

Selección de buenas
prácticas en accesibilidad
de museos de **España**



Selección de buenas prácticas en accesibilidad

La herramienta de autodiagnóstico contiene una sección en la que los museos tienen la posibilidad de presentar y compartir casos de buenas prácticas que hayan puesto en marcha para fomentar la accesibilidad. Entre estas se describen actividades, estrategias o acciones concretas. Se reproducen a continuación algunas de ellas, tal y como son descritas por cada una de las instituciones en el cuestionario.

Hay que señalar que, además de los cinco ejemplos que destacamos, otros museos objetos de este estudio han desarrollado también iniciativas para la inclusión de las personas con discapacidad. Es el caso del Museo Sorolla o el Museo Cerralbo con sus visitas adaptadas, del Museo Sefardí, que utiliza material informativo en braille, o del Museo del Traje, que ha programado talleres inclusivos con gran éxito de asistencia.

Si me quieres escribir

Museo

Colectivos implicados

Descripción de la actividad

Museo Nacional de Antropología

Personas con discapacidad intelectual y del ámbito psicosocial.

Este taller realizado en 2019 se desarrolló con personas con Alzheimer. Consistió en establecer un diálogo entre las fotografías cotidianas que formaron parte de la exposición "Frente a frente", sobre la guerra civil española, y las propias vivencias de las personas participantes en el taller, mediante sus recuerdos. A través de música, comida y fotografías, se les animó a recordar y a plasmar por escrito sus recuerdos, en forma de carta o a través del dibujo. De esta forma se fomenta la estimulación de las capacidades cognitivas de personas con enfermedades neurodegenerativas a través de la cultura entendida desde un enfoque terapéutico.

Guía accesible

Museo

Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira

Colectivos implicados

Personas sordas o con hipoacusia

Descripción de la actividad

En el Museo se ha implantado una guía móvil a través de la aplicación APPSIDE que permite el acceso a los contenidos en Lengua de Signos Española, audiodescripción y subtítulos. La aplicación constituye por lo tanto una apuesta por la accesibilidad a través de las nuevas tecnologías y la programación móvil.



Guía accesible del Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira, Santillana del Mar.

Estaciones táctiles

Museo

Museo Arqueológico Nacional

Colectivos implicados

Personas ciegas o baja visión, otros

Descripción de la actividad

El Museo ha diseñado e instalado 17 estaciones táctiles en la exposición permanente, como parte del Plan de Accesibilidad (personas con discapacidad visual). Las estaciones presentan una serie de reproducciones de piezas representativas de los diferentes espacios del Museo. Están plenamente integradas en la exposición no solo en cuanto a la estética del mobiliario y la gráfica, sino también respecto al discurso, ajustado a los conceptos e ideas de las áreas expositivas en las que se ubican. Se tuvieron en cuenta aspectos de comprensión táctil (materiales, color, contrastes, texturas, etc.), técnicos (mobiliario, superficies, iluminación) y de estructuración de los contenidos (temas significativos en consonancia con la exposición permanente). Cada estación tiene un texto introductorio y cartelas en macrocaracteres y braille.

Un aspecto importante del proyecto es que ha incluido la evaluación desde su gestación. Se realizó una evaluación previa, una evaluación formativa durante su

desarrollo y una evaluación sumativa una vez implementadas las estaciones en las salas de la exposición permanente (observación no participante y encuestas). El objetivo es crear propuestas de accesibilidad universal a través del equipamiento de las salas de exposición, apelando no solo al público invidente, sino a cualquier visitante con o sin discapacidad independientemente de su condición o edad.



Estación táctil del Museo Arqueológico Nacional, Madrid.

Semana de Otras Capacidades 2019

Museo

Museo Nacional de Arte Romano

Colectivos implicados

Personas con movilidad reducida, personas sordas o con hipoacusia, personas ciegas o baja visión, personas con discapacidad intelectual y del ámbito psicosocial, otros.

Descripción de la actividad

El Museo organiza anualmente una semana dedicada a un tipo de discapacidad, con diversas actividades específicas para estos colectivos. Las actividades se engloban en un programa educativo temático, relacionado con distintos aspectos presentes en las colecciones. En 2019, la Semana de Otras Capacidades llevó por título "Miradas en plenitud" y se dedicó a la observación del cielo y el significado de los astros en el mundo romano, con el dios Mitra como protagonista, aprovechando la exposición temporal de Mythos en la nave principal.

Actividad de la
Semana de otras
capacidades, Museo
Nacional de Arte
Romano, Mérida.



CalleMuseo

Museo

Museo Nacional de Escultura

Colectivos implicados

Personas con movilidad reducida, personas sordas o con hipoacusia, personas ciegas o con baja visión, personas con discapacidad intelectual y del ámbito psicosocial, otros.

Descripción de
la actividad

CalleMuseo es una propuesta de participación ciudadana, fruto del trabajo conjunto del estudio Muda Arquitectura de Valladolid y el Museo Nacional de Escultura, que salta los límites físicos de esta institución para desarrollarse, a través de acciones culturales y sociales, en su entorno urbano inmediato. Desde 2012 se han desarrollado bianualmente las distintas ediciones de este festival artístico que combina los encuentros ciudadanos en un espacio urbano, el diseño y desarrollo de talleres y el apoyo a jóvenes artistas locales. La accesibilidad fue un elemento clave desde la creación del proyecto, aunque fue con la tercera edición de CalleMuseo cuando se establecen como líneas fundamentales de trabajo el carácter universal de las actividades, la accesibilidad, la inclusión, la participación desjerarquizada, el diseño participativo y la cocreación. Así, estos conceptos se establecen como uno de los pilares esenciales de una de las actividades más relevantes del Museo.