/2020)

<https://4d.rtvlo.si/arhiv/dokumentarni-filmi-in-oddajekulturno-umetniski-program/174682284>

Cortometraje documental LOS ÚLTIMOS SEÑORES DEL TRATE (d. LUKAR MIHELJAK, 2014)

<https://youtu.be/qD4F3ssVM8s>

www.muzejnorosti.eu

<https://www.facebook.com/norostnameji/>

3.8 CÓMO UTILIZAR HISTORIAS SOCIALES PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES

Robert Nolan y Kerrie Suteu (Culture Coventry)

Duración: 2PH

Resumen:

Comprender las señales sociales es una habilidad vital para que podamos funcionar en la sociedad. Los niños con autismo necesitan instrucciones y capacitación directa para desarrollar habilidades sociales. Exploraremos el trabajo de Carol Gray, quien desarrolló historias sociales para ayudar a los niños autistas a comprender las situaciones sociales.

Exploraremos cómo crear historias sociales creando una serie de imágenes (con subtítulos) que podemos usar para crear una secuencia de eventos. Examinaremos el impacto que puede tener la mala interpretación de las señales sociales como el lenguaje corporal, las expresiones faciales, los gestos y el contacto visual en las personas neurodiversas. Finalmente, discutiremos el comportamiento social que se espera en un lugar cultural y cómo explicarlo usando ejemplos específicos para personas autistas.

Objetivos y metas:

- Desarrollar la comprensión de la necesidad de tener en cuenta las diferencias en las habilidades sociales
- Explorar las historias sociales como una herramienta para explicar la etiqueta social
- Desarrollar nuestra conciencia en situaciones sociales donde la etiqueta a menudo se oculta y no se explica

Temas para discutir:

- ¿Cómo aprendemos sobre la etiqueta social?
- ¿Cómo difiere el cerebro autista cuando aprende señales sociales?
- ¿Por qué el lenguaje corporal es fundamental para la comunicación?
- ¿Cómo influye el contacto visual en nuestra interacción social?
- ¿Cómo juzgamos si una interacción social ha tenido éxito?

Recursos:

Gray, C. (2015). *The new Social Story book: 15th Anniversary Edition*. Arlington: Future Horizons.

Cómo escribir historias sociales (vídeo): <https://www.youtube.com/watch?v=INjVc-xTWd0>

El cerebro autista (Video): <https://www.youtube.com/watch?v=MWePrOuSeSY>

3.8 PROPUESTA DIDÁCTICA - HISTORIAS SOCIALES

En esta sesión, nuestro objetivo es:

- Desarrollar una comprensión de la necesidad de tener en cuenta las diferencias en las habilidades sociales
- Explorar las historias sociales como una herramienta para explicar la etiqueta social
- Desarrollar nuestra conciencia de situaciones sociales donde la etiqueta a menudo se oculta y no se explica

¿Qué te dice cada expresión?



¿Qué emociones puedes ver? ¿Quién parece sorprendido? ¿Quién parece impresionado? ¿Quién esta enfadado? ¿Quién está pensando? ¿Quién está feliz? ¿Quién está triste?

Probablemente puedas distinguir cada una de estas emociones de las expresiones de las personas. No todo el mundo encuentra fácil interpretar estas expresiones.

¿Qué te dice este lenguaje corporal?



El lenguaje corporal nos dice cuando alguien está aburrido, distraído o prestando atención. Respondemos a esto en consecuencia: dejamos de hablar si alguien está aburrido, tratamos de llamar su atención o preguntamos por qué está distraído, continuamos con nuestra conversación si está prestando atención. El contacto visual nos dirá mucho sobre cómo se siente la persona cuando interactuamos con ella.

El 80% o más de nuestra comunicación es a través del lenguaje corporal.

Sin embargo, esta forma de comunicarse no es obvia para todos.

El lenguaje corporal es una parte importante de la comunicación, pero para las personas autistas o neurodiversas puede resultar muy confuso. Las personas y sus señales sociales pueden ser muy confusas para las personas autistas.

¿Cómo debes comportarte en este espacio?



En la sociedad tenemos muchas reglas tácitas.

Al ingresar a un espacio amplio como una galería, verá que las personas están estudiando las obras de arte, por lo que usted estará tranquilo, caminará y no correrá, también puede darles espacio y esperar su turno para ver el arte. Todas estas son reglas tácitas.

Temple Grandin es una científica que estudia el comportamiento animal y también es portavoz de la comunidad autista. La forma neurotípica de comunicarse se valora y es la predeterminada en la sociedad. Las personas autistas, en general, pueden encontrar las señales sociales neurotípicas difíciles, ilógicas o simplemente no notarlas. Pueden valorar más la lógica sobre la emoción.

<https://youtu.be/MWePrOuSeSY>

¿Qué son las historias sociales?

- Las historias sociales fueron creadas por Carol Gray en 1991.
- Puede pensar en ellos como una historia corta que le describe a un niño autista una situación, un evento o una actividad.
- Son útiles para preparar a un niño para lo que se avecina y lo que debe hacer y comportarse en esa situación.

Proceso de creación de una historia social

Las historias sociales son increíblemente versátiles y se pueden usar para enseñar la etiqueta social a los niños neurodiversos y prepararlos para comportarse en diferentes situaciones, como ir al dentista, al médico, en un autobús o en un evento o en su lugar.

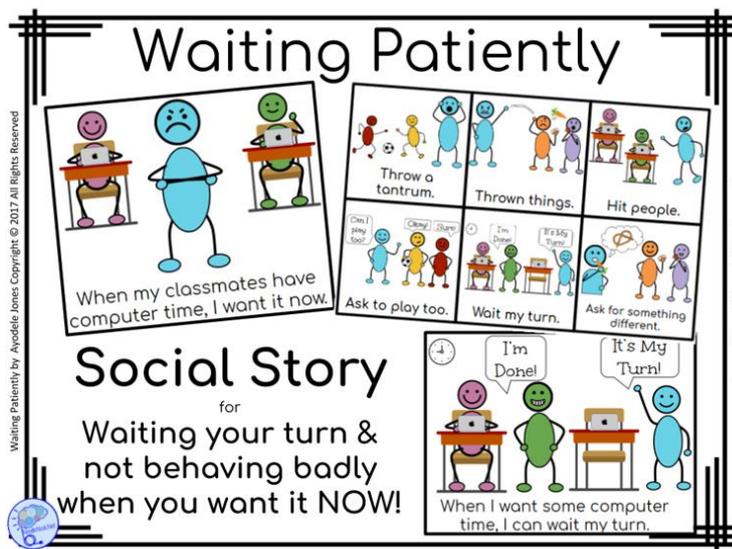
También se utilizan para enseñar estrategias conductuales sobre cómo actuar cuando están enojados o molestos.

Las historias sociales trabajan con niños y adultos neurodiversos a medida que toman algo que tiene varios pasos o requiere un lenguaje complejo para explicarlo y lo descompone en texto simple e imágenes que lo acompañan.

Requieren práctica para crear, como todas las historias escritas, necesitan edición y reescritura hasta que la historia funcione.

Formato

- Las Social Stories se suelen imprimir en formato de cuadernillo pero no existe un formato único.
- PowerPoint o PDFs también funcionan. Todo depende de las necesidades del niño y de los recursos del lugar.
- Mostrar fotos en diferentes formatos



Waiting Patiently:

Social Story for Waiting your turn & not behaving badly when you want it NOW

Strip 1: When my classmate have computer time, I want it now

*Strip 2
Throw a tantrum
Thrown things
Hit people
Ask to play too
Wait my turn
Ask for something different*

*Strip 3
I'm done
It's my turn
When I want some computer time, I can wait my turn*

Esperar pacientemente

Historia social para Esperar tu turno y no portarse mal cuando deseas algo y tiene que ser AHORA

Viñeta 1
Cuando mis compañeros usan el ordenador, yo lo quiero también ya

Viñeta 2
Hacer una rabieta
Tirar cosas
Golpear a la gente
Pide jugar también
Espero a mi turno
Pide algo diferente

Viñeta 3
He terminado
Es mi turno
Cuando quiero algo de tiempo en el ordenador, puedo esperar a mi turno

Proceso

1. Imagine su objetivo: ¿qué quiere que sepa el visitante de su lugar?
2. Piense en cada paso para lograr ese objetivo: ¿Quién, qué, dónde, cuándo, cómo y por qué?
3. Comience a escribir: título, inicio, contenido y fin: escriba en primera persona, mantenga el texto simple y use imágenes o gráficos relevantes.

Mantenga el tono positivo, las historias sociales no pretenden señalar todas las cosas que el niño está haciendo mal, sino resaltar un desafío que tiene el niño y enseñarle estrategias que puede usar para superar ese desafío.

Ejemplos

- [Visiting the Museum](#)
- [Weston Park, Sheffield](#)
- [Easy Read Guide, Royal Cornwall Museum](#)
- [Royal Cornwall Museum](#)

Las Historias Sociales están hechas de imágenes y subtítulos



Ejercicio: escribir una historia social: un viaje a un restaurante

- ¿Qué sucede cuando vamos a un restaurante?
- ¿Qué reglas implícitas existen?
- ¿Qué decisiones deben tomarse y cómo podemos prepararnos para ellas?
- ¿Qué haremos si estamos molestos o confundidos?
- Piense en todo el proceso, desde prepararse para salir hasta terminar la comida y llegar a casa.

Etapas:

- Preparándonos: qué ponernos, qué llevar para aliviar la ansiedad, mirar una foto del restaurante y decidir qué comeremos
- Cómo llegar al lugar: cómo viajaremos, cuánto durará el viaje, qué haremos si hay tráfico
- En el lugar: sentarnos, dar nuestra orden al mesero, comportamiento esperado en el restaurante, qué hacer si nos enojamos o confundimos, de qué podemos hablar, de qué no debemos hablar
- Pagar la cuenta y dejar propina, cómo sabemos que el restaurante está cerrando o que hay gente esperando por nuestra mesa
- Llegar a casa

Recuerda (consejo): "Busca primero comprender, antes que ser comprendido"

3.9 FÁCIL DE LEER – ¿QUÉ ES Y CÓMO PREPARARLO?

Tatjana Knapp (Instituto RISA), instrucciones de enseñanza realizadas por **Urša Valič** (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

¿Se puede presentar el patrimonio cultural sin barreras y proporcionar una experiencia inclusiva y accesible de participación en la historia y la cultura, incluso para las personas que experimentan barreras más allá de las discapacidades físicas y sensoriales?

La información fácil de leer o la información en lenguaje fácil (también de fácil lectura) es un concepto para hacer que la información sea fácil de recuperar y comprender. No debe confundirse con el lenguaje sencillo, concepto de comunicación diseñado para garantizar que la audiencia en general comprenda el mensaje de la manera más rápida y sencilla posible (Cutts 1995). La lectura fácil está dirigida a personas con discapacidades cognitivas, por ejemplo, intelectuales y otros grupos objetivo con obstáculos para leer textos en idiomas estándar.

Generalmente simplificado en todos los niveles (contenido, gramática, léxico) y destinado a todos los propósitos (textos informativos, ficción y no ficción, literatura, noticias, comunicación oral, etc.), está cada vez más presente en el campo cultural en varios países, por ejemplo, Alemania, Suecia o España, donde las exposiciones de museos o galerías ya ofrecen información en lectura fácil.

La conferencia ofrece información sobre la importancia y las soluciones para la narración accesible del patrimonio cultural, brinda diferentes ejemplos de buenas prácticas en varios países y pide a los participantes que piensen en cómo aplicar los principios de la información de lectura fácil a sus áreas de especialización.

109

Objetivos y metas:

- Abordar la terminología, los conceptos y las cuestiones éticas relativas a la lectura fácil.
- Discutir la importancia de la multimodalidad en la narración y la comunicación con personas con barreras para obtener información en textos estándar.
- Presentar ejemplos básicos de pautas para la elaboración de información en lectura fácil.
- Iniciar soluciones innovadoras y prácticas para la presentación accesible del patrimonio cultural.

Temas para discutir:

- ¿Qué estamos discutiendo y por qué lo estamos discutiendo? (Cuestiones terminológicas, conceptuales y éticas).
- ¿Cómo comunicarse con los usuarios finales de la información fácil de leer? (Comunicación multimodal.)
- ¿Cómo se prepara la información de lectura fácil? (Pautas para la lectura fácil de la información - textos e imágenes, multimodalidad).
- ¿Cómo implementar la información fácil de leer en presentaciones de patrimonio cultural? (Ejemplos e ideas.)
- ¿Se podrían utilizar plantillas/patronos entre instituciones y países? (Discutiendo la reutilización de textos procesales, por ejemplo, textos de exhibición).

Recursos:

Handbook of Easy Languages in Europe. Eds. Camilla, Lindholm, and Ulla Vanhatalo. Berlin: Frank & Timme, 2021.

Hansen-Schirra, Silvia; Abels, Katja; Signer, Sarah, and Christiane Maaß. *The Dictionary of Accessible Communication*. Berlin: Frank & Timme, forthcoming.

Kröger, Janina. "Communication Barriers and Cultural Participation: A Visit to a Wildlife Park as a Multicodal Accessible Text." Silvia Hansen-Schirra, and Christiane Maaß. *Easy Language Research: Text and User Perspectives*. Berlin: Frank & Timme, 2020.

Rantamo, Eeva, and Swenja Schum. "Museumstexte – Zum Abbau sprachlicher Barrieren in Museen und Ausstellungen." [Museum texts – How to remove language barriers in museums and exhibitions]. Eds. Christiane Maaß, and Isabel Rink. *Handbuch Barrierefreie Kommunikation*. Berlin: Frank & Timme, 2019. 615–636.

Temas de Museologia, Museus e Acessibilidade [Issues in Museology, Museums and Accessibility]. Lisbon: Instituto Português de Museus, 2004.

La lectura fàcil als museus [Easy Read in museums]. Barcelona: Associació Lectura Fàcil, n.d. <https://www.lecturafacil.net/news/la-lecturafacil-als-museus/>.

3.9 PROPUESTA DIDÁCTICA - FÁCIL DE LEER

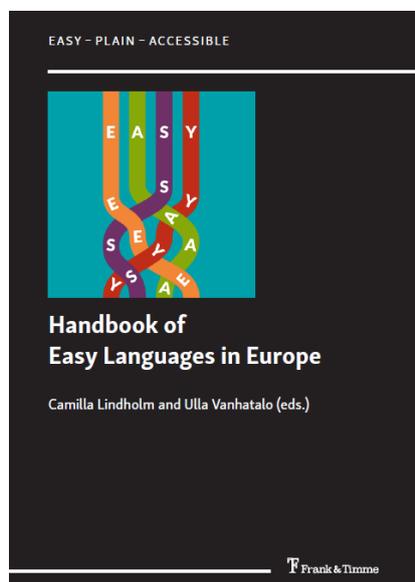
FÁCIL DE LEER – ¿QUÉ ES Y CÓMO PREPARARLO?

Contenido:

- ACCESIBILIDAD
- FÁCIL DE LEER (LENGUAJE FÁCIL)
- GRUPOS OBJETIVO?
- TEXTOS DE DIRECTRICES Y PARATEXTO
- MULTIMODALIDAD
- PARAINFORMACIÓN

Fuentes principales:

“Handbook of Easy Languages in Europe”(Manual de los lenguajes fáciles en Europa)



<https://transmediacatalonia.uab.cat/easit>

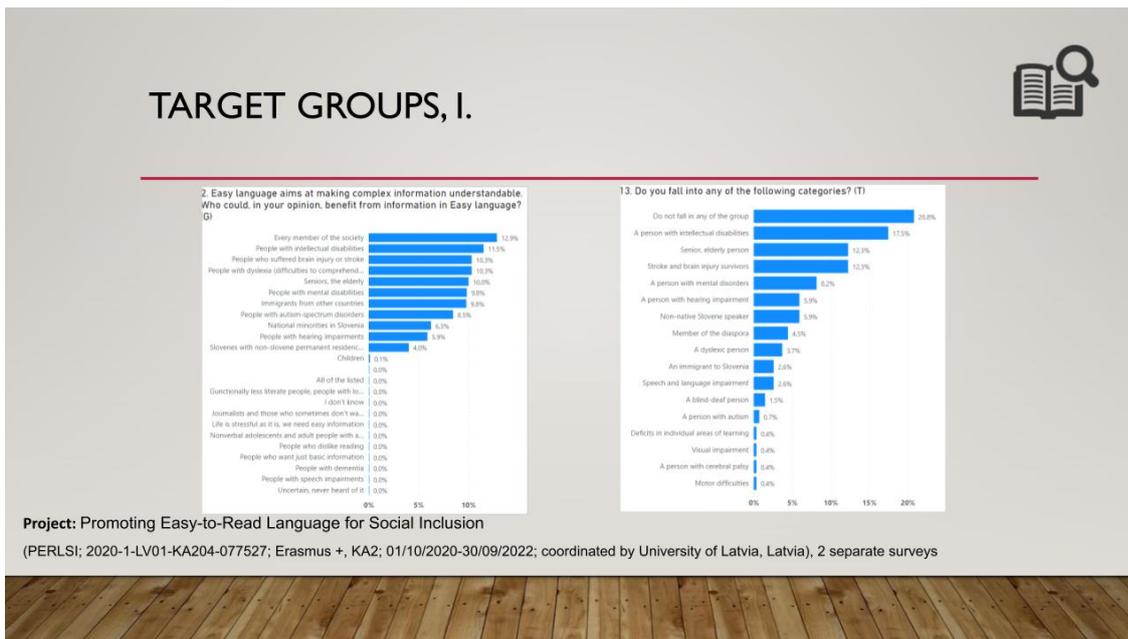
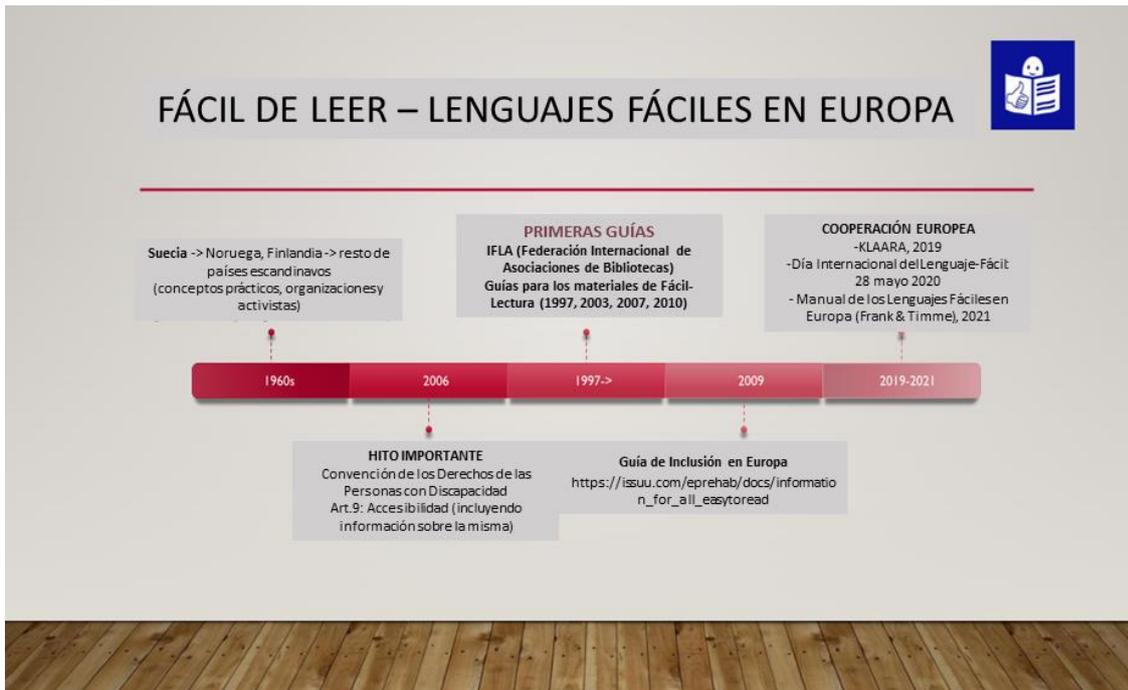


111

El contexto: **ACCESIBILIDAD** <https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-1/element-2/accessibility/>

FÁCIL DE LEER - LENGUAJE FÁCIL

- Una herramienta/concepto inclusiva de información accesible (se puede poner en braille, lengua de signos, audiodescripción...).
- Personas: diferentes necesidades, mismos derechos (información, inclusión, participación).



Traducción de la imagen superior:

Proyecto Erasmus +: "PROMOCIÓN DEL LENGUAJE FÁCIL DE LEER PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL (PERLSI)"

Grupo Objetivo I

El lenguaje fácil se centra en hacer más entendible la información compleja. En su opinión, ¿quién se podría beneficiar del lenguaje fácil?

- Cualquier miembro de la sociedad: 12%
- Personas con discapacidad intelectual: 11,5%
- Personas que sufren de daño cerebral: 10,3%

- *Personas con dislexia o dificultades para comprender: 10,3%*
- *Las personas mayores: 10%*
- *Personas con discapacidades mentales: 9,8%*
- *Inmigrantes: 9,8%*
- *Personas con autismo o con trastorno del espectro: 8,5%*
- *Minorías étnicas en Eslovenia: 6,3%*
- *Personas con discapacidades auditivas: 5,9%*
- *Eslovenos que no residen en Eslovenia: 4,0%*
- *Los niños: 0,1%*

¿Pertenece a alguno de los grupos anteriores?

- *No, en ninguno: 20,8%*
- *Persona con discapacidad intelectual: 17,5%*
- *Persona mayor: 12,3%*
- *Personas que sufren de daño cerebral: 12,3%*
- *Personas con desórdenes mentales: 8,2%*
- *Personas con discapacidad auditiva: 5,9%*
- *Esloveno hablante no nativo: 5,9%*
- *Miembro de la diáspora: 4,5%*
- *Persona disléxica: 3,7%*
- *Inmigrante: 2,6%*
- *deterioro del habla y del lenguaje: 2,6%*
- *Persona sordo-ciega: 1,5%*
- *Persona con autismo: 0,7%*
- *Déficit de aprendizaje: 0,4%*
- *Discapacidad visual: 0,4%*
- *Parálisis cerebral: 0,4%*
- *Dificultades motoras: 0,4%*

GRUPOS OBJETIVO, II.

- Necesidad permanente de Lectura fácil (p. ej., personas con barreras cognitivas, sensoriales).
- Lenguaje, imágenes, maquetación y diseño, perspectiva pragmática
- Necesidad temporal de lectura fácil (por ejemplo, estudiantes de idiomas, personas con pocas habilidades lingüísticas, niños*)
- idioma, fotos

** Fácil de leer fue desarrollado principalmente para adultos y jóvenes con discapacidades de lectura. En algunos casos, los niños pueden ser un grupo objetivo.*

FÁCIL DE LEER - FÁCIL DE ENTENDER?

Reglas básicas del lenguaje fácil de entender <https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-2/element-1/basic-rules-of-e2u/>

ESCRITURA DE TEXTO Y ETIQUETAS EN MUSEOS/EXPOSICIONES

¿QUÉ FUNCIONA?

Serrell (1996), *LECTURA AMIGABLE PARA LOS VISITANTES*, ejemplos:

- comenzar con información directamente relacionada con lo que los visitantes pueden ver, sentir, hacer, oler o experimentar desde donde se encuentran
- use párrafos cortos y fragmentos pequeños, no grandes bloques de información, use oraciones cortas
- los signos de exclamación en las etiquetas llaman la atención a los lectores y fuerzan el énfasis en ellos
- esperar que los visitantes quieran leer
- usar títulos y subtítulos de párrafos informativos
- el estilo periodístico no es un buen modelo
- manténgase flexible dentro del sistema de etiquetas: las etiquetas que tienen el mismo aspecto se vuelven aburridas de leer
- incluir a los visitantes en la conversación: fomentar su participación

McLean (1993), *LEGIBILIDAD Y COMPRENSIÓN*, ejemplos:

- las etiquetas combinadas con fotografías, dibujos, objetos y otros elementos sensoriales tienen mayor impacto en el aprendizaje de los visitantes que cualquier elemento por sí solo
- etiquetas diseñadas para hacer preguntas, fomentar la participación, atraer la atención, dirigir a los espectadores y fomentar las comparaciones
- las etiquetas deben comenzar con la experiencia real en cuestión: lo que el visitante está mirando o experimentando en ese punto de la exposición
- los visitantes tienen un tiempo limitado para absorber la información, por lo que los gráficos interpretativos deben ser claros, concisos, comprensibles y breves
- los escritores deben ser capaces de eliminar cierta información, por dolorosa que sea
- las personas solo suelen pasar unos segundos leyendo una etiqueta, por lo que debe transmitir información esencial en ese momento
- decidir qué elementos necesitan explicaciones específicas y qué elementos simplemente vuelven a enfatizar un punto
- asegúrese de que no haya mejores formas de presentar la información, como folletos, catálogos, hojas informativas, audioguías, videos, imágenes gráficas/dibujos, caricaturas

TEXTOS PROCESALES - REUTILIZABLES (DIFERENTES LENGUAS, INSTITUCIONES)?

Ejemplo: Una exposición táctil

- Movimiento 1. Invitar al visitante a disfrutar de una exploración táctil
- Movimiento 2. Introducción al sentido del tacto y las experiencias táctiles
- Movimiento 3. Indicar los pasos básicos en el proceso de exploración táctil
- ...

Elisa Perego, Universidad de Trieste

MOVIMIENTO 1. INVITANDO AL VISITANTE A DISFRUTAR DE UNA EXPLORACIÓN TÁCTIL

Ahora puedes decidir;

Si quieres tocar este relieve.

Si quieres tocar este relieve,

Ponerse de pie cómodamente.

Yo te guiaré.

Te daré direcciones.

Si quieres, te tocaré las manos.

Si puedo tocar tus manos,

puedo guiarte

directamente al lugar donde está el relieve.

¿Es sensato usar plantillas/patrones que pueden verse como predecibles y permiten que las personas aprendan el comportamiento a través de la experiencia y lo apliquen a medida que cambian de entorno (en otra galería, museo, etc.)?

Por ejemplo, para personas con problemas de desarrollo cognitivo, como la discapacidad intelectual.

PARATEXTO EN FOLLETOS Y LIBROS

Presentación visual: muestra paratextual

<https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-2/element-5/visual-presentation-paratextual-sample/>

TEXTOS AUDIOVISUALES

Entendiendo el texto audiovisual

<https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-1/element-4/understanding-the-audiovisual-text/>

AUDIODESCRIPCIÓN DEL EASY-TO-READ (FÁCIL DE LEER)

Fácil de leer facilita la descripción de audio

<https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-3b/element-1/easy-to-read-facilitates-audio-descriptions/>

(VOLVER A) LA ACCESIBILIDAD: "PARA-INFORMACIÓN" O ¿CÓMO NOS ENCUENTRAN?



3.10 AJUSTE DE REGISTROS DE ARCHIVO PARA DISCAPACITADOS DENTRO DEL PROYECTO E-ARH.SI

Gregor Jenuš (Ministro de Cultura de la República de Eslovenia, Archivos de la República de Eslovenia), instrucciones de enseñanza realizadas por **Urša Valič** (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

La idea de esta conferencia es comprender los principios de ajuste de los registros de archivo a las personas con discapacidad. Te animamos a buscar en tu propio entorno proyectos similares e incluir ya sea un archivo o una biblioteca que hayan trabajado en la accesibilidad del material que conservan. Alternativamente, puede usar esta presentación para discutir la situación en su país y lo que se debe/necesita hacer.

La conferencia fue preparada por el Doc. Dr. Gregor Jenus, Antun Smerdel, Mojca Kosi
Ministro de Cultura de la República de Eslovenia, Archivos de la República de Eslovenia
Zvezdarska 1, SI-1102 Ljubljana
Project e-ARH.si: ESS 2016-2021
@: ars@gov.si

Vivimos en una época marcada por la abundancia de información y avances tecnológicos. La digitalización, la virtualización, la transformación digital y la inteligencia artificial han pasado a formar parte del día a día de nuestra sociedad y también de los archivos. Los archivos se enfrentan a la necesidad de modernizar sus servicios, su infraestructura de información y también el conocimiento de sus empleados.

En 2016, los archivos públicos eslovenos emprendieron un camino común para establecer el archivo electrónico público esloveno. Después de décadas de enfrentar los desafíos de la era digital por su propia cuenta, los Archivos de la República de Eslovenia y seis archivos regionales de Ljubljana, Maribor, Celje, Ptuj, Nova Gorica y Koper unieron fuerzas y abordaron juntos la transformación digital de sus servicios de archivo. El proyecto ha cobrado vida: e-ARH.si y su eslogan: ¡El pasado está a solo un clic de distancia!

El proyecto representa mucho más que el simple almacenamiento digital de registros de archivos electrónicos; también combina un conjunto de soluciones ambiciosas que intervienen en el ciclo de vida completo de los registros de archivo, desde su creación, la "llegada" a los archivos y garantizar su almacenamiento seguro a largo plazo, hasta la accesibilidad a varios usuarios. Somos conscientes de la importancia de trabajar por una sociedad inclusiva. Seguimos el principio de que la discapacidad no debe ser un obstáculo para que cualquier individuo conozca su pasado y el patrimonio cultural esloveno que guardamos en nuestros archivos y bibliotecas. Abordamos el tema de la accesibilidad eliminando barreras arquitectónicas, equipando las salas de lectura de los archivos nacionales, y seis regionales, con equipamiento especializado para discapacitados, así como adecuando los registros archivísticos a grupos vulnerables.

Hubo varias actividades en este sentido: hacer una copia de una carta medieval en pergamino con un sello para permitir una experiencia háptica de cerca; la impresión 3D del automóvil de la película *Naš avto*; la adaptación de un largometraje completo; la comedia de culto eslovena *To so gadi*, que se digitalizó, subtuló, interpretó a la lengua de signos eslovena y añadió una audiodescripción, además de adaptar fotografías, grabaciones sonoras, registros escritos, etc.

Sin embargo, el paso más grande se dio al educarnos sobre la legislación y las mejores prácticas en el campo del trabajo con las personas con discapacidad, así como experimentar sus necesidades al tratar los registros de archivo, lo que nos abrió la comprensión de sus necesidades y de una sociedad inclusiva.

Objetivos y metas:

- Conocer los diferentes proyectos y enfoques internacionales, nacionales y locales sobre accesibilidad.
- Entender los archivos como lugares de conservación del patrimonio cultural.
- Comprender cómo los archivos se adaptan y hacen que los registros de archivo sean accesibles.

Temas para discutir:

- ¿Qué tipo de material se almacena en su archivo local/nacional? ¿Cómo es de accesible el edificio?
- ¿Cómo se puede acceder a los registros de archivo? ¿Cómo se hacen accesibles los registros de archivo? ¿Cómo se pueden utilizar las nuevas tecnologías en este dominio?
- ¿Se pueden adoptar los mismos principios también en el caso de las bibliotecas? ¿Qué se debe hacer para que las bibliotecas sean más accesibles?
- ¿Tiene en su entorno local/nacional proyectos similares?
- ¿Qué tipo de programas educativos se desarrollaron en su entorno local/nacional para formar a las personas que trabajan en archivos/museos/bibliotecas?

Recursos:

Frank Serene, [Making Archives Accessible for People with Disabilities](#). National Archives and Records Administration, Washington 2008.

[Development of the Slovenian Public Electronic Archives - Broschure](#), Archives of the Republic of Slovenia, Ljubljana 2017.

3.10 PROPUESTA DOCENTE - ESTUDIO DE CASO: VISITA DEL ARCHIVO NACIONAL DE ESLOVENIA Y PRESENTACIÓN DEL PROYECTO E-ARH

Cuando hablamos de patrimonio cultural, a menudo pensamos en museos, sitios históricos, parques arqueológicos, etc., pero a menudo olvidamos que los libros y las bibliotecas, así como los documentos y los archivos, forman una parte importante del patrimonio cultural a través del cual se presenta y se estudia nuestra historia presente y pasada. Por ello es importante que este patrimonio sea accesible a las personas con discapacidad.

Durante el evento *Train-the-Trainers (Formación de Formadores - Actividad de aprendizaje en Ljubljana)* y la Fase de implementación (Prueba del módulo universitario "Accesibilidad del patrimonio cultural para todos" Producto Intelectual IO3 del proyecto AccessCult) en la Universidad de Ljubljana, **Gregor Jenuš** del Archivo Nacional de la República de Eslovenia, presentó **Proyecto e-ARH.si** del Fondo Social Europeo y que estuvo liderado por el Archivo Nacional entre 2016 y 2021 (responsable del proyecto Tatjana Hajtnik). Como se ha mencionado anteriormente, el objetivo del proyecto es crear un entorno complejo para proporcionar servicios de archivo accesibles y digitalizados.

e-ARH.si es un entorno complejo destinado al archivo electrónico. Incluye procedimientos para enviar documentos digitalizados y archivos creados de forma digital a los Archivos públicos, así como su procesamiento, conservación a largo plazo (de acuerdo con la legislación vigente) y uso posterior.

*La base para un mayor desarrollo de soluciones para el archivo electrónico se establece en la **Estrategia y Plan de Implementación para el Desarrollo de los Archivos Electrónicos Públicos de Eslovenia e-ARH.si** aprobado por el Gobierno de la República de Eslovenia en marzo de 2016. La estrategia es totalmente accesible en el sitio web de los Archivos de la República de Eslovenia.*

La misión

Valoración, adquisición, procesamiento de archivos, preservación y habilitación de la accesibilidad del patrimonio cultural de archivo de la República de Eslovenia en formato electrónico.⁶

Una parte del proyecto se dedicó a la accesibilidad del Archivo Nacional y la adecuación de los registros archivísticos para las personas con discapacidad. El archivo almacena y conserva documentos, textos, papeles, planos, patentes, películas, etc. La pregunta que se hizo el archivo era cómo hacer que estos registros fueran accesibles para varios grupos de personas con discapacidad, especialmente personas con deficiencias visuales y auditivas. Durante el proyecto, el Archivo Nacional empleó a dos personas con discapacidad, Mojca Kosi y Antun Smerdel, que desarrollaron y respaldaron la accesibilidad del entorno de construcción y los ajustes de los registros. La accesibilidad para usuarios de sillas de ruedas (resuelta con un ascensor) fue todo un desafío ya que el Archivo está situado en un palacio histórico de Gruber, que con hermosas pinturas, estucos (y su arquitectura con una capilla y una cúpula de escalera) representan la perla del barroco burgués de Ljubljana. El Archivo Nacional, en colaboración con seis archivos regionales de Ljubljana, Maribor, Celje, Ptuj, Nova Gorica y Koper/Capodistria, ha desarrollado programas educativos de formación sobre accesibilidad para sus empleados y ha

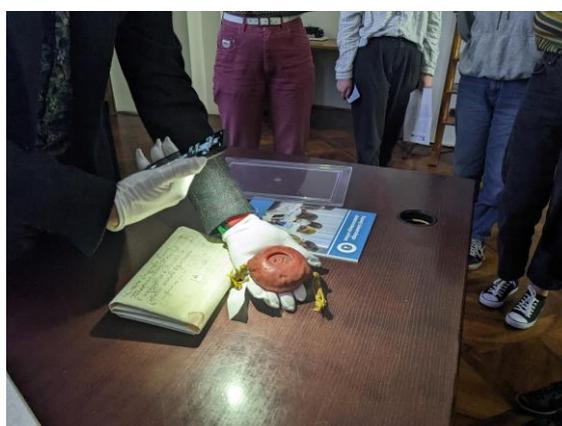
⁶ Para más información, puede visitar este enlace: https://www.gov.si/assets/organi-v-sestavi/Arhiv-RS/Projekt-e-ARH-si/PR-material/e-ARH.si-brochure_2017_EN.pdf



equipado las salas de lectura de los archivos nacionales y regionales con equipos especializados para personas con discapacidades sensoriales: computadoras con monitores más grandes, auriculares, dispositivos multifuncionales, lectores y magnificadores de imágenes en pantalla (e-Reader, SuperNova), lupas electrónicas portátiles de escritorio, lupas manuales varias con iluminación, líneas Braille, programa OCR para reconocimiento de texto (Abby FineReader) y una lámpara de mesa especializada con iluminación LED para personas con discapacidad visual, un bucle de

inducción móvil y un programa que realiza subtítulos en directo (Text on Top). Como dijo Gregor Jenuš, se dispone de todo el equipo posible, pero todavía les resulta difícil invitar a visitantes con discapacidades sensoriales para que vengan y lo usen.

Parte del proyecto se centró en realizar los ajustes de registros de archivo y el sr. Jenuš presentó algunos ejemplos. Primero fue una copia exacta de un documento medieval que los visitantes con discapacidad visual podían tocar sin temor a arruinar el original. Con la ayuda del uso de tecnología 3D y el conocimiento de 14 profesionales se realizó una copia del papel pergamino, el texto escrito y el sello.




Zoom Meeting
Recording

Adapting charters, seals and coat of arms

REPUBLICA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO
ARHIV REPUBLIKE SLOVENIJE

e-ARH.si

Gregor Jenuš

Type here to search

16°C Cloudy

ENG

10:50

30/09/2021

Lo siguiente fue un modelo de un automóvil, Buick Master 6 utilizado en la película *Our car (Naš avto)* de 1962, que se hizo con la ayuda de una impresora 3D y con una descripción en braille para que las personas con discapacidad visual pudieran tocar el modelo y entender cómo se construyó el coche.



Por último, pero no menos importante, se realizó una adaptación de la película cómica *To so gadi (Auténticas alimañas)*⁷ de 1977. Se digitalizó la película y se agregaron subtítulos, una interpretación en lenguaje de señas esloveno y audiodescripción. La primera proyección de la película adaptada se llevó a cabo el 6 de noviembre de 2018 en la cinemateca eslovena (Slovenska Kinoteka) y asistieron casi cien visitantes de un grupo de personas sordas y con problemas de audición así como de personas ciegas y deficientes visuales. La gente disfrutó de la proyección, ya que podían seguir casi de forma autónoma los detalles de la película que antes eran inalcanzables para ellos.



El proyecto e-ARH.si presenta un importante paso adelante en las mejores prácticas de inclusión de personas con discapacidad y accesibilidad de los registros de archivo.

⁷ Más información sobre la película: <https://bsf.si/en/movie/to-so-gadi/>

3.11 ACCESIBILIDAD DEL PATRIMONIO CULTURAL (Y DEL TURISMO) A TRAVÉS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Urša Valič (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

Posibilidad nº. 1: El objetivo de esta conferencia es buscar en el entorno local un uso interesante de la tecnología TIC que ayude a las personas con discapacidad a acceder a lugar del patrimonio cultural (museos, bibliotecas, sitios históricos, archivos, atracciones culturales, etc.). Invite al encargado del sitio a presentarlo, pruebe la aplicación (u otras TIC) y discuta las metodologías utilizadas para definir la accesibilidad y la implementación y pruebe su uso. Discutir la posibilidad de uso de las TIC en la accesibilidad del patrimonio cultural a las personas con discapacidad.

Posibilidad nº. 2: El objetivo de esta conferencia es buscar en el entorno local el acceso a los sitios del patrimonio cultural (museos, bibliotecas, sitios históricos, archivos, atracciones culturales, etc.). Diríjase a una organización turística local y solicite una presentación de su plan de accesibilidad de su patrimonio cultural. Discutir las metodologías utilizadas para definir la accesibilidad y la implementación y probar su uso. Discutir su utilidad y la necesidad de la accesibilidad del patrimonio cultural en relación con el desarrollo del turismo accesible.

Objetivos y metas:

- Entrar en contacto con el uso de las TIC con fines de accesibilidad al patrimonio cultural.
- Ponerse en contacto con las autoridades locales y las estrategias de accesibilidad del patrimonio cultural y el desarrollo del turismo accesible

122

Temas para debatir:

- ¿Cuáles son sus experiencias en el uso de tecnologías TIC para acceder al patrimonio cultural?
- Compartir ideas sobre qué tipo de aplicaciones podrían desarrollarse para el uso de personas con diferentes discapacidades para el acceso al patrimonio cultural.
- Ejercicio: tome un mapa de su entorno local (ciudad, región, etc.) y señale todo el patrimonio cultural local interesante; dibujar un camino a través de todos (o solo algunos de ellos); comprobar in situ, si es posible, la accesibilidad. Debatir: ¿Todo el patrimonio cultural local es accesible? ¿Es accesible la ruta que conduce a ellos? ¿Existen instalaciones accesibles (bares, restaurantes, aseos, tiendas, etc.)?
- Comparta ideas sobre lo que podría hacerse para mejorar la accesibilidad del patrimonio cultural en su entorno local para el desarrollo del turismo accesible.

Recursos

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DEL TURISMO – Turismo Accesible <https://www.unwto.org/accessibility>

RED EUROPEA DE TURISMO ACCESIBLE www.accessibletourism.org

ONU Promoción del turismo accesible para todos

<https://www.un.org/development/desa/disabilities/issues/promoting-accessible-tourism-for-all.html>

3.11 PROPUESTA DIDÁCTICA - ESTUDIO DE CASO: LJUBLJANA EN SILLA DE RUEDAS

El turismo y el patrimonio cultural están interconectados: las personas viajan a menudo para visitar sitios culturales y aprender sobre la cultura y el pasado cultural de otros, al mismo tiempo que apoyan económicamente las estructuras, los servicios y los trabajos relacionados con el turismo y el patrimonio cultural. Turismo accesible: la información, las estructuras y los servicios accesibles también son importantes para que las personas con discapacidad puedan participar igualmente del turismo y visitar los sitios de patrimonio cultural. (Ver Organización Mundial del Turismo - Turismo Accesible y Red Europea de Turismo Accesible.) Un gran apoyo del turismo accesible y el patrimonio cultural accesible pueden ser las nuevas tecnologías TIC.

En 2022, Eslovenia adoptó una nueva Estrategia de Turismo para los próximos 7 años (hasta 2028) y que en varios puntos promueve la accesibilidad y la movilidad ecológica y sostenible, también para las personas con discapacidad, y apoya especialmente la accesibilidad del patrimonio cultural. <https://www.gov.si/en/news/2022-05-10-government-adopts-the-new-seven-year-slovenian-tourism-strategy-2022-2028/>

Ya en 2009, ŠENT, la Asociación Eslovena para la Salud Mental, fundó una empresa social PREMIKI, una agencia de viajes y turismo que promueve, desarrolla y asesora sobre turismo accesible. (<https://premiki.com/>).

En 2021, el Ayuntamiento de Ljubljana, la capital de Eslovenia, adoptó un plan de acción con el título *Ljubljana. Accesible para todos*, que sirve como base para mejorar aún más la accesibilidad de la ciudad para las personas con discapacidad y las personas mayores hasta 2025. El nuevo plan de acción se realizó sobre los resultados de la implementación de otros dos planes de acción recientes: el *Age-Friendly Ljubljana* Plan de Acción para el período de 2016 a 2020 y el Plan de Acción de Ljubljana para Personas con Discapacidad para el período de 2019 a 2020. <https://www.ljubljana.si/en/news/ljubljana-accessible-to-all/>

En las últimas décadas, Ljubljana ha mejorado mucho su accesibilidad tanto para la población local como para los turistas, desde aceras más bajas, rutas táctiles, baños públicos accesibles (que pueden abrirse con Eurokeys⁸), incluso puede alquilar un silla de ruedas eléctrica de forma gratuita en el Centro de información turística de Eslovenia, etc. (Ver video Ljubljana accesible <https://youtu.be/V8EySYfV0c> y <https://www.visitljubljana.com/en/visitors/travel-information/essentials/accessibility-of-ljubljana-by-wheelchair/>). Ljubljana fue galardonada varias veces por su accesibilidad.⁹

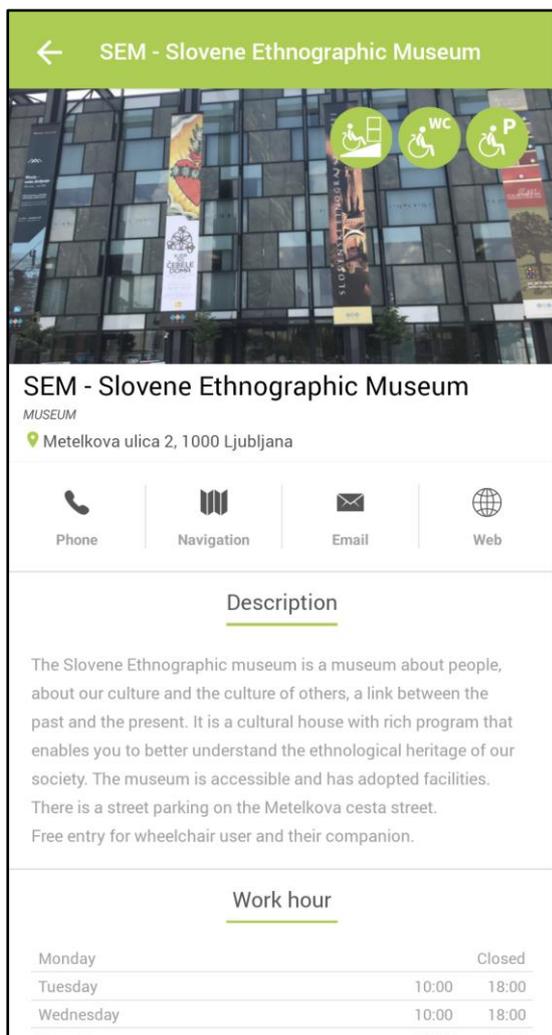
Aljoša Škaper es un empresario, que creó la aplicación móvil *Ljubljana by wheelchair* <https://www.ljubljanabywheelchair.com/>. Desde que sufrió un accidente en el que se lesionó la médula espinal, tiene que usar una silla de ruedas. Tras la rehabilitación, pensó cómo organizar su vida y retomar las actividades que realizaba antes del accidente. Una de ellas era viajar, pero como usaba una silla de ruedas, le resultó bastante difícil reservar un transporte accesible, encontrar un alojamiento accesible así como tiendas, bares, restaurantes, museos, bibliotecas y otros sitios culturales, etc. accesibles. Necesitó mucho tiempo para buscar información útil. Así que, junto con su

⁸ Eurokey es un sistema de llave electrónica que permite a las personas con discapacidad desbloquear y utilizar instalaciones de forma gratuita, como baños públicos y ascensores o rampas.

⁹ Premios de Ciudades Accesibles:

<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1141&intPagId=5378&langId=en>

esposa Miranda, se le ocurrió la idea de crear una aplicación para teléfonos móviles que ayudara a los visitantes extranjeros con discapacidades móviles a visitar Ljubljana. La aplicación fue desarrollada y respaldada por la organización turística local *Zavod za turizem Ljubljana* (www.visitljubljana.com). En la aplicación hay una lista y un mapa con los lugares aptos para sillas de ruedas, de lugares de interés, hoteles, restaurantes y otros sitios accesibles. Se divide en las siguientes categorías: dormir, beber, comer, qué ver, qué hacer, compras, ir al baño. Debajo de cada categoría hay una lista de servicios y al hacer clic en un servicio específico puede consultar información básica y su accesibilidad. La accesibilidad se visualiza mediante varios símbolos que representan:



- Baño accesible
- EUROKEY
- Estacionamiento accesible
- Entrada accesible
- Estancia nocturna apta para discapacitados.

Cada ubicación o sitio se actualiza anualmente.

La aplicación es un buen apoyo para turistas y visitantes con discapacidades móviles (especialmente usuarios de sillas de ruedas) y una buena práctica de accesibilidad del patrimonio cultural en relación con el turismo accesible.



*SEM: Museo Etnográfico de Eslovenia
Ljubljana en silla de ruedas*

Más información sobre la historia de Aljoša:

<https://drive.google.com/file/d/1VDb3Utwbw8i6KA467IV5quBrucCFUASP/view?usp=sharing>

3.12 UN ENFOQUE DE COLABORACIÓN ORIENTADO A LA ACCESIBILIDAD DEL PATRIMONIO CULTURAL PARA TODOS

Urša Valič (Universidad de Ljubljana)

Duración: 2PH

Resumen:

La idea de esta conferencia (curso práctico) es visitar un museo local/nacional (el mejor museo local/nacional en cuestiones de accesibilidad) y descubrir de forma práctica la accesibilidad del museo aplicando los conocimientos teóricos adquiridos.

Debatir con los curadores de arte los procesos de colaboración que realizan con personas con discapacidad para mejorar la accesibilidad.

Debatir con ellos las diferentes formas de evaluación de las exposiciones de museos/galerías y la evaluación de la accesibilidad.

En caso de que no pueda visitar un museo/galería, organice la presentación del museo o de un proyecto.

Objetivos y metas:

- Comprender la accesibilidad de forma práctica: enfoques, ajustes, colaboraciones y evaluación.

Temas para debatir:

Antes de la visita del museo, consulte su información previa y valore la declaración de accesibilidad así como la información para personas con discapacidad.

Discutir con curadores y estudiantes los enfoques y métodos logrados a través de la teoría aprendida en el aula.

Comparta perspectivas y discuta qué más se puede hacer para lograr una mejor accesibilidad o para mejorar la accesibilidad del museo/galería.

Recursos:

En el caso de Eslovenia, la presentación del museo se realizó a través del proyecto, con financiación del Fondo Social Europeo, **Accesibilidad del patrimonio cultural para grupos vulnerables** que fue implementado por el Museo Etnográfico Esloveno (<https://www.etno-muzej.si/en>) en colaboración con 6 museos nacionales entre 2013 y 2015.

Accesibilidad del Patrimonio Cultural a Grupos Vulnerables: https://www.etno-muzej.si/files/elaborat_eng.pdf

<https://youtu.be/3SM1bQFlqU>

* Nos gustaría agradecer a las curadoras **Tina PALAIĆ** y **Katarina NAHTIGAL** del Museo Etnográfico Esloveno y a **Sandra JENKO** del Instituto Esloveno de Teatro (Museo) por sus contribuciones en el evento *Train-The-Trainer (Formación de Formadores - Actividad de aprendizaje desarrollado en el proyecto AccessCult)* y en la Implementación (o fase de prueba) del módulo para estudiantes universitarios.

3.12 PROPUESTA DIDÁCTICA - ESTUDIO DE CASO: ACCESIBILIDAD DEL PATRIMONIO CULTURAL PARA GRUPOS VULNERABLES



2013 – 2015

984.871,75 EUR: empleos y ajustes/accesibilidad

Financiado por:

- 85% UNIÓN EUROPEA (**FONDO SOCIAL EUROPEO**)
- 15% MINISTERIO DE CULTURA DE LA REPÚBLICA DE ESLOVENIA



Objetivos/metas del proyecto:

- formación de **personas de distintos colectivos vulnerables que ya han adquirido una educación formal en el ámbito del trabajo museístico;**
- aumentar la **formación del personal del museo** para trabajar con miembros de grupos sociales vulnerables;
- aumentar la **accesibilidad técnica del entorno del museo;**
- **desarrollo e implementación de nuevos programas** adaptados a las necesidades de **personas de grupos vulnerables**

¿Quiénes son los GRUPOS VULNERABLES?

Los **discursos de las instituciones de la UE** definen a los **grupos vulnerables** como **grupos** sociales que experimentan un mayor riesgo de pobreza, discriminación y exclusión social en comparación con la población general.

↓

La vulnerabilidad es el resultado de una **construcción duradera** de lo ajeno y diferente como el **otro simbólico**



Grupos vulnerables en el entorno de un museo: grupos que los curadores y otro personal del museo no ven como visitantes (excluidos, desatendidos).

Grupos objetivo en este proyecto:

- personas con movilidad reducida,
- personas con discapacidad sensorial (ciegas y deficientes visuales, sordas y con problemas de audición, sordociegas),
- miembros de comunidades nacionales y étnicas e inmigrantes (en particular, minorías, la comunidad romaní e inmigrantes de las antiguas repúblicas yugoslavas),
- jóvenes graduados – buscadores de primer empleo,
- personas mayores desempleadas (55+).

Vídeo presentación de lo que hemos conseguido durante el proyecto:

<https://youtu.be/3SM1bQFlqnU>

El museo también mejoró su página web:

<https://www.etno-muzej.si/en/accessibility>

Publicación:

**ACCESIBILIDAD DEL PATRIMONIO CULTURAL PARA COLECTIVOS VULNERABLES:
ESTUDIO SOBRE LA DISPONIBILIDAD Y PRESTACIÓN DE CONDICIONES TÉCNICAS PARA BRINDAR
ACCESO A COLECTIVOS VULNERABLES AL PATRIMONIO CULTURAL**

https://www.etno-muzej.si/files/elaborat_eng.pdf

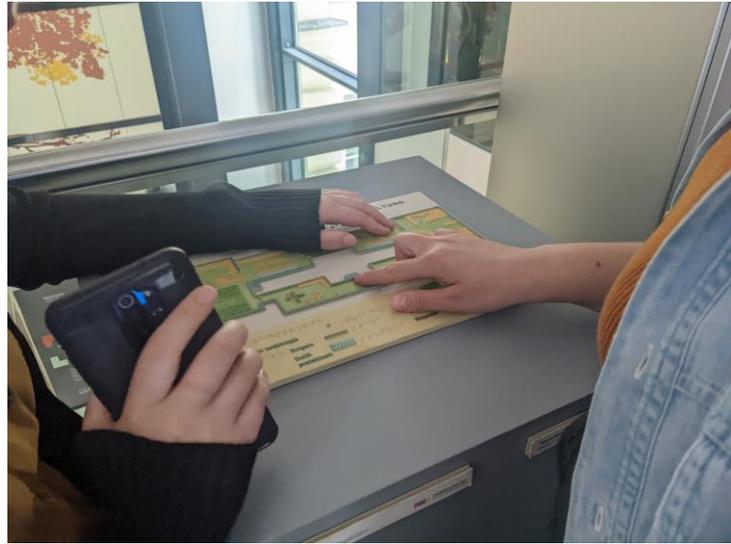
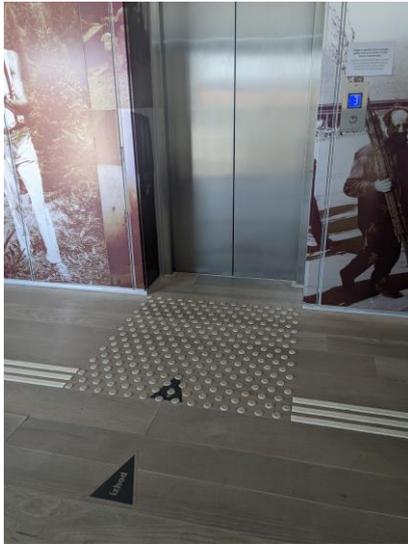
127

Algunos casos de colaboración con personas con discapacidad a través del proyecto *Accesibilidad del patrimonio cultural a colectivos Vulnerables*:

- Colaboración con alumnos con sordera (“guía de sordos”, visitas guiadas para personas sordociegas, video visitas guiadas de exposición, exposición sobre personas con sordera, etc.)
https://youtu.be/-CgKBduU_rw
<https://fototekamnz.wordpress.com/bxfs/pretekle-razatave/fotografske-podobe-iz-zivljenja-gluhih-in-naglusnih-v-ljubljani/>
- Colaboración con estudiantes gitanos en la preparación de un debate sobre *Porajmos* - genocidio de los gitanos durante la segunda guerra mundial
- Colaboración con estudiantes de la minoría italiana en Eslovenia (visitas guiadas de estudiantes de Italia – ponte en contacto con la historia eslovena)
- Colaboración con alumnos del Centro IRIS - Centro de Educación, Rehabilitación, Inclusión y Asesoramiento para Ciegos y Deficientes Visuales (antiguo Instituto para Niños Ciegos y Deficientes Visuales de Ljubljana) (visita táctil en el depósito) -> colaboración en la documentación de objetos para establecer una colección de objetos pedagógicos (colección tifológica)
- Colaboración con personas mayores con demencia/enfermedad de Alzheimer en la exposición fotográfica sobre el final de la segunda guerra mundial -> ¿Cómo recrear el momento? ¿Cómo despertar la memoria de las personas? -> enganchar los sentidos -> mirar las imágenes: materiales (piezas de uniformes), flores (lilas, flores de castaño de indias, etc.), música, recreación de carteles de libertad, fotos, etc.

<https://fototekamnzs.wordpress.com/bxfbs/pretekle-razatave/razstava-3d-fotografij-9-maj-1945/>

A continuación se muestran algunas imágenes del museo etnográfico esloveno y el Museo/Instituto del Teatro Esloveno durante la implementación (fase de prueba) del módulo universitario en Ljubljana.





Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



QUIÉNES SOMOS



INŠTITUT ZA NAPREDNO
UPRAVLJANJE KOMUNIKACIJ

