

Los museos y la discapacidad: NUEVOS ITINERARIOS

Pilar Alcántara Peyres
Museo ARQVA
pilar.alcantara@cultura.gob.es



Índice

01

INTRODUCCIÓN

02

LEGISLACIÓN/NORMATIVA

03

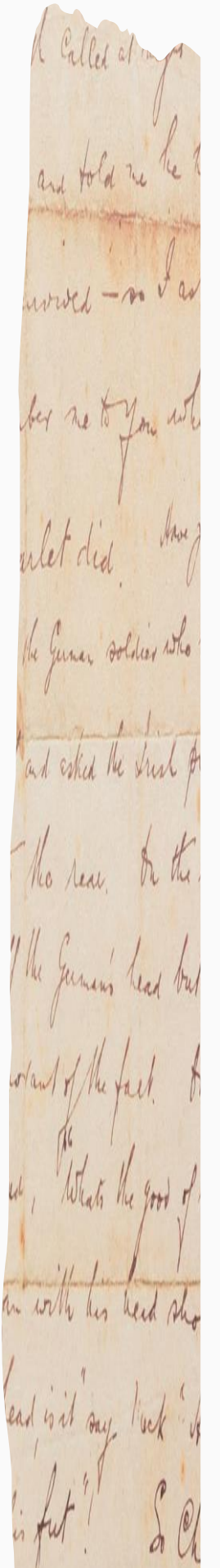
ARQVA: UN MUSEO
INCLUSIVO
ELIMINACIÓN DE BARRERAS

04

ARQVA: PROGRAMAS
COLABORATIVOS DE
INCLUSION

05

ARQVA: PROGRAMAS
EDUCATIVOS DE
INCLUSIÓN



Introducción

“El éxito de un museo no se mide por el número de personas que lo han visitado sino por el número de personas a las que se le ha enseñado algo”

G.H. Riviere

El ámbito educativo del museo es el de la educación no formal, es decir, aquel no sometido a reglas y estructuras académicas formales y normativamente establecidas pero que sí complementan a éstas en cuanto a la formación y transmisión de conocimiento se refiere.



Introducción

Definiciones según la RAE

Discapacidad

f. Situación de la persona que, por sus condiciones físicas, sensoriales, intelectuales o mentales duraderas, encuentra dificultades para su participación e inclusión social.

Inclusión

Del lat. inclusio, -ōnis.

f. Acción y efecto de incluir.

f. p. us. Conexión o amistad de alguien con otra persona.

Incluir

Del lat. includĕre.

1. tr. Poner algo o a alguien dentro de una cosa o de un conjunto, o dentro de sus límites.

2. tr. Dicho de una cosa: Contener a otra, o llevarla implícita.



Introducción

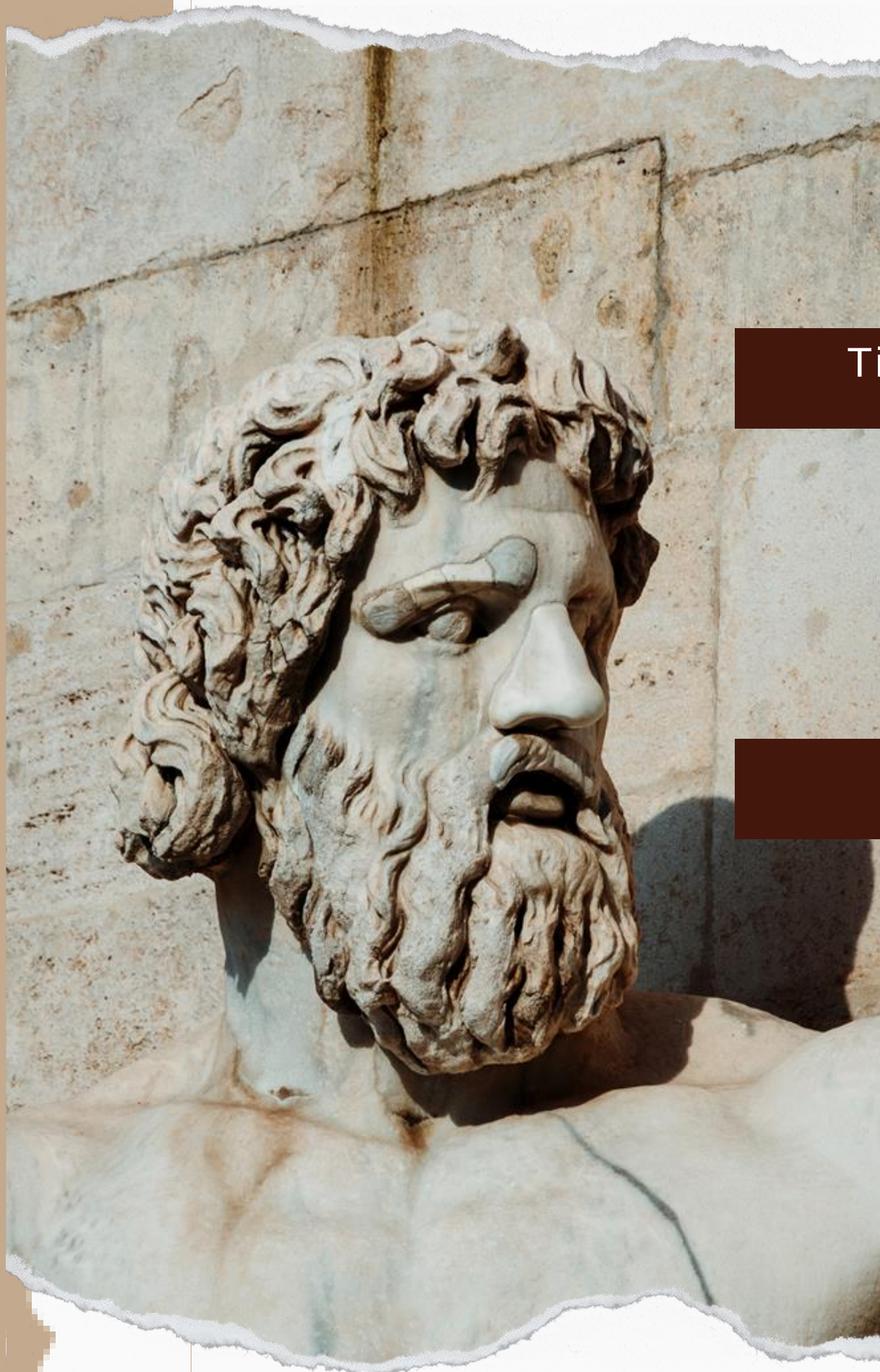
En España hay más de 4 millones de personas con discapacidad.

Tipos de discapacidad

- Discapacidad visual,
- Discapacidad auditiva,
- Discapacidad física y/o con movilidad reducida,
- Discapacidad intelectual o del desarrollo

A tener en cuenta

Existen muchas y muy diferentes discapacidades
Distintos grados de afectación
Respuestas distintas/Adaptación a cada realidad



El Síndrome de Down , el Autismo y los problemas visuales y auditivos son, respectivamente, las discapacidades intelectuales y sensoriales con las que más se ha trabajado en museos

MINISTERIO DE CULTURA 2014

- Contribuir a la cohesión social
- Dar respuesta a necesidades específicas
- Cobertura colectivos en riesgo de exclusión social
- Atender grupos con dificultad de visita
- Contribuir a la educación de nuevos públicos
- Fomenta el desarrollo de proyectos pedagógicos.
- Cada museo se enfoca en un colectivo concreto: ARQVA: Espectro autista

MUSEOS+
SOCIALES

Actividades inclusivas: Aspectos a tener en cuenta

- Cómo y qué se informará - comunicará (canales, contenidos)
- Venta de entradas
- Internet
- Taquillas
- Accesibilidad a las instalaciones (barreras intelectuales y arquitectónicas)
- Acceso a los contenidos expositivos (recursos, altura, cartelera)
- Herramientas tecnológicas
- Dispositivos con contenidos propios
- Tecnologías asociadas a contenidos para su descarga en un terminal
- Medios de transmisión de contenidos
- Organización de visitas guiadas adaptadas



Legislación y normativa

Artículo 49 CE-78

Reforma 2024 Se sustituye el término “disminuído” por “personas con discapacidad”

Estrategia Integral Española de Cultura para Todos de 2011

Real Decreto 1709/2011, de 18 de noviembre, por el que se crea y regula el Foro de Cultura Inclusiva

Real Decreto 1112/2018, de 7 de septiembre, sobre accesibilidad de los sitios web y aplicaciones para dispositivos móviles del sector público.

Museos + Sociales
Ministerio de Cultura 2014



MUSEOS+
SOCIALES

Real Decreto 193/2023, de 21 de marzo, por el que se regulan las condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación de las personas con discapacidad para el acceso y utilización de los bienes y servicios a disposición del público.

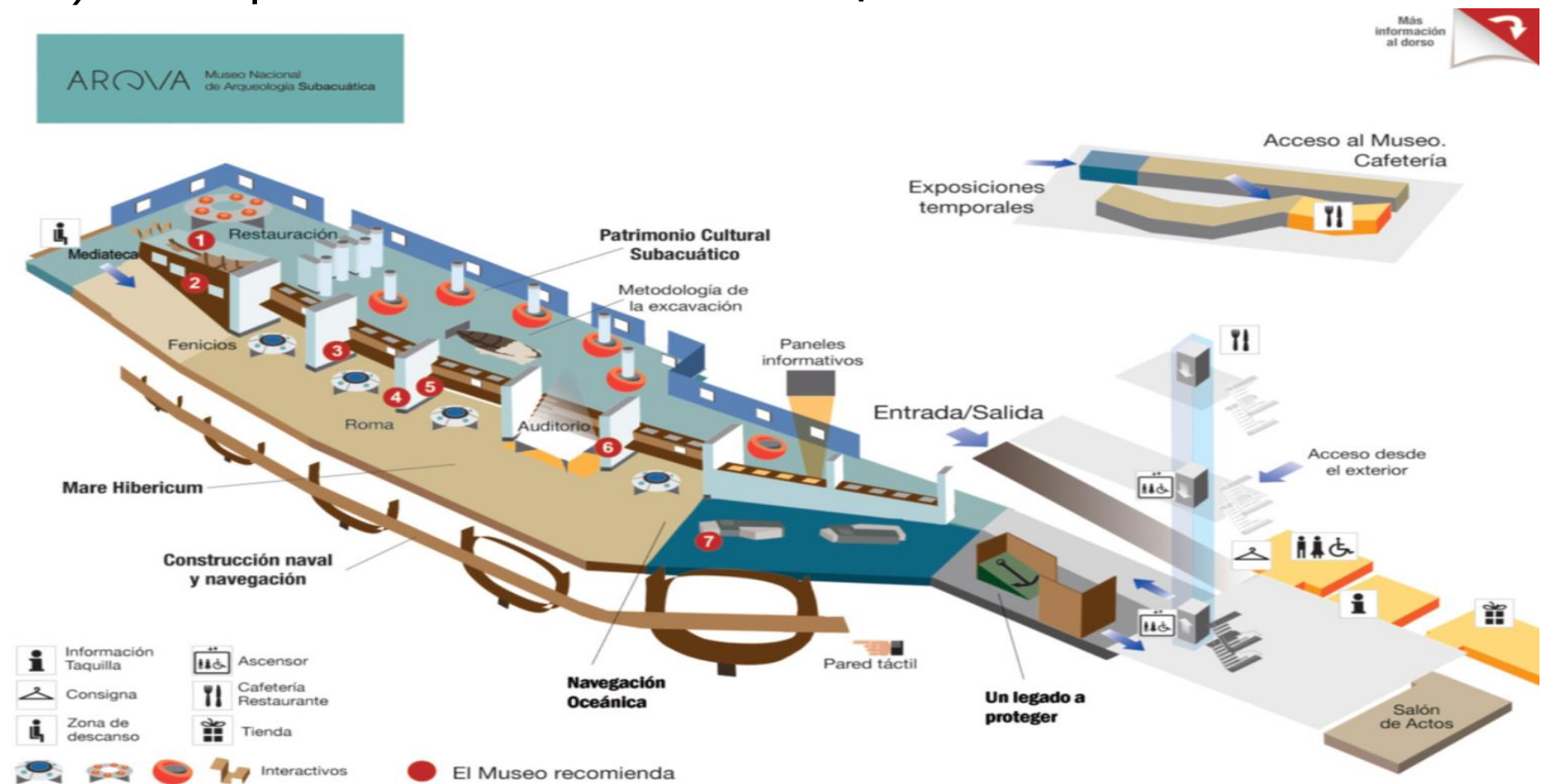
Resolución de 21 de agosto de 2023, de la Dirección General de Patrimonio Cultural y Bellas Artes, por la que se publica el Convenio con la Fundación Vivir Sin Barreras, para mejorar la accesibilidad a los museos estatales a los visitantes con movilidad reducida.

AGENDA 2023- Objetivos de desarrollo sostenible (ODS)-4

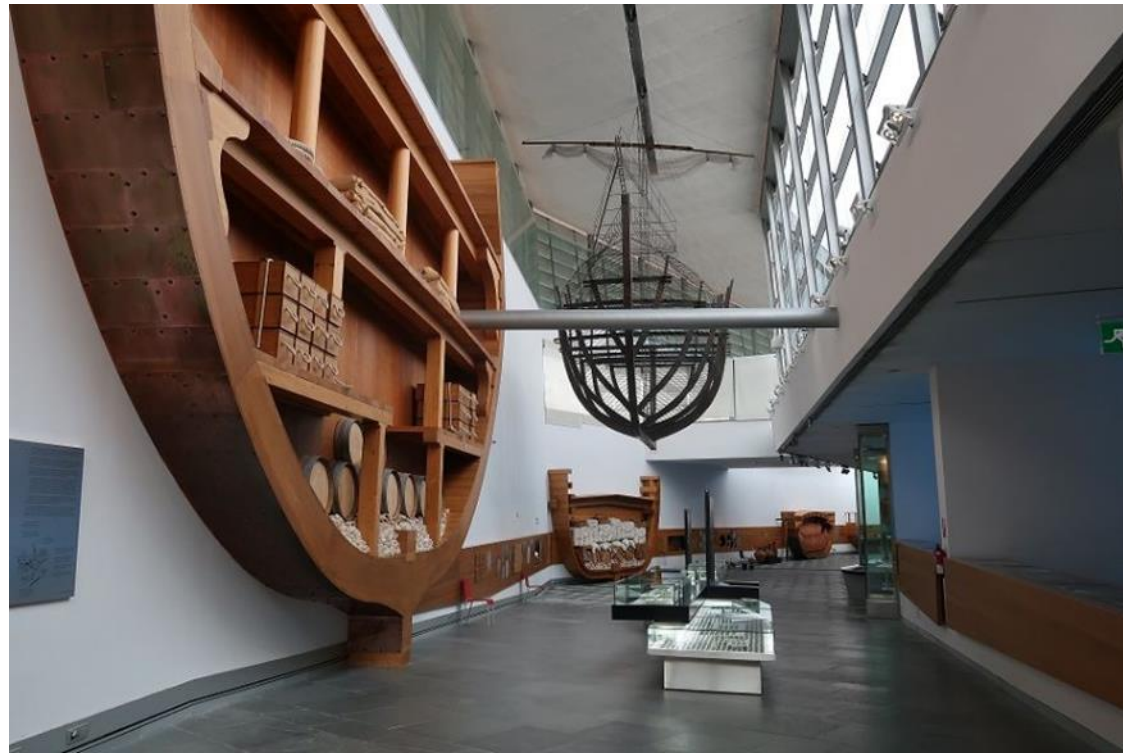
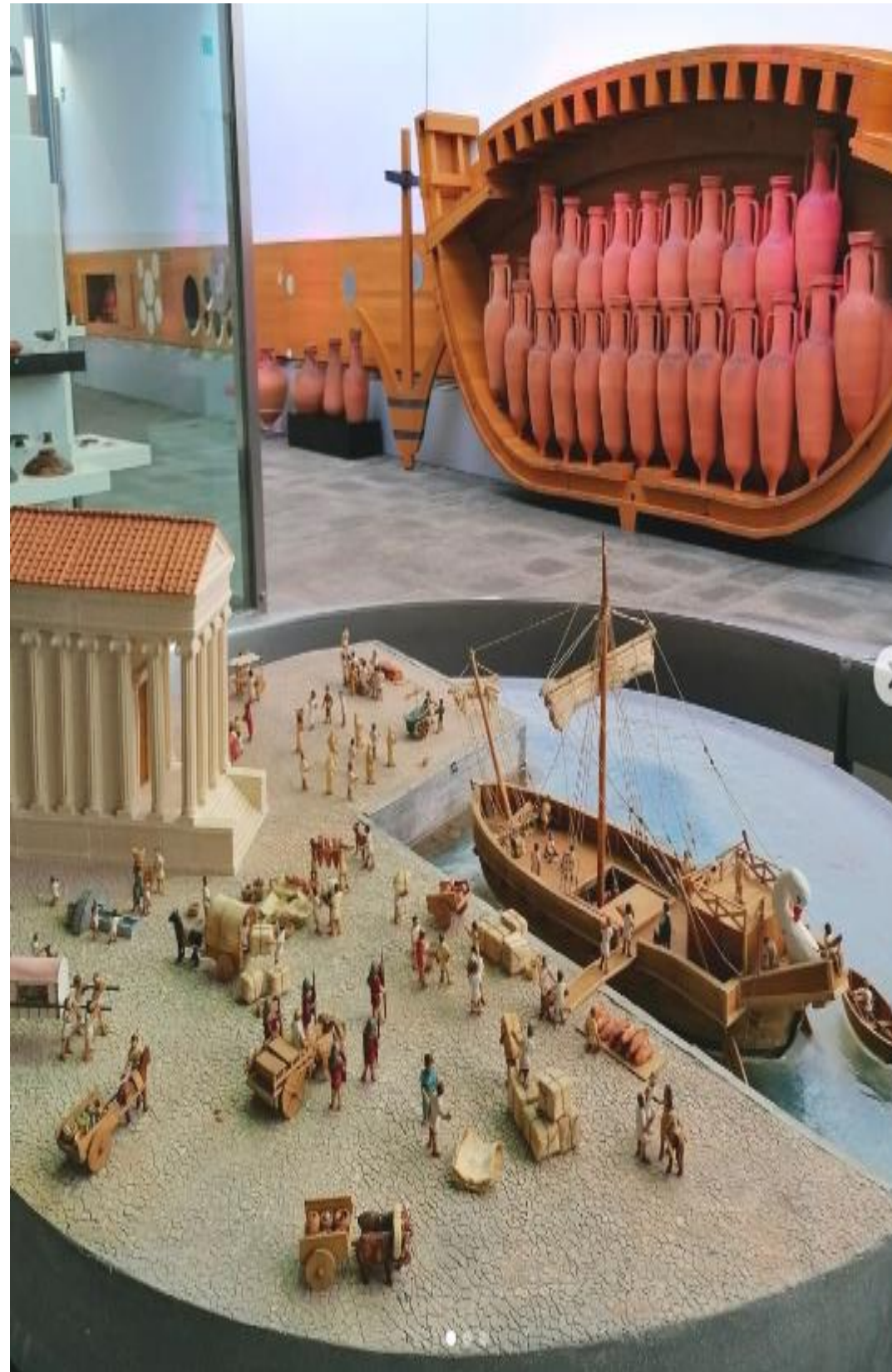
El acceso universal a la educación, libre de toda discriminación y exclusión, es la piedra angular del derecho a la educación. La Agenda mundial 2030 de la Educación reitera la importancia de garantizar la educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

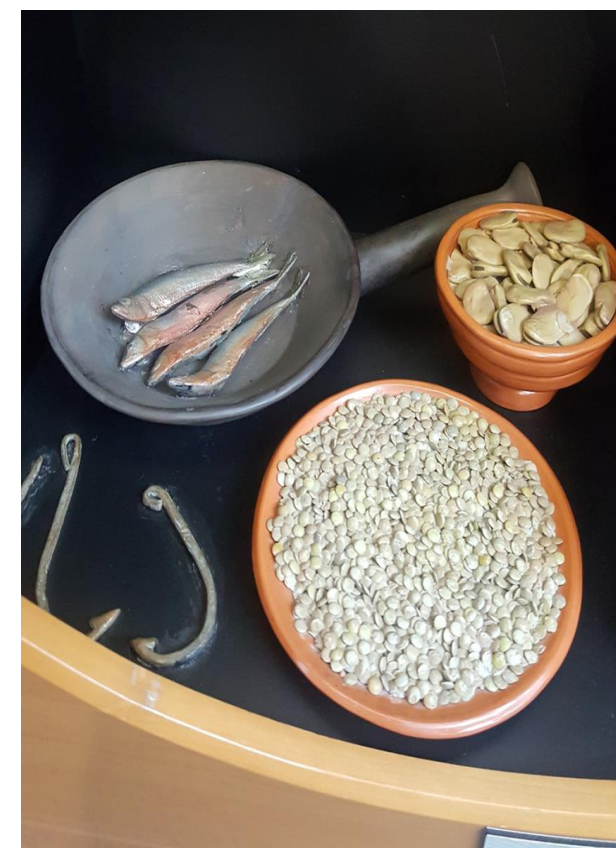
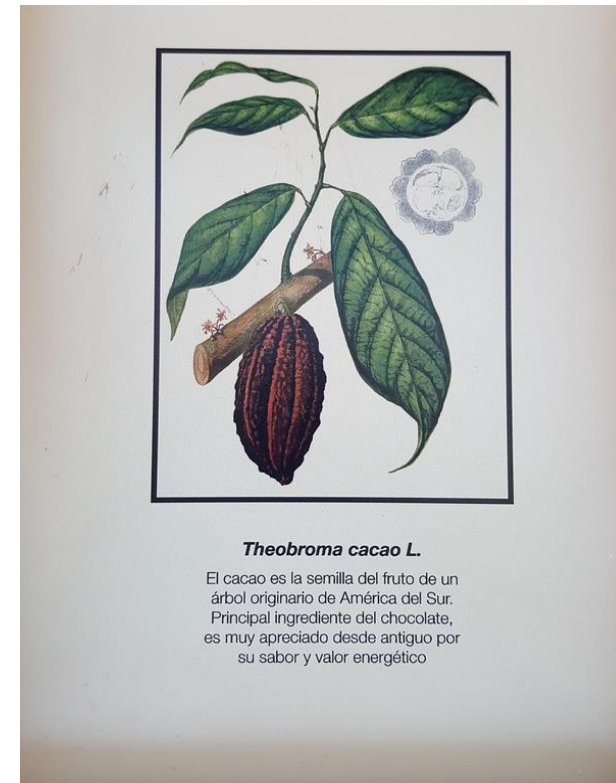
ARQVA: Un museo accesible

- Acceso al museo y a sus las diferentes plantas mediante ascensores así como de una gran rampa de acceso en la entrada principal.
- Sillas de ruedas disponibles a la taquilla del Museo.
- Desniveles de las salas de museo comunicadas mediante rampa.
- Muro y estaciones táctiles y sensoriales (olfativas) con reproducciones en 3D de la práctica totalidad de la colección: permite su manipulación y disfrute
- Aseos adaptados en todo el museo.



ARQVA: un museo accessibile





El caso de ARQVA



- Guías, audio guías y signoguías: El Museo dispone de un servicio de guías, audioguías y signoguías.
- Salón de actos: servicio de reserva de asientos para personas con movilidad reducida previa solicitud.
- Bucle magnético en el Salón de Actos, taquilla y amplificadores de sonido portátiles. Colaboración e impulso Fundación Orange, en colaboración con la Federación Española de Amigos de los Museos.
- Tienda: expositor adaptado, y un mostrador accesible en la caja.

ARQVA

Implementando la inclusión

Convenios

Gestionados por el Ministerio
de Cultura

Prácticas profesionales
como personal de sala

Programación

- Visitas inclusivas
- Exposiciones
- Estudios sobre accesibilidad

ARQVA

Programación

Inclusiva



Producción inclusiva ARQVA

Ludovisitas

- *ArqvaChef*
- *A piloto diestro no hay mar siniestro*

Cuentacuentos virtual

- *De sirenas, fantasmas y monstruos*



LUDOVISITAS: Modalidad de visita basada en dinámicas participativas



1. Salón de actos: **Power Point** que de forma visual trata un tema concreto: profesiones y/o alimentos.
 2. Museo: **visita-recorrido** adaptado por las piezas sobre el tema tratado (incluye originales y sus reproducciones).
 3. **Juego** por equipos con preguntas sobre lo visto
- Los alumnos aprenden al tiempo que se divierten,
 - Experiencia positiva,
 - Experiencia inclusiva pues es **PARA TODOS**, adaptadas a estándares curriculares y objetivos educativos.

LUDOVISITAS: Modalidad de visita basada en dinámicas participativas

VISITAS INCLUSIVAS



Arqva Chef

LUDO VISITAS ESCOLARES
— Educación Primaria. 1º ciclo —

Aforo 25 escolares
Cita previa en:
reservas.arqva@cultura.gob.es



ARQVA Museo Nacional de Arqueología Subacuática



LUDOVISITAS: Modalidad de visita basada en dinámicas participativas



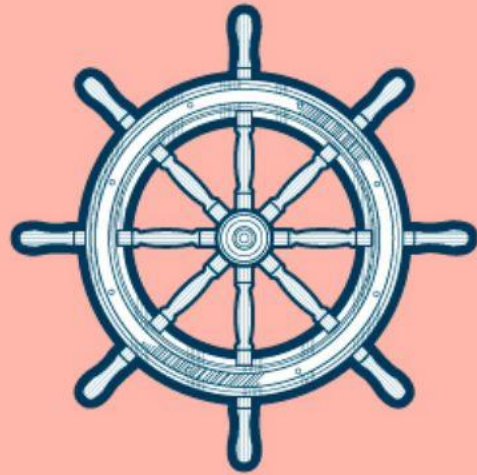
VISITAS
INCLUSIVAS

ARQVA CHEF

1. Por qué se le llama planeta AZUL a la tierra?
 - a) Porque hay más agua que tierra
 - b) Porque hay muchas piscinas
 - c) Por ser el planeta de los pitufos
2. A qué planeta se le llama AZUL?
 - a) A la tierra
 - b) A la luna
 - c) A Marte
3. Cuando viajamos de un país a otro, utilizamos...
 - a) Tren
 - b) Coche
 - c) Cohete
4. Hace cientos de años, las personas...
 - a) No viajaban
 - b) Viajaban en barco
 - c) Viajaban en moto
5. Es verdad que hace cientos de años no existían los aviones?
6. América se descubrió...
 - a) Hace 100 años
 - b) Hace 1000 años
 - c) Hace 500 años
7. América es...
 - a) Un planeta
 - b) Un país
 - c) Un continente
8. Colon llegó a América en...
 - a) Barco
 - b) Avión
 - c) Autobús
9. Cómo describirías a un cerdito?? (cuantas patas, color, sonido, procedencia, etc)
10. Qué buscaba la rata que se encontró en el cañón...
 - a) Granos de cacao
 - b) Dinero
 - c) Queso
11. Del cacao se saca...
 - a) Chocolate
 - b) Helado de vainilla
 - c) Zumo de melocotón
12. ¿El cacao es Europa?
Verdadero
Falso
13. ¿Las palomitas vienen del trigo?
Verdadero
Falso
14. Describe qué es un arqueólogo subacuático
15. Un arqueólogo subacuático busca objetos antiguos
 - a) Bajo el agua
 - b) Bajo la tierra
 - c) En los árboles
16. Un arqueólogo subacuático es como un...
 - a) Superhéroe
 - b) Detective de la Historia
 - c) Médico
17. Por qué han sido tan importantes los viajes desde hace miles de años?
 - a) Porque nos han permitido conocer cosas nuevas como los alimentos
 - b) Porque son guay para irnos de vacaciones
 - c) Para tener fotos en el móvil
18. La patata viene de...
 - a) Del Burger
 - b) De América
 - c) Del supermercado
19. Si no se hubiese descubierto América...¿se podrían cocinar pizzas? (tomate)
Verdadero
Falso
20. Describe un tomate (color, procedencia)
21. Los objetos que están en el ARQVA...
 - a) Los hemos comprado en una tienda.
 - b) Son objetos antiguos encontrados por los arqueólogos en yacimientos subacuáticos y nos permiten estudiar lo que pasaba y lo que se comía hace cientos de años.
 - c) Son de la cafetería del museo
22. El museo ARQVA hay...
 - a) Peces
 - b) Cosas antiguas encontradas bajo el agua
 - c) Esqueletos de Dinosaurios encontrados bajo el agua

LUDOVISITAS: Modalidad de visita basada en dinámicas participativas

VISITAS INCLUSIVAS

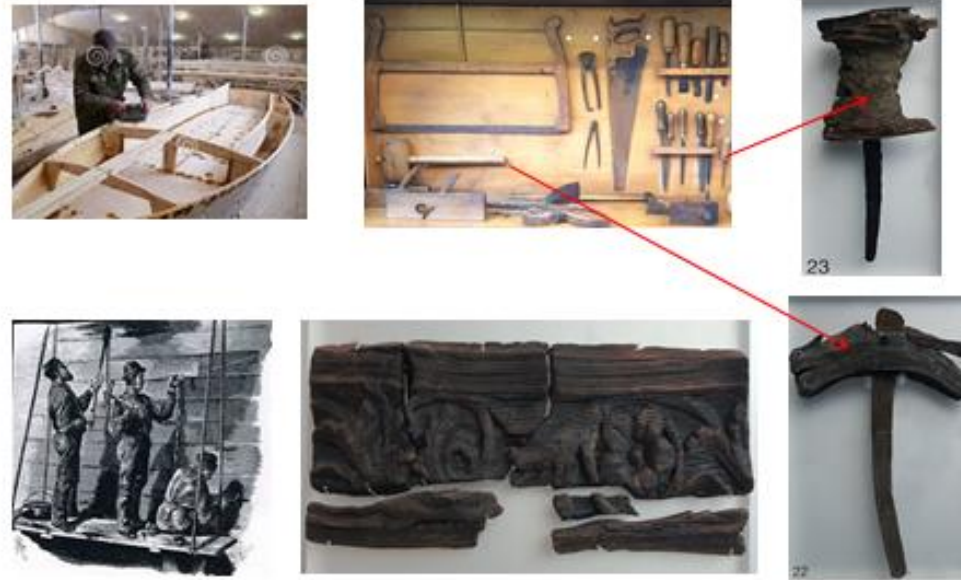


A piloto diestro no hay mar siniestro

LUDO VISITAS ESCOLARES
— Educación Primaria. 2º ciclo —

Aforo 25 escolares
Cita previa en:
reservas.arqua@cultura.gob.es

1º Construcción y dotación de barcos



Espartero



Tonelero



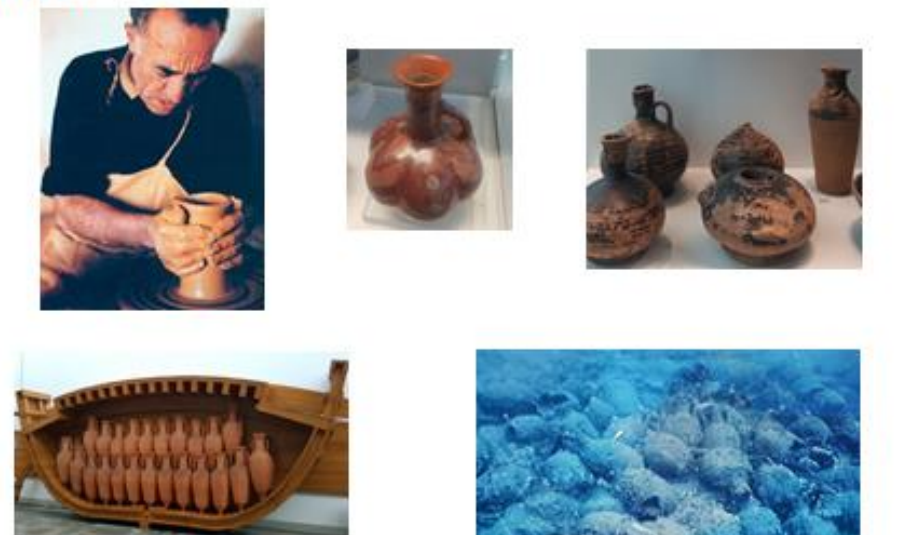
Cocinero



GARUM

2º-Con los productos para el comercio...

Alfarero





Actividades para los más pequeños
discapacidad auditiva y visual



Cuentacuentos infantil
Los cuentos vienen del mar



Cuenta-cuentos virtual

Serie de cinco microcuentos 🦋 disponibles en nuestro canal de YouTube.



**Personas adultas con discapacidad auditiva
y/o visual**

Visitas guiadas en colaboración ONCE

ILSE 23 de septiembre: Video de bienvenida al museo

<https://www.instagram.com/p/CFecD7iKLM5/>





Cada diorama fue apadrinado por una asociación

- **Nupa** (Asociación española de ayuda a pacientes y familias afectadas de fallo intestinal trasplante multivisceral y nutrición parenteral),
- **Afactmur** (Asociación de familiares de Niños con Cáncer de la Región de Murcia),
- **Asido Cartagena** (Asociación para la Atención Integral de las Personas con síndrome de Down y discapacidad intelectual de Cartagena y sus familias),
- **Apanda** (Asociación de Padres de Niños con Deficiencias Auditivas),
- **ONCE** (proporcionó códigos QR adaptados),
- **Autismo somos todos.**





4 de abril
27 de agosto
2023

Un mar de siglos

Dale una vuelta a la historia con Playmobil

CONCURSO ¡BUSCA AL PERSONAJE INFILTRADO!

1. Podrán participar en el concurso todos los niños/as que visiten la exposición.
2. El concurso estará activo desde el día 5 de abril al 27 de agosto de 2023.
3. Las papeletas se facilitarán en taquilla y serán depositadas en el buzón debidamente cumplimentadas.
4. La primera quincena de septiembre se procederá a la apertura del buzón. El Director del museo extraerá 10 papeletas que se corresponderán con 10 cajas de personajes de Playmobil History.
5. En cumplimiento de la normativa de protección de datos personales, le informamos que los datos recogidos serán utilizados exclusivamente para el correcto desarrollo del concurso.



APOLO, dios de la luz, de la curación, de la primavera y las artes.



HEFESTO, dios del fuego y la forja



HERMES, mensajero de los dioses.



ZEUS, el padre de los dioses.



HESTIA, diosa del fuego y del sacrificio y patrona de las familias.



ATENEA, diosa de la sabiduría, la estrategia, la batalla y el arte.



Visitas Hospitalarias Afacmur Hospital Universitario Virgen de la Arrixaca.





ESTUDIOS SOBRE ACCESIBILIDAD

En colaboración con el CERMI

- Investigación en metodologías educativas para la interpretación y disfrute de los contenidos culturales
- Actividades de I+D+I relacionadas con la cultura accesible
- Actividades específicas de formación en materia de discapacidad y accesibilidad a la cultura se hayan implementado en/por su departamento u organismo.
- Formación a profesionales del medio cultural,
- Formación a responsables y gestores,
- Formación a personal de espacios culturales
- Congresos, seminarios o encuentros sobre accesibilidad a la cultura,
- ¿Cuenta su departamento u organismo con trabajadores con discapacidad en su plantilla? y el porcentaje que supone sobre el total de la plantilla.



ESTUDIOS SOBRE ACCESIBILIDAD

En colaboración con el CERMI

- Plazas de aparcamiento reservado,
- rampas de acceso o acceso a nivel, y ascensores adaptados,
- Mostradores de atención al público adaptados,
- Espacios reservados para personas con movilidad reducida,
- Aseos adaptados,
- Señalética accesible y Suelos antideslizantes y de encaminamiento podotáctil
- Audioguías y Aplicaciones móviles accesibles,
- Guías multimedia accesibles, Itinerarios táctiles o similares, Audiodescripción,
- Bucles de inducción magnética, Audiolibros, planos Lectura fácil,
- Interpretación en Lengua de Signos, Visitas guiadas adaptadas a colectivos específicos,
- Folletos accesibles (lectura fácil, braille u otros formatos)
- Página web accesible,
- Campañas informativas y divulgativas con diseño para todos y accesible,
- Campañas de fomento de la participación de personas con discapacidad
- Talleres o actividades similares para personas con discapacidad,
- Exposiciones artísticas de personas con discapacidad,
- Talleres educativos sobre cultura para personas con discapacidad,
- Actividades colaborativas con asociaciones de personas con discapacidad



GRACIAS