



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**

ACCESIBILIDAD DEL PATRIMONIO CULTURAL ARTÍSTICO E HISTÓRICO  
EN EL RECINTO DEL MUSEO NACIONAL DE SAN CARLOS: ESTRATEGIAS  
DE INCLUSIÓN SOCIOCULTURAL PARA LAS PERSONAS CON DIVERSIDAD  
FUNCIONAL

**DISEÑO DE UN PROGRAMA DE DESARROLLO INTERCULTURAL**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADA EN DESARROLLO Y GESTIÓN INTERCULTURALES**

PRESENTA :

**LIZBETH GARCÍA GONZÁLEZ**

ASESORA:

**DRA. VERÓNICA ARAIZA DÍAZ**



CIUDAD UNIVERSITARIA, CD.MX., 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **Agradecimientos**

A mi mamá Consuelo, que gracias a su trabajo e incondicional apoyo pude llegar hasta aquí y alcanzar esta meta. A mi hermana Laura por su comprensión y motivación.

A la Universidad Nacional Autónoma de México que me brindó la oportunidad de ser parte de la máxima casa de estudios a través de la Licenciatura en Desarrollo y Gestión Interculturales.

A los profesores, profesoras y compañeras DyGI, por los conocimientos y experiencias adquiridas. A Rodrigo, Amilcar, Alejandra y Daniel, no solo por formar parte de mi sínodo si no por las clases y aprendizajes compartidos. A Rubén por su gran labor en la coordinación y por haber salvado mis trámites innumerables veces.

A Betsa, Marie, Marialicia y Dalia por esos tres años de aventuras y buenos momentos en la carrera que culminaron en una gran amistad. Gracias por escucharme, leer y aportar sus ideas y conocimientos a este trabajo.

Al Museo Nacional de San Carlos por abrirme las puertas para realizar mi servicio social, voluntariado y por la confianza en mi formación como Gestora Intercultural para la elaboración de este proyecto. Al área de Aprendizaje y Mediación que se convirtió en otro centro de valioso aprendizaje para mí.

A Nadia, que me impulsó a adentrarme en el tema de la inclusión y discapacidad vista desde la Gestión Intercultural y a partir de ese momento ha estado de principio a fin durante el desarrollo de este proyecto. También quiero agradecer a Marlene que me instruyó en la formación como mediadora y tallerista, fue un privilegio aprender de las mejores.

A mis compañeros y amigos del Museo Nacional de San Carlos Mayra, Ale, Jenifer Ricardo, Emmanuel, Adela y Luis con quienes aprendí a trabajar en interdisciplina y equipo. A Johanna, Ameyalli, Sebastián, Maricruz y Andrea por su amistad, palabras de aliento y contribuciones para la elaboración de este proyecto.

A los voluntarios con ceguera y debilidad visual del museo que me enseñaron a “ver el arte con las manos” y poder transmitir ese mensaje en mis mediaciones.

A mis estimadas Yess, Mari y Karina por su apoyo, estar ahí y pese al tiempo y la distancia seguir caminando juntas.

A la Dra. Verónica Araiza, por ser la profesora con quien tuve mi primer acercamiento para la elaboración de proyectos, por su disposición y tiempo para asesorarme y la paciencia para leerme y resolver mis dudas, por sus importantes aportaciones a este trabajo, su confiabilidad en mí y en el presente proyecto, por estar hasta el final ¡Gracias!

Especialmente a todas las personas con ceguera y debilidad visual la razón de ser de este proyecto, por brindarme sus testimonios, confianza y tiempo.

# Contenido

Agradecimientos .....	2
Introducción .....	6
1. Marco Conceptual .....	13
1.1. Patrimonio Cultural .....	14
1.1.1 Museo .....	15
1.1.2 Diversidad Funcional/Discapacidad .....	17
1.1.3 Inclusión .....	19
1.1.4 Accesibilidad .....	22
1.1.5 Cultura y Museos 2.0 .....	23
1.2 Marco contextual: Museos con programas de inclusión en el mundo y en México ..	23
1.3 Fase Diagnóstica .....	25
1.3.1 Diagnóstico del problema .....	25
1.4 Metas para el proyecto .....	29
1.5 Objetivos .....	29
1.6 Estrategias del proyecto .....	30
1.7 Retos para el desarrollo del proyecto .....	31
2. Fase de ejecución .....	31
2.1 Destinatarios y participantes en el proyecto .....	34
2.2 Estrategias elegidas .....	37
2.2.1 Accesibilidad .....	37
2.2.2 Museografía .....	39
2.2.3 Creación de contenidos y actividades .....	41
2.3 Metodología (s) .....	46
2.4 Recursos necesarios .....	48
2.4.1 Recursos humanos .....	48
2.4.2 Recursos materiales .....	49
2.4.3 Recursos económicos .....	50
2.4.3.1 Presupuesto estimativo .....	50
2.4.3.2 Análisis de los costos y beneficios cuantitativos y cualitativos .....	51
2.5 Organización espacio-temporal (cronograma) .....	55
2.6 Comunicación (Herramientas 2.0) .....	57

3. Evaluación del proyecto .....	58
3.1 Evaluación en la fase de planificación (previa y formativa) .....	59
3.2 Evaluación de la implementación de las actividades (Proceso).....	60
3.3 Evaluación sumativa (Resultados).....	62
3.4 Organización de los resultados de la evaluación .....	65
3.5 Archivo de materiales y elaboración de informes de resultados .....	66
4. Conclusiones: valoración, crítica y recomendaciones futuras. ....	67
Referencias .....	70
Apéndices .....	74
Apéndice 1.....	74
Apéndice 2.....	76
Apéndice 3.....	77

## Introducción

Esta propuesta de intervención aborda el tema de la accesibilidad al patrimonio artístico e histórico por parte de las personas con discapacidad visual, en particular en el ámbito museístico, tomando como estudio de caso al Museo Nacional de San Carlos, lugar en el que se trabajan algunos programas encaminados a la inclusión del público con diversidad funcional<sup>1</sup>, una de las referencias dentro de esta institución que sirve como punto de partida para la propuesta de este proyecto y sus estrategias de inclusión sociocultural es el programa llamado “Toca una obra de arte”, el cual se abordará más adelante.

La inclusión de las personas con diversidad funcional es un tema que actualmente se discute en diversos ámbitos, por ejemplo, en el plano laboral, el educativo y varios aspectos de la vida cotidiana, pero ¿qué sucede en el contexto cultural museístico? Tanto en México como en el mundo, a pesar de los avances para reconocer y validar los derechos de las personas con diversidad funcional, aún existen varias brechas en cuanto a igualdad de oportunidades y trato para estas personas, seguido por la discriminación que además de directa también se puede visibilizar en la ausencia de accesibilidad a los entornos físicos, a la información y a la comunicación, a los procesos, a los productos y a los servicios.

Una de las esferas en las que las personas con diversidad funcional encuentran aún importantes barreras es en la participación y acceso a la oferta cultural. El problema radica principalmente en que no se ha considerado como un objetivo preferente la intervención de las personas con diversidad funcional en los hechos culturales dado que se les da prioridad a otras carencias más inmediatas como las antes mencionadas relacionadas con el plano educativo, laboral y aspectos de la vida cotidiana; además de que existe una constante imposibilidad física y de comunicación para acceder a los espacios culturales y de ocio<sup>2</sup>. En este

---

<sup>1</sup> “Diversidad funcional” es el término que se maneja en este proyecto, alternativo al concepto de “discapacidad” que se explica más adelante en el marco conceptual.

<sup>2</sup> Ministerio de Cultura, Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad. Estrategia integral española de cultura para todos. Accesibilidad a la cultura para las personas con discapacidad” [En línea] 27 de Julio, 2011 <[http://www.msssi.gob.es/ssi/discapacidad/docs/estrategia\\_cultura\\_para\\_todos.pdf](http://www.msssi.gob.es/ssi/discapacidad/docs/estrategia_cultura_para_todos.pdf)> [Consultado el 8 de Febrero, 2016].

caso se toma como referencia de espacio cultural a los museos de expresión artística como la pintura y la escultura, por lo que en cuanto a diversidad funcional se trata principalmente con la dificultad visual como la ceguera y debilidad visual, aunque no por ello se dejarán fuera otro tipo de condiciones como la intelectual, auditiva, motriz, problemas del lenguaje, síndrome de Down y autismo.

Es decir, el proyecto se diseñará para la inclusión de personas con dificultad visual, pero también se pretende que las estrategias que se implementen sean de utilidad para la inclusión del público diverso y con otras condiciones como las antes mencionados.

La mayoría de los museos en México influyen en la dinámica de la preservación, difusión y gestión del patrimonio cultural. Esto se da de diversas maneras, ya sea que el recinto mismo tenga la declaratoria de patrimonio cultural (histórico y/o artístico), o que dentro del mismo contenga un acervo que apele a dichos valores patrimoniales. Sin embargo, las cuestiones que aquí se tratarán son: ¿para qué se conserva?, ¿quién tiene acceso a él? y ¿cuáles son exactamente sus funciones? Se plantean estas interrogantes porque surge la problemática de que aún hoy en día, a la hora de gestionar estos espacios patrimoniales en lo que respecta a su accesibilidad y difusión, se excluye a las personas con diversidad funcional al no tomarlas en cuenta para la creación de mecanismos y servicios que ayuden a su inclusión.

El recinto particular que aborda este proyecto es el Museo Nacional de San Carlos, encargado principalmente de preservar y difundir diversas obras de arte europeo (siglo XIV a siglo XX) como pinturas, grabados y esculturas. En este museo uno de los problemas de accesibilidad respecto al espacio se da en la estructura arquitectónica, ya que el edificio es antiguo y fue construido a finales del siglo XVIII, y probablemente en aquella época no se consideró el acceso de las personas con discapacidad al mismo, además de que tenía otros fines su construcción. Pero actualmente es un museo en el que sí se piensa en un público diverso, y que ha generado programas como “Toca una obra de arte” dirigido en un inicio a personas con dificultad visual, aunque tanto el programa como el museo no han logrado incluir



del todo a dicho público, por lo que la problemática a resolver que esta propuesta de intervención se plantea es la siguiente: ¿Cómo se puede lograr una mayor inclusión de las personas con discapacidad en el Museo Nacional de San Carlos para que tengan un adecuado acceso y disfrute del patrimonio cultural artístico e histórico?

El contexto social se desarrolla en el actual Museo Nacional de San Carlos, perteneciente al Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), situado en la colonia Tabacalera, en la Ciudad de México; museo de arte clásico que cuenta con un vasto acervo de obras europeas como pinturas, esculturas y grabados que datan de entre el siglo XIV y XX. Este recinto cuenta con programas de sensibilización e inclusión como “El arte en señas” encargado de acercar a la población sorda e hipoacúsica; y “Toca una obra de arte”, dirigido principalmente al público con condición o dificultad visual, pero que también beneficia a los visitantes con otros tipos de diversidad funcional y al público en general, en el cual fomenta valores como empatía, respeto, tolerancia y sensibilidad ante dicha situación.

Por parte del museo, el área de Aprendizaje y Mediación se encarga de capacitar a los mediadores<sup>3</sup>, algunos de los cuales se enfocan en dar visitas de sensibilización y en el programa Toca una obra de arte, mientras que otros se ocupan de las visitas con el público en general tanto en las exposiciones permanentes como temporales. Esta área del museo se encarga de gestionar y darle seguimiento al programa antes mencionado.

Además del área de Aprendizaje y Mediación, el museo también cuenta con los departamentos de Dirección, Administración, Colecciones Externas, Investigación, Registro y Conservación de Obra, Museografía, Difusión y Prensa, Curaduría, Biblioteca, Diseño y Archivo Fotográfico, Patronato, Taquilla, Servicios de limpieza y Seguridad con los custodios encargados de resguardar el recinto y el patrimonio artístico que en él se encuentra.

---

<sup>3</sup> Los mediadores a diferencia de los guías se encargan de dar visitas interpretativas o mediadas, es decir, más allá de solo guiar o brindar información se convierten en el puente para construir un diálogo entre el espectador y la obra de arte.

El público que asiste al museo es variado; se sabe que entre la mayor parte de visitantes se encuentran las personas de la tercera edad y estudiantes con un rango de edad de entre 5 y 25 años. El público de este recinto es diverso, no sólo por la variedad de edades, sino también por la interculturalidad que se gesta en él. Se entiende por interculturalidad, la construcción de relaciones equitativas entre personas, comunidades, países y culturas, que se puede trabajar desde una perspectiva que incluya elementos históricos, sociales, culturales, políticos, económicos, educativos, antropológicos, ambientales entre otros<sup>4</sup>. Dicha interculturalidad radica entre el público mismo y convierte al museo en un punto de encuentro no solo entre éstos y las obras que en él residen.

Elementos como las relaciones interétnicas, interlingüísticas e interreligiosas que interactúan y se reconocen en los principios de diferencia e igualdad y que conviven positivamente en la diversidad, son los que dan pie a la concepción de un público intercultural en el museo. Por ejemplo, como se ha mencionado la mayoría de las obras que se encuentran ahí son de origen europeo, arte clásico y en su mayoría de temática religiosa judeocristiana, esto podría llegar a verse como una limitante en los intereses de los visitantes, pero no es así, al contrario, llega ser uno de los motivos para que las personas reflexionen sobre las diferencias culturales compatibles y conciliables de su alrededor.

En las visitas mediadas, talleres y demás actividades que se llevan a cabo en el recinto es donde se hace más visible el intercambio y diálogo intercultural, ya sea entre el público mismo, el espectador y la obra, el visitante y el mediador o entre todos los anteriores. Estos diálogos pueden terminar en la construcción de un conocimiento recíproco en común. Pero y ¿cómo es que la diversidad funcional entra en la diversidad cultural?

Mientras que en la diversidad cultural se parte de premisas como el reconocimiento a la diferencia, la convivencia, interacción, aceptación mutua entre distintas culturas dentro de un mismo espacio compartido; las personas con

---

<sup>4</sup> Definición proporcionada por la UNESCO: UNESCO "Educación e interculturalidad" [En línea] <<http://www.unesco.org/new/es/quito/education/education-and-interculturality/>> [Consultado el 20 de noviembre, 2017].

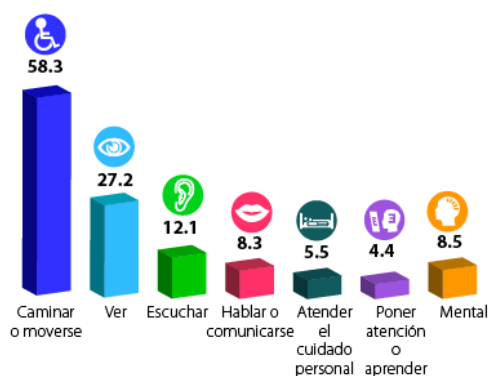
diversidad funcional buscan que cual sea su condición, visual, motriz, intelectual, etc., se reconozca como una expresión más de las muchas diversidades que se encuentran inmersas en nuestra vida cotidiana, la cultural es una de ellas. Por ejemplo, en el caso de las personas con ceguera y debilidad visual, más allá de la idea de que “no pueden ver”, hay que plantear el hecho de que tienen una forma diferente de ver la vida, tal vez con sus manos, y consecuente a eso van creando su cosmovisión y prácticas culturales que pueden empatar con las nuestras o no.

En el año 2015 la estadística de visitas de personas con diversidad funcional fue 145 personas, en el 2016 la asistencia total fue de 160 visitantes, mientras que en el 2017 la cifra subió a 254 asistentes.

### Demografía:

Según las estadísticas realizadas por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en el censo que se realizó en el 2010, las personas que tienen diversidad funcional o alguna “discapacidad” (concepto manejado por la institución) son 5 millones 739 mil 270, lo que representa el 5.1% de la población total en el país<sup>5</sup>.

### Porcentaje de la población con discapacidad según dificultad en la actividad (Año 2010).



**La suma de porcentajes es mayor a 100% por la población con más de una dificultad. Imagen y Fuente: INEGI. Censo de Población y Vivienda 2010, Cuestionario ampliado. Estados Unidos Mexicanos/Población con discapacidad/Población con limitación en la actividad y su distribución porcentual según causa para cada tamaño de localidad y tipo de limitación.**

<sup>5</sup> FUENTE: INEGI. Censo de Población y Vivienda 2010, *Cuestionario ampliado*. Estados Unidos Mexicanos/Población con discapacidad.

Como se muestra en la gráfica anterior, después de la discapacidad motriz, la condición con dificultad visual es la segunda más vivida por la población en el país en cuanto a diversidad funcional.

En cuanto a la justificación para la realización de este proyecto hay que destacar que el valor social, artístico e histórico del patrimonio cultural que se expresa a través del museo, lo convierte en una institución polifacética, con funciones múltiples que contribuyen al desarrollo y bienestar de la sociedad, a través del refuerzo de identidades y la creación de una conciencia cívica. Este espacio es también de carácter multicultural, ya sea por el tipo de público que acude al museo y la diversidad de este en cuanto a su acervo y contenido. Dentro de la variedad del público se encuentran las personas con diversidad funcional las cuales tienen necesidades diferentes para el acceso y goce del patrimonio cultural en el museo.

El Museo Nacional de San Carlos tiene como misión permitir y propiciar el conocimiento y el disfrute del patrimonio nacional que alberga, a través de exposiciones, publicaciones generadas por el museo y de diversas actividades de sensibilización al arte para todo público.

El arte y la cultura brindan un sentido de pertenencia a las personas, por supuesto, los derechos culturales abarcan el arte, pero aún hoy en día existe una falta de reconocimiento de estos por lo que es necesario velar por ellos, no basta solo con mencionar que existen a través de diversas legislaciones, sino hay que concretarlos, hacerlos valer.

Es por ello por lo que se necesita de la elaboración de proyectos que ataquen estas problemáticas y que logren eliminar las barreras de acceso y comunicación que aún hay en el recinto y que impiden que las personas con diversidad funcional gocen plenamente de sus derechos culturales. Urgen esquemas que no solo integren social y culturalmente a las personas con discapacidad, sino que las incluyan sin excluir al demás público que acude al sitio.

A partir de mi estancia en este museo como prestadora de servicio social y voluntaria, en donde di mediaciones en el programa Toca una obra de arte y en las

visitas de sensibilización, además de participar en la implementación de algunos talleres relacionados con estos tópicos, es como me percaté de los aciertos y fallas en los programas de inclusión para personas con diversidad funcional. Lo hice, por un lado, desde mi punto de vista como gestora intercultural y mediadora en el museo, y por otro a través de las personas que asisten a él y las que laboran en éste quienes me comunicaban sus opiniones y necesidades.

Es así como llegué a la cuestión de la importancia de la elaboración de proyectos culturales para personas con diversidad funcional en los museos de arte, ya que suele haber una constante desidia de la gente con condición o dificultad visual para visitarlos, pues no suelen ser sitios donde se puedan tocar las obras dada la naturaleza de éstas en dichos lugares, en especial las que basan su intención en lo gráfico y visual, quedan alejadas de este sector del público; sumándole a esto que no todos los espacios cuentan con algún tipo de atención o contenido especial dirigido a ellos.

En cuanto a lo teórico, a pesar de la enorme cantidad de información que hay sobre el patrimonio cultural, por un lado, y por otro sobre el tema de la inclusión, en particular la inclusión social de las personas con diversidad funcional; la información sobre estos dos tópicos juntos, es decir “patrimonio cultural e inclusión de personas con diversidad funcional” aún es escasa, por lo menos en el caso mexicano. Es por lo que este proyecto también desea hacer, desde la gestión intercultural, una comparación para verificar y si es posible, aportar a los aspectos teóricos referidos al objeto de estudio.

Este proyecto también busca avalar que sean escuchadas y tomadas en cuenta todas las voces dentro de una comunidad, las personas con condición o dificultad visual y de otros tipos, representando sus intereses, deseos y perspectivas, por lo que se necesita incorporar su diálogo interno para resguardar la legitimidad de las acciones, como los diálogos interculturales para compartir de manera mutua las perspectivas sobre el patrimonio cultural y artístico, además de que el buen gestor se da en la capacidad de interlocución.

El presente proyecto se desarrolla en cuatro apartados. El primero aborda el marco de referencia y el marco conceptual que toca temas como: patrimonio cultural, museo, diversidad funcional/ discapacidad, inclusión, accesibilidad, cultura 2.0., para después dar paso a la *Fase Diagnóstica*, es decir aquí se describe el diagnóstico del problema, la metas, los objetivos y las posibles estrategias a realizar.

El segundo apartado trata sobre la *Fase de Ejecución*. Aquí se explica a detalle cómo se pretenden desarrollar las estrategias planteadas y como se va a implementar el proyecto. La planificación contiene aspectos como los destinatarios y participantes en el proyecto, los contenidos y las actividades, la metodología, recursos necesarios, así como la organización espacio-temporal y herramientas de comunicación.

La *Evaluación* del proyecto se plantea en el tercer apartado, es decir, una vez que sea implementado de qué manera se va a evaluar. La evaluación se divide en tres partes: la previa y formativa, la evaluación de la implementación de las actividades y la evaluación sumativa, que arrojaría los resultados del proyecto. Una vez obtenidos los resultados el capítulo finaliza con la organización de estos, la valoración final y la propuesta para la elaboración del archivo de materiales e informes de evaluación.

En el cuarto apartado se pueden encontrar las conclusiones expresadas en una valoración, crítica y recomendaciones futuras.

## **1. Marco Conceptual**

Antes de comenzar con la *Fase Diagnóstica* de este proyecto, es importante abordar el *Marco Conceptual* ya que los términos que se trabajan en este son una parte esencial y una constante en esta propuesta. Es importante el saber por qué se está utilizando el concepto diversidad funcional en vez de discapacidad, que los diferencia, como es que se parte del patrimonio cultural para llegar a los museos y de que manera la accesibilidad se convierte en uno de los pasos hacia la inclusión, son algunas de las ideas que se esbozan a continuación.

## 1.1. Patrimonio Cultural

Actualmente existen diversas definiciones y valoraciones referentes al patrimonio cultural, desde la perspectiva institucional se encuentra la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (con siglas en inglés *UNESCO*), que en la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural de 1972 se consideró “patrimonio cultural” a los **monumentos**: obras arquitectónicas, de escultura o de pintura monumentales, elemento o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia; a los **conjuntos**: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia; y a los **lugares**, es decir, obras del ser humano u obras conjuntas de la humanidad y la naturaleza así como las zonas, incluidos los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico<sup>6</sup>. En este caso, se enfocará en los monumentos principalmente caracterizados por su valor artístico, histórico y arquitectónico como lo es el Museo Nacional de San Carlos.

Otra definición es la propuesta por Josué Llull Peñalba en donde define al patrimonio cultural como “el conjunto de manifestaciones u objetos nacidos en la producción humana, que una sociedad ha recibido como herencia histórica, y que constituyen elementos significativos de su identidad como pueblo”<sup>7</sup>; definición que nos permite poner más a debate dicho término como el repensar que se debería de hablar de “patrimonios” en lugar de solo patrimonio, cuestionar ¿patrimonio cultural para qué y para quién?, y por supuesto plantear los diversos usos del patrimonio cultural y quiénes son los que lo deciden ya que la gestión no es la misma en los diferentes espacios y ámbitos.

---

<sup>6</sup> UNESCO “Convención sobre la protección del patrimonio, mundial y cultural, 1972” [En línea] <<http://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf>> [Consultado el 22 de mayo de 2016].

<sup>7</sup> Peña Llull, Josué “Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural” [En línea] 2005 <<http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0505110177A/5813>> [Consultado el 29 de octubre, 2016]

Como se menciona al inicio de este apartado, el concepto de patrimonio cultural fue concebido y se empezó a usar principalmente en el ámbito institucional, dependiendo de los intereses se puede abordar desde distintas áreas, para los motivos de este proyecto hay cuatro visiones que son base y complementarias entre sí. Por un lado, desde el “derecho”, están las legislaciones para la protección, acceso y difusión de los bienes culturales; por otro la “antropología cultural” que lo concibe como el resultado de las diversas expresiones de las sociedades humanas. Uniendo las dos anteriores, nos lleva al estudio y crítica del patrimonio cultural desde la historia y la estética, es decir “la historia del arte”; por consiguiente, está la “educación” encargada de difundir los valores de dichos bienes como símbolos de identidad y referencia de alguna comunidad.

Con el paso del tiempo la concepción del patrimonio cultural ha ido cambiando, actualmente es un término del cuál se han apropiado cada vez más las personas y comunidades, y no solo de la palabra en sí, sino también de los bienes o prácticas a las que se les ha dado la adscripción de este, sean pertenecientes a su entorno próximo o no. Una de las instituciones que ha sido clave para la salvaguarda, conservación, difusión y apropiación del patrimonio cultural es el museo.

### **1.1.1 Museo**

El museo, puede ser entendido como “un espacio determinado, alejado de lo familiar en donde se conservan, exhiben y estudian objetos de interés histórico, científico o artístico”<sup>8</sup>, tal vez ésta sea una definición demasiado simple o de sentido común, pero nos sirve como referencia para empezar a comprender dichos sitios patrimoniales como espacios. En un inicio ésta es la concepción que la mayoría de las personas suele tener de un museo, pero actualmente se lleva a cabo un replanteamiento sobre la funcionalidad de estos que ha permitido estudiar a través de investigaciones cualitativas y cuantitativas el consumo cultural de museos y del público como consumidor cultural.

---

<sup>8</sup> Zavala, Lauro, Ma. De la Paz Silva. “La recepción museográfica, entre el ritual y el juego” en: Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. UNAM, MÉXICO D.F, 1993, 1 PP. 31-47.



Existen muchas definiciones entorno al término “museo”, propuestas por varios autores e instituciones que históricamente han evolucionado y que además manifiestan las diversas posturas e ideas ante el ámbito museístico y patrimonial. Una de estas definiciones dadas a inicios de la década de los setenta es la de V. Eliseeff, quién describe al museo como “un conjunto especializado o diverso, en el que las funciones son múltiples; el punto común de todos los museos es el interés que reporta al patrimonio natural y de la humanidad”<sup>9</sup>. En esta definición se le comienza a dar a los museos el reconocimiento y asociación con el patrimonio cultural y natural, ya sea como las instituciones que se encargan de resguardarlo, preservarlo, estudiarlo y difundirlo, y no solo como un lugar en el que se conservan y exhiben reliquias y documentos históricos, sino que se le empieza a dar más ese carácter social y accesible.

La definición de museo más universalmente aceptada es la proporcionada y desarrollada en los estatutos del Consejo Internacional de Museos (con sus siglas en inglés *ICOM*), que a través de las asambleas generales, reuniones y congresos se ha modificado y enriquecido, como sucedió en la XVI Asamblea General (La Haya, 1989), que ratificó los estatutos de 1974 y 1989<sup>10</sup>; aquí la concepción dada es que “el museo es una institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público, que adquiere conserva, investiga, comunica y exhibe para fines de estudio, de educación y deleite, testimonios materiales de la humanidad y de su entorno”. En esta definición se pueden apreciar las posturas de la nueva museología y la influencia de disciplinas como la antropología y la etnografía; posteriormente en el 2007 se le hizo una modificación más en donde ya se menciona al patrimonio cultural, dice así: “El museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público que adquiere, conserva, estudia, expone y transmite el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y de su medio ambiente con fines de educación y deleite ”<sup>11</sup>. En esta línea el autor Francesco Poli<sup>12</sup>, hace una

---

<sup>9</sup> V. Eliseeff “El término, el concepto y la definición de museo” en: Fernández, Luis Alonso. (1999). *Museología y museografía*. España: Ediciones del Serbal. Pág. 30.

<sup>10</sup> Fernández, Luis Alonso. (1999). *Museología y museografía*. España: Ediciones del Serbal. Pág. 31.

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> Poli, Francesco (*apud* Fernández, Luis).

referencia particular a los museos de arte, y afirma que ellos “constituyen el patrimonio artístico público” y que “se pueden definir metafóricamente, en su conjunto, como el diccionario de los valores artísticos”.

La didáctica de estos recintos también es un punto importante para mencionar ya que, por supuesto los museos son educativos y lúdicos, y que están en constantes procesos de patrimonialización y democratización tanto del público que asiste como de los expositores. Desde el punto de vista económico los museos representan capitales culturales y simbólicos que no se deben aislar, sino al contrario, se debe incentivar su desarrollo y el cambio de paradigma dentro de los mismos.

El Museo Nacional de San Carlos, con una historia que se remonta a la fundación misma de la Academia (hace más de 200 años), ha experimentado cambios como todas las instituciones de cultura del país. Fue a partir de 1968, ya en su sede del palacio del conde de Buenavista, que comenzó a construir lo que sería su inconfundible perfil y a definir sus funciones<sup>13</sup>. Actualmente el acervo del Museo Nacional de San Carlos está constituido por aproximadamente 2000 obras de arte europeo materializadas en pinturas, grabados, esculturas, dibujos y una minoría de artes decorativas y mobiliarios.

Tanto la definición como las funciones del museo y el patrimonio cultural siguen siendo objeto de debate y discusión, pero lo que cada vez se consolida más es la relación intrínseca que tienen el uno con el otro y sobre todo la misión de ambos, de ser un punto de encuentro que permite y propicia el conocimiento que conlleva a un sentido de pertenencia sociocultural.

### **1.1.2 Diversidad Funcional/Discapacidad**

Antes de abordar el concepto de diversidad funcional, es importante hablar de su término predecesor que es el de discapacidad, el cual actualmente es más utilizado y conocido por la mayor parte de las personas e instituciones. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), “*discapacidad* es un término general que

---

<sup>13</sup> Gerardo Estrada en INBA (2000) *Museo Nacional de San Carlos, Guía*. (1ª. Ed.) México: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. DE C.V.

abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones en la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales”<sup>14</sup>. Esta definición está dada desde el punto de vista biomédico, pero ha ido quedando atrás conforme el tema se ha estudiado, tratado y desarrollado desde una perspectiva más social.

Como indica Rodríguez, Sofía (2010), “todos somos discapacitados de una manera u otra. Unos ven regular, otros no oyen como antes los de más allá tienen dificultades para moverse. Habitualmente son cosas de la edad, pero hemos de ser muy conscientes que las limitaciones humanas no se circunscriben a colectivos especiales”<sup>15</sup>. A pesar de que aún se utiliza el concepto de discapacidad, la idea que propone Sofía Rodríguez se empieza a asociar con la concepción de diversidad funcional, aunque también habla de limitaciones intenta desdibujar esas líneas que agrupan e incluso marginan a las personas funcionalmente diversas.

El concepto de diversidad funcional fue propuesto por un colectivo de personas con discapacidad en España, en el Foro de Vida Independiente en enero de 2005, principalmente para “reivindicar su derecho a tomar decisiones y a abandonar la marginación a la que tradicionalmente ha sido sometido”<sup>16</sup>. También con este término se pretende sustituir y superar a otros que se pueden considerar despectivos tales como “minusvalía” o “discapacidad”. La perspectiva de la diversidad funcional ayuda a reclamar el pleno derecho a la dignidad como una expresión más de las muchas diversidades que actualmente se reconocen de forma positiva en nuestra convivencia colectiva en la sociedad.

---

<sup>14</sup> Organización Mundial de la Salud “Discapacidades” [En línea] < <http://www.who.int/topics/disabilities/es/> > [Consultado 15 de agosto, 2016].

<sup>15</sup> En: ICOM España. Revista del Comité Español de ICOM. N°2 “Museo e inclusión social” [En línea] 2010 <[http://www.icom-ce.org/recursos/ICOM\\_CE\\_Digital/02/ICOMCEDigital02.pdf](http://www.icom-ce.org/recursos/ICOM_CE_Digital/02/ICOMCEDigital02.pdf)> [Consultado 13 de julio 2016].

<sup>16</sup>CSIC Instituto de Estudios Sociales Avanzados. Revista Internacional de Sociología Vol.68, N°2. “Desde la Dis-capacidad hacia la Diversidad funcional. Un ejercicio de Dis-normalización” mayo-agosto 2010 [En línea] <[http://riberdis.cedd.net/bitstream/handle/11181/3725/desde\\_la\\_discapacidad\\_hacia\\_diversidad\\_funcional.pdf?sequence=1&rd=0031157073623169](http://riberdis.cedd.net/bitstream/handle/11181/3725/desde_la_discapacidad_hacia_diversidad_funcional.pdf?sequence=1&rd=0031157073623169)> [Consultado 15 de agosto, 2016].

Existen varios tipos de diversidad funcional, en este proyecto se hablará principalmente de las relacionadas con la dificultad visual. Esta condición se puede clasificar médicamente en dos: la debilidad visual, en donde se presenta una disminución de la ayuda o del campo visual limitada a 20° o menos; y la ceguera, donde se presenta la ausencia total de la vista<sup>17</sup> que puede ser de nacimiento o la pérdida de ella. Actualmente no hay una definición universalmente válida de la ceguera, varía de un país a otro<sup>18</sup>.

Si bien el concepto de diversidad funcional fue propuesto en España y es en donde ha tenido un mayor auge y aceptación, en el contexto mexicano aún es poco conocido, la mayoría de las personas e instituciones siguen utilizando discapacidad como un término políticamente correcto y aceptado. No se trata, ni es fácil que de un día para otro se deje de hablar de discapacidad en el mundo para que se sustituya por diversidad funcional, pero éste último nos ha dado el primer paso para repensar a la “discapacidad” como una construcción social que no solo caracteriza a una parte de la población, si no que es parte de la pluralidad cultural o funcional en la que estamos inmersos o en algún momento llegaremos a estar.

### **1.1.3 Inclusión**

El término de “inclusión” suele ser confundido o utilizado como sinónimo de “integración” pero, aunque compartan características son dos cosas distintas. La inclusión se puede abordar desde distintos ámbitos y disciplinas, en este caso se tratará desde el punto de vista social y el pedagógico. Partir del contexto pedagógico es importante ya que en el plano educativo es donde se comenzó a debatir cual enfoque es más adecuado (integración o inclusión) para la inserción y participación plena de las personas con discapacidad en la sociedad.

Para hablar de inclusión e integración hay que hacer mención también de la exclusión. Esta última se define como “las condiciones desventajosas en el acceso a los bienes, servicios y recursos en relación con otros grupos sociales”<sup>19</sup>, por lo

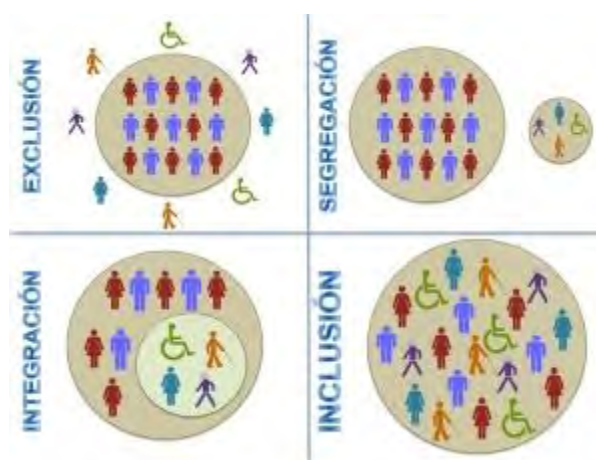
---

<sup>17</sup> Cardona, A. L., Arámbula, L.M., Vallarta, G.M. (2005) *Estrategias de atención para las diferentes discapacidades, manual para padres y maestros*. (1a. ed.). México: Trillas.

<sup>18</sup> Adelaida Castro Navarrete en la conferencia “Paisajes invisibles: las personas con discapacidad visual en la ciudad” en el Museo Nacional de San Carlos, 18 de mayo, 2016.

<sup>19</sup> Significados "Exclusión" [En línea] <<https://www.significados.com/exclusion/>> [Consultado: 19 de abril, 2018]

que en la integración se intenta resolver este problema y, como indica la palabra, integrar y adaptar, en este caso a las personas con discapacidad, al resto de una comunidad. Mientras que la inclusión tiene como propósito no solo el sumar, si no el motivar la participación plena de los individuos, creando las condiciones justas necesarias y equitativas en donde se dé respuesta a la diversidad, ofreciendo a todos “la experiencia de convivir de forma cooperativa, solidaria y respetuosa en contextos en los que la heterogeneidad del grupo no es una limitación sino una riqueza valorada por todos”<sup>20</sup>. Para ilustrar un poco la diferencia entre los tres conceptos antes mencionados, la siguiente imagen:



*Esquema de diferencias: exclusión, segregación, integración e inclusión<sup>21</sup>*

*Fuente: Doble equipo, 2013.*

La imagen anterior nos muestra en la parte de la exclusión, la marginación de un grupo de personas, en este caso con diversidad funcional, respecto a la demás población, en la segregación se ha unido a ese grupo diverso, pero sigue estando separado del primero; en la integración ya se han juntado ambos grupos, pero sus diferencias siguen separándolos y en la inclusión por fin se intentan construir oportunidades para una convivencia equitativa.

En este caso para la realización de este proyecto me inclinaré hacia el concepto de “inclusión”, y para explicar por qué y la diferencia con integración,

<sup>20</sup> CEPAC “Inclusión Educativa; un paradigma en construcción” julio, 2013 [En línea] <<http://eduinclusiva.blogspot.com/>> [Consultado 20 de mayo, 2018].

<sup>21</sup> Imagen tomada de: Doble equipo “Inclusión e integración: 10 diferencias” 29 de octubre, 2013 [En línea] <<https://www.dobleequipovalencia.com/inclusion-e-integracion-10-diferencias/>> [Consultado 21 de mayo, 2018]

tomaré como ejemplo el caso del Museo Nacional de San Carlos. La postura de éste es por supuesto la de un “museo incluyente” y los programas que en se han gestado han sido con ese propósito; pero aunado a ello el museo sólo ha logrado ser integrativo. Por ejemplo, está el caso antes mencionado en el desarrollo del problema de este trabajo, que es el del programa “Toca una obra de arte” y la “Sala Táctil<sup>22</sup>”.

La Sala Táctil se ubica en la planta baja del museo a un costado de la entrada principal, si bien es un lugar accesible y en el cual se les brinda un espacio a las personas con diversidad funcional del tipo visual, de cierta forma también los limita en su visita al recinto ya que usualmente este público tiende a visitar el espacio y omite la exposición permanente u otras partes del museo. Si bien, tanto “Toca una obra de arte” como la “Sala Táctil” han logrado la integración de la comunidad con dificultades visuales al museo y su acercamiento al arte, no es suficiente, no basta con solo sumarlos y convertirlos en números más; hay que incluírsele y una de las maneras de hacerlo sería que en vez de que visiten las obras en una sala aparte, estas piezas se reubicaran dentro de la exposición permanente ya que son reproducciones de algunas que ahí se encuentran, y esto también podría acompañarse de contenido multimedia.

De esta manera las personas con dificultad visual que asistan al museo disfrutarían en primera instancia de la exposición permanente como todo el público, tal vez no puedan apreciar con la vista la totalidad de las obras en este espacio como los otros tipos de visitantes, pero tendrán una experiencia similar al poder ver algunas de las obras a través del tacto y tal vez el oído, porque como me comentó una vez una persona con dificultad visual en las visitas que brindaba en este programa “no vemos con los ojos, pero vemos y percibimos el mundo de otra manera”<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> La Sala Táctil, es una pequeña sala en el primer piso del museo, en donde se encuentran cuatro reproducciones palpables de algunas pinturas de la exposición permanente.

<sup>23</sup> Testimonio de Erika Ortiz después de una visita para personas con ceguera a la Sala Táctil el 15 de febrero de 2017.

La inclusión no sólo trata de cambiar aquellas situaciones objetivas de exclusión, riesgo o vulnerabilidad a la cultura, desde una perspectiva de consumo cultural, sino que posibilita, en este caso a través del arte, que la gente se exprese y se desarrolle en tanto que personas que transforman su situación actual e inciden en la sociedad.<sup>24</sup>

Tal vez la integración suma y ayuda a acceder, pero la inclusión permite generar oportunidades para la expresión y recreación del propio sujeto que le permiten desarrollarse en toda su plenitud, además de participar de manera activa en la sociedad y la vida cultural.

#### **1.1.4 Accesibilidad**

La accesibilidad es entendida actualmente no sólo como la eliminación de barreras arquitectónicas, sino también como el promover la igualdad en el derecho a acceder la información contenida en los museos a través de la planificación de actividades adaptadas a las diferentes necesidades de los diferentes públicos<sup>25</sup>. Aunque la accesibilidad no sea meramente la ausencia de barreras arquitectónicas, sí es un punto importante que debe tomarse a consideración, sobre todo en espacios culturales con estructuras antiguas.

Actualmente todavía hay textos de arquitectura y ciudad en donde el término de accesibilidad con “buena ubicación” o la facilidad para llegar a un lugar. Pero para quienes trabajan el tema de diseño y “discapacidad/diversidad funcional”, el término involucra el ofrecer facilidades para el libre acceso (entrada) y uso de los espacios, objetos e información a un mayor número de personas<sup>26</sup>. Una adecuada accesibilidad a los museos, recintos y lugares educativos/recreativos es un primer

---

<sup>24</sup> Observatorio del tercer sector de bizkaia “Arte para la inclusión y la transformación social” [En línea] Septiembre, 2012 < [http://www.3sbizkaia.org/Archivos/Documentos/Enlaces/1363\\_CAST-innovacion04.pdf](http://www.3sbizkaia.org/Archivos/Documentos/Enlaces/1363_CAST-innovacion04.pdf)> [Consultado el 26 de Agosto, 2016].

<sup>25</sup> Grau, Natalia en: ICOM España. Revista del Comité Español de ICOM. N°2 “Museo e inclusión social” 2010 [En línea] <[http://www.icom-ce.org/recursos/ICOM\\_CE\\_Digital/02/ICOMCEDigital02.pdf](http://www.icom-ce.org/recursos/ICOM_CE_Digital/02/ICOMCEDigital02.pdf)> [Consultado 13 de Julio 2016].

<sup>26</sup> García Lizárraga, Dulce Ma. “Museos en México. Una lectura desde la accesibilidad” [En línea] 2007 <[http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/15-680-9848ewc.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/15-680-9848ewc.pdf)> [Consultado el 20 de agosto, 2016].

paso hacia la inclusión sociocultural de las personas con diversidad funcional de cualquier tipo.

Lo anterior se debe a que la accesibilidad es el medio y una de las bases que nos permiten llegar a la inclusión, esto se da al modificar situaciones objetivas de la exclusión, comenzando por la eliminación de barreras arquitectónicas y dar el adecuado acceso a los espacios, no solo en términos físicos, también puede ser en medios virtuales y tecnológicos, en este caso, podrían ser los diseños accesibles de sitios *web* con temática museística y patrimonial.

### **1.1.5 Cultura y Museos 2.0**

Los conceptos de Cultura y Museo 2.0, se mezclan y toman prestado del término Web 2.0, dado que éste hace referencia a herramientas colaborativas y sociales que permiten a los usuarios interactuar y contribuir entre sí para crear contenido y dar soporte en la red, con lo que dejan de ser usuarios pasivos para convertirse en activos y formar parte de comunidades a nivel local y global que se comunican, informan y generan conocimiento.

La comparación de este mecanismo con los museos se da en su pedagogía y función actual, que va más allá de solo conservar, exhibir y estudiar objetos, sino también en el destacado eje de participación comunicativa con su público que lo ha convertido en un espacio de interacción directa con su comunidad, en donde el contenido y conocimiento han superado las barreras físicas del recinto. Y una de las cosas que propone este proyecto es la activa participación y colaboración del público a quién está dirigido, para que sea posible desarrollar desde su propia situación una completa o mejor experiencia en el museo.

### **1.2 Marco contextual: Museos con programas de inclusión en el mundo y en México.**

En el mundo, el Museo Nacional del Prado en España, es uno de los precursores en cuanto a la inclusión de personas con diversidad funcional. Cuenta con programas y actividades accesibles como: Intérprete de lengua de signos española (LSE), equipos amplificadores de audio (sistema FM), bucle magnético. Para la condición visual, este museo tiene la exposición itinerante llamada "Hoy toca el



Prado”<sup>27</sup>, que consta de imágenes en relieve de obras representativas del museo como “La fragua de Vulcano” y “El quitasol”, que se pueden explorar y tocar con las manos, esta exposición cuenta con un total de seis imágenes en relieve correspondientes a las diferentes géneros y estilos artísticos albergadas en las colecciones del recinto.

También en España se encuentra el Museo de Arte Moderno MURAM de Cartagena, en donde todas las zonas públicas del recinto son accesibles para personas con diversidad funcional. Por otro lado, en el caso de las personas con dificultad visual, han desarrollado actividades específicas como el “Proyecto de visitas guiadas especiales para personas con discapacidad visual al Palacio Aguirre”, el cual pretende acercar a dicho público a través de una visita guiada en la que se utilizan otros sentidos como el tacto, el oído, incluso el olfato para que se sientan trasladados a la Cartagena de 1900.

Otra de las grandes aportaciones del pueblo español al ámbito museístico en relación con las personas ciegas y débiles visuales es la creación del Museo Tifológico<sup>28</sup>, en 1992 en Madrid, España. Este museo fue inaugurado por la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), y es un espacio creado para que sus visitantes puedan ver y tocar las piezas expuestas, teniendo como factor único y original el hecho “de ser un museo que nace por decisión de sus usuarios y diseñado por estos a medida de sus necesidades”<sup>29</sup>.

En México como ya se mencionó tenemos el Museo Nacional de San Carlos con los proyectos *Toca una obra de arte* y *El arte en señas*, dirigidos a las personas con problemas de percepción visual y de tipo auditiva e hipoacúsica. Pero este no es el único museo de arte en el país con programas dirigidos al público con diversidad funcional, también se encuentra el Museo Soumaya que tiene varios programas educativos y de atención a grupos diversos como las visitas táctiles para

---

<sup>27</sup> Para saber más sobre el programa “Hoy Toca el Prado” véase en Museo del Prado “El museo del Prado se hace accesible a personas con discapacidad visual en el Museu d’Art de Girona” 15 de Julio, 2016 [En línea] <<https://www.museodelprado.es/actualidad/noticia/el-museo-del-prado-se-hace-accesible-a-personas/7df7af29-5238-45d0-b296-b6723f48c504>> [Consultado 20 de agosto, 2016].

<sup>28</sup> Parte de la Tifología, que es la parte de la medicina que estudia la ceguera y sus formas de tratamiento para curarla.

<sup>29</sup> ONCE “Museo Tifológico” [En línea] < <http://museo.once.es/home.cfm?id=1&nivel=1> > [Consultado 20 de abril, 2018]

ciegos y débiles visuales, acceso a perros guías certificados, audio guías para débiles visuales, intérprete de Lengua de Señas Mexicana (LSM) además de accesibilidad a través de rampas y elevadores.

Estos dos museos mexicanos forman parte de la “Red de Museos y Espacios Culturales para la Atención de Personas con Discapacidad”, proyecto en el que participan más de 20 museos para crear una cultura de inclusión de las personas con diversidad funcional en los numerosos ámbitos de la vida en la sociedad y de manera simultánea fomentar los valores de respeto, convivencia y cooperación.

### **1.3 Fase Diagnóstica**

En este apartado se describe la concepción del proyecto, su origen, problemáticas y características esenciales a las que se pretende dar respuesta a través del planteamiento de las metas, los objetivos y posteriormente una serie de estrategias que servirán de vehículo para su cumplimiento.

#### **1.3.1 Diagnóstico del problema**

Dentro del sistema constitucional mexicano, en el último párrafo del artículo 4° se señala que el derecho a la cultura se encuentra como uno de nuestros derechos fundamentales.

“Toda persona tiene derecho al acceso a la cultura y al disfrute de los bienes y servicios que presta el Estado en la materia, así como el ejercicio de sus derechos culturales. El Estado promoverá los medios para la difusión y desarrollo de la cultura, atendiendo a la diversidad cultural en todas sus manifestaciones y expresiones con pleno respeto a la libertad creativa. La ley establecerá los mecanismos para el acceso y participación a cualquier manifestación cultural.”  
(Adicionado mediante Decreto publicado en el Diario Oficial de la Federación el 30 de abril de 2009).<sup>30</sup>

El acceso al patrimonio cultural es una de las variantes de dicha legislación, pero, aunque sea un derecho universal y fundamental, existe una parte de la población a la que no se le reconoce completamente y se le invisibiliza, ellas son precisamente las personas con diversidad funcional. Hay declaraciones internacionales y constituciones que consagran los derechos de las personas con discapacidad, como la “Convención sobre los derechos de las personas con

---

<sup>30</sup>Instituto de Investigaciones Jurídicas UNAM. “Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos” [En línea] <<http://www.juridicas.unam.mx/legislacion/ordenamiento/constitucion-politica-de-los-estados-unidos-mexicanos#10539>> [Consultado el 24 de agosto de 2016].

discapacidad” (2006), el “Programa de Acción Mundial para las personas con discapacidad” (1982); y en México también está la “Ley General para la inclusión de las personas con discapacidad” (2011). El acceso y la accesibilidad constituyen derechos esenciales a la vez que son condiciones primordiales para la inclusión social, la no discriminación y la igualdad de oportunidades y trato.

A pesar de dichas legislaciones aún no existe una considerable inclusión de las personas con diversidad funcional en la vida cultural. En el caso del Museo Nacional de San Carlos, el disfrute del patrimonio artístico e histórico que alberga es aún limitado para este público a pesar de que es uno de los museos en el país que cuenta con programas que fomentan la inclusión de las personas con diversidad funcional, como los denominados “Toca una obra de arte” y “El arte en señas”.

Como se mencionó anteriormente, el Museo Nacional de San Carlos es precursor en el país al tener réplicas tridimensionales representativas de cada estilo pictórico del acervo en el recinto, por medio de las cuales se da la oportunidad al visitante con discapacidad visual de tener un acercamiento a las obras a través de otros lenguajes perceptivos y así poder apreciar el arte de forma táctil. No obstante, la importancia de este programa, el museo aún no logra una inclusión considerable de las personas diversas funcionalmente debido a varios factores. Uno de ellos es que aún existen barreras físicas en cuanto a la accesibilidad de las personas con diversidad funcional (personas en silla de ruedas o con alguna condición o imposibilidad física) al espacio, dado que es un edificio antiguo y en su construcción a finales del siglo XVIII y principios del XIX, no se consideró una estructura para el acceso de las personas con diversidad funcional. El museo cuenta con un elevador y rampas en la entrada posterior y adentro de las salas, la problemática se suscita cuando se descompone el elevador además de que también son necesarias en la entrada principal.



Foto 1: Fachada y entrada principal del Museo Nacional de San Carlos.

Fuente: Archivo fotográfico del Museo Nacional de San Carlos

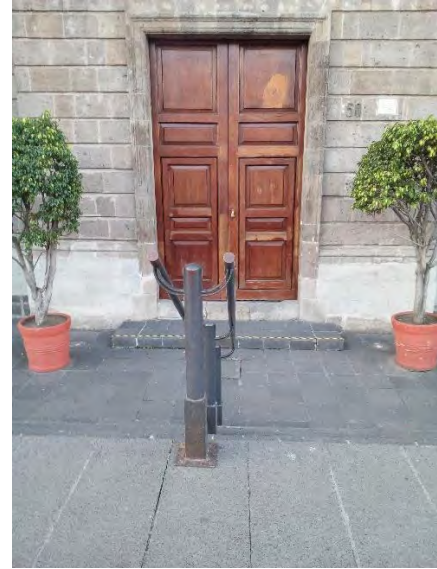


Foto 2: Escaleras de la entrada principal del MNSC<sup>31</sup>.

Fuente: Tomada por la autora el 6 de noviembre, 2017.

La falta de funcionalidad en el programa “Toca una obra de arte” es otra de las problemáticas presentes, ya que, si bien se encarga de brindar un espacio para tocar y sentir una obra de arte, dicho espacio es insuficiente ya que la Sala táctil en donde se encuentran las reproducciones en relieve de las pinturas del acervo es muy pequeña y poco práctica para visitas numerosas y solo cuenta con cuatro reproducciones. La eficacia de la sala también es cuestionada ya que en vez de incluir a las personas con diversidad funcional solo las integra, es decir; la sala se encuentra ubicada cerca de la entrada principal del museo y generalmente el público con condición o dificultad visual que la visita solo se limita a dicha sala, sin recorrer la exposición permanente u otras del museo.

En la siguiente fotografía se muestra el espacio de la Sala Táctil durante una visita de sensibilización, visita que forma parte del programa Toca una obra de arte:

---

<sup>31</sup> MNSC son las abreviaturas del Museo Nacional de San Carlos.



Foto 3: Sala Táctil con tres de las cuatro reproducciones texturizadas del acervo.

Fuente: Tomada por la autora el 28 de noviembre, 2016.

A pesar de que ya se trabaja en ello aún hay barreras de comunicación en las mediaciones<sup>32</sup> y visitas. También hay una ausencia de cédulas informativas y señalamientos en braille, y las que hay son incómodas o de difícil acceso. Problemáticas como éstas hacen que aún no haya una adecuada inclusión y disfrute del patrimonio cultural que hay en el recinto por parte de las personas con diversidad funcional. Aunado a ello está la falta de financiamiento y/o recursos.

### **Problemática principal**

¿Cómo se puede lograr una mayor inclusión y asistencia de las personas con discapacidad en el MNSC para que tengan un adecuado acceso y disfrute del patrimonio cultural artístico e histórico?

### **Problemas específicos**

- 1.- Barreras físicas en cuanto a la accesibilidad de las personas con diversidad funcional (personas en silla de ruedas o con alguna discapacidad física).
- 2.- Funcionalidad en el programa “Toca una obra de arte” y falta de evaluación de este.

---

<sup>32</sup> Las “mediaciones”, son los recorridos que se le dan al público en el museo tanto en las exposiciones temporales como en la permanente y en la sala táctil, y tienen como principal característica el diálogo que propicia el mediador entre los visitantes y las obras, para que además de aprendizaje se hagan nuevas resignificaciones con ellas.

3.- Dificultades de comunicación y lenguaje en las mediaciones y visitas ante un público multicultural y diverso.

4.- Ausencia de cédulas informativas y señalamientos en braille.

5.- No hay una completa inclusión y disfrute del patrimonio cultural que hay en el recinto por parte de las personas con diversidad funcional.

6.- Falta de financiamiento y/o recursos.

#### **1.4 Metas para el proyecto**

**1.4.1** Este proyecto tiene como meta que el Museo Nacional de San Carlos sea un museo más incluyente y que el patrimonio artístico e histórico que en él se encuentra sea de mayor acceso para el público diverso que lo visita, beneficiando a un mínimo de 1000 visitantes con diversidad funcional al año.

**1.4.2** Cada trimestre (4 veces al año) se brinde un espacio en el MNSC a personas con diversidad funcional para la creación de exposiciones, talleres y actividades que pueden estar relacionadas con su condición o con la temática artístico patrimonial del museo.

**1.4.3** Incrementar el número personas que visitan el museo, no solo con diversidad funcional, sino en general, y que esto se convierta también en un beneficio económico para el MSNC.

#### **1.5 Objetivos**

##### **1.5.1 Objetivo general**

Impulsar una mayor accesibilidad a través de diseños incluyentes para todos los espacios, acciones y servicios culturales en el Museo Nacional de San Carlos, tanto en las exposiciones permanentes como en las temporales.

##### **1.5.2 Objetivos particulares**

1.- Hacer las modificaciones necesarias al proyecto “Toca una obra de arte”, además de complementar éste con la investigación, desarrollo e innovación en

tecnologías multimedia que faciliten la accesibilidad a los contenidos culturales, así como los dispositivos y procesos de acceso a los mismos.

2.- Impulsar la activa participación de las personas con diversidad funcional dentro de las diferentes creaciones artísticas que se lleven a cabo en el recinto.

3.- Incentivar la capacitación del personal dentro del recinto para que puedan identificar y dar respuesta a las personas con diversidad funcional.

4.- Hacer que parte del material bibliográfico y documental, principalmente gacetas y hojas de sala y folletos con información importante del museo sea accesible a las personas con diversidad funcional, dando los recursos de apoyo necesarios.

5.- Eliminar las barreras físicas para que los diferentes espacios del museo sean más accesibles.

### **1.6 Estrategias del proyecto**

1.- Replantear el programa “Toca una obra de arte”, a partir de la previa investigación y trabajo de campo para que cumpla su función de incluir a las personas con diversidad funcional, además de desarrollar contenidos multimedia como aplicaciones para dispositivos móviles, audios y videos que sirvan de apoyo para lograr una mejor experiencia en el museo para las personas con discapacidad.

2.- Garantizar la participación plena y efectiva de los propios usuarios y del Museo Nacional de San Carlos a través de sus diferentes departamentos en la ejecución y seguimiento de este proyecto.

3.- Dar un formato en braille y multimedia, a por menos el material bibliográfico más importante/relevante como los principales libros sobre el museo, catálogos de la exposición permanente, las gacetas y hojas de sala se les dé un formato en braille y multimedia; y que en la biblioteca del museo se incluyan algunos libros en el dicho formato.

4.- Realizar campañas informativas y de difusión cultural, en diferentes formatos accesibles, se dé a conocer y se incentive la asistencia y participación de las personas con diversidad funcional a las actividades y vida cultural del museo.

5.- Instalar rampas en los puntos clave del museo como la entrada principal y entre salas, para que en cuanto al espacio físico el recinto sea más accesible.

### **1.7 Retos para el desarrollo del proyecto**

Los principales desafíos a los que se va a enfrentar este proyecto son 3:

1. La aprobación del proyecto por parte de los directivos. Aprobar y dar el permiso para la implementación de éste a través de sus estrategias propuestas es una gran responsabilidad para los encargados administrativos del museo, por lo que puede que no sea una tarea fácil de convencimiento, pero si una oportunidad para plantearlo en términos de una necesidad para la institución.
2. Captación de recursos para su financiamiento. La búsqueda de patrocinadores que cubran las necesidades monetarias del proyecto puede que no sea una labor sencilla, habrá que negociar las ganancias para éstos ya que los mayores logros del proyecto están pensados primeramente en términos sociales y no económicos.
3. Participación, disponibilidad y compromiso por parte del personal del museo. Los trabajadores del museo generalmente están ocupados en el desempeño de sus actividades con relación a su puesto de trabajo, por lo que en algunos casos su participación en este proyecto puede depender de su disponibilidad en tiempo.

## **2. Fase de ejecución**

En este apartado se desarrollan las estrategias antes planteadas a través de actividades y contenidos que se desglosan en cada eje. Cabe mencionar que se toma como referencia el proyecto ya implementado en el museo “Toca una obra de arte”, programa que comenzó en el año del 2006 dirigido a personas con ceguera y debilidad visual.





Obra original  
*El camino de Damasco, s.f.*  
 (detalles)  
 de Jaume Gual,  
 ca. 1383/85-1428, Seo de Urgel;  
 Jaume Cirera,  
 1360-1450, Barcelona;  
 Bernat Despuig,  
 1380-1451, Barcelona  
 Óleo sobre tabla, 82 x 243,5 cm.

## TOCA UNA OBRA DE ARTE

Dentro del programa de atención a personas con capacidades diferentes, el Museo Nacional de San Carlos ha enfocado esfuerzos para brindar al visitante ciego o débil visual un acercamiento a reproducciones táctiles de algunas obras que forman parte del acervo, haciendo uso de otros sentidos como el tacto y el oído, a través de las descripciones orales que los mediadores ofrecen.

El programa *Toca una obra de Arte* consiste en:

- Reproducciones texturizadas de las principales obras del acervo del museo.
- Cederario en lenguaje Braille.
- Guía de las salas con reproducciones en diagrama táctil y lenguaje Braille.

Reproducción táctil de la obra  
*El camino de Damasco, (detalles)*  
 Obra reproducida en 2007,  
 gracias al programa  
*Toca una obra de Arte*

*Folleto del programa "Toca una obra de arte"*  
 Fuente: Archivo del programa *Toca una obra de arte* del MNSC.

El programa busca brindar al visitante ciego y débil visual la posibilidad de tener un acercamiento a las obras de arte, así como una experiencia estética a través del uso de otros lenguajes perceptivos. Por tal razón se creó una Sala Táctil con reproducciones a escala y en relieve (con diferentes texturas) de cinco pinturas representativas del acervo del museo, con sus correspondientes cédulas en braille.

Las visitas a la Sala Táctil se llevan a cabo a partir de metodologías que tienen como base el constructivismo<sup>33</sup>. La visita se conforma con un mediador (que puede tener alguna condición visual o ser normo visual) y un monitor capacitados quienes conducen al público durante la visita en varios pasos: reconocimiento auditivo del mediador y monitor, ubicación espacial, breve historia del edificio y acervo del museo, reconocimiento de las piezas a través del tacto, conclusiones y retroalimentación sobre la actividad. En ocasiones, a parte de la visita también se da un taller de pintura o escultura diseñado para público en general. También está

<sup>33</sup> Resalta principalmente, el papel activo del individuo como constructor de su propio conocimiento.

permitido que los visitantes (a través de la mediación de una persona previamente capacitada) toquen algunas esculturas del patio del recinto y que ingresen a las salas del museo con un perro guía.



*Foto 4: Visita de sensibilización (parte del programa Toca una obra de arte) con niños autistas.*

*Fuente: Tomada por la autora, septiembre 2017.*

A pesar de los logros obtenidos en este programa y de las actividades que se realizan durante las jornadas de inclusión, el museo está consciente que aún hace falta mucho por hacer, siendo ésta una de las razones para la elaboración del presente proyecto en donde se distingue un espectro más amplio.

Para la ejecución de este proyecto es importante tomar en cuenta la participación de las personas con ceguera y debilidad visual, no solo como destinatarios si no también para la planificación y producción de éste. El objetivo es hacer más accesible los espacios y servicios del MNSC, y con ello mejorar la experiencia de los usuarios con condición visual en el recinto. Las estrategias que nos ayudarán a cumplir las metas y objetivos se basan en 3 ejes principales que son: accesibilidad, museografía y la creación de contenidos y actividades. Los procedimientos estarán apoyados metodologías como el constructivismo.

Los recursos serán solventados a través de patrocinios gestionados por el equipo de producción que se conforma por el personal del museo, voluntarios y servicio social. Una vez que se ejecute, comenzando en el mes de enero, será evaluado desde el inicio de su implementación a través de indicadores cualitativos y cuantitativos. Toda esta planificación será desglosada detalladamente a continuación.

## **2.1 Destinatarios y participantes en el proyecto**

Este proyecto está dirigido al público en el Museo Nacional de San Carlos principalmente, con diversidad funcional enfocado a la condición visual (ceguera y debilidad visual), aunque también se pretende que sea utilizable para las personas con otras discapacidades como la auditiva, motriz, intelectual, el autismo, etc.

En cuanto a los participantes se contempla en primera instancia a las personas con ceguera y debilidad visual para que también estén directamente involucrados en la elaboración de las estrategias. El personal del museo es un aspecto clave, por un lado, está la colaboración de los distintos departamentos principalmente Aprendizaje y Mediación, Museografía, Difusión y Prensa, Custodios y demás trabajadores, por otro están los participantes del servicio social y voluntariado.

Un punto importante sobre de los participantes del proyecto es la multi e interdisciplinariedad con la que se va a trabajar, ya sea con los trabajadores del museo y/o con los voluntarios, la participación de los últimos es un aspecto relevante que se abordará más adelante en el apartado de recursos humanos. El trabajo interdisciplinario es relevante no solo por los distintos temas y áreas que se piensan abordar, sino también por el enriquecimiento que se da en la variedad de los campos académicos y laborales desde donde se pretende trabajar la inclusión y la diversidad funcional junto con las problemáticas y sus respectivas estrategias para solucionarlos.

## Participantes

ÁREAS DEL MUSEO	FUNCIONES DENTRO DEL PROYECTO
Aprendizaje y Mediación	<p>Creación de contenidos y capacitación de mediadores para visitas interpretativas, de sensibilización y talleristas.</p> <p>Captación de los prestadores de servicio social y voluntarios que participarán en el proyecto.</p> <p>Coordinar actividades y programas de inclusión.</p>
Museografía	<p>Adaptación de los espacios para una adecuada accesibilidad física.</p> <p>Coordinar las modificaciones a los espacios físicos, además de la distribución de las reproducciones táctiles del acervo y de las cédulas en braille.</p>
Difusión y prensa	<p>Gestión de redes sociales y medios de comunicación para difundir las actividades y oferta cultural del museo para el público con diversidad funcional y en general.</p>
Patronato	<p>Administrar los patrocinios y fondos para el proyecto.</p>
Biblioteca	<p>Habilitar un espacio para material bibliográfico en braille.</p>
Dirección, Recursos Humanos, Recursos Materiales, Colecciones Externas, Curaduría, Investigación, Registro y Conservación de Obra, Diseño y archivo fotográfico, Administración y Taquilla.	<p>Estar en continua capacitación y adecuadamente informados sobre los temas de inclusión y diversidad funcional que se trabajan en el museo. Mantener la comunicación entre departamentos para un trabajo eficaz y bien organizado.</p>

<b>PARTICIPANTES y DISCIPLINAS</b>	<b>FUNCIONES DENTRO DEL PROYECTO</b>
Personas con ceguera y debilidad visual	Supervisar, participar e intervenir en la elaboración de las estrategias de inclusión y accesibilidad.
Desarrollo y Gestión Interculturales	Gestionar las estrategias, monitorear las actividades, mediar entre los participantes y apoyar en la coordinación del proyecto.
Arquitectura	Ya sea desde Museografía o en colaboración con el mismo departamento, realizar las modificaciones necesarias y adecuadas para una mejor accesibilidad física, es decir. Lo que respecta a la instalación de rampas y guías táctiles.
Diseño Gráfico	Registro fotográfico y documental tanto del proceso del proyecto como de su implementación, diseño de la comunicación visual, material multimedia y didáctico en colaboración con el área de Comunicación y Programación.
Psicología y Pedagogía	Planeación e implementación de las mediaciones, talleres y actividades didácticas.
Historia	Investigación acerca del acervo y las exposiciones temporales para poder trabajarlo en las guías táctiles, material multimedia y en las mediaciones.
Comunicación	<p>Registro fotográfico y documental tanto del proceso del proyecto como de su implementación, así como la difusión de los programas y actividades realizadas, además del manejo de las redes sociales y sitios online para ello.</p> <p>Identificar los problemas de difusión online y offline para trabajar en su mejoramiento.</p>
Ingeniería en Sistemas Computacionales o Informática (Programador)	Realizar aplicaciones y material multimedia de apoyo para el contenido, además de gestionar en conjunto con el área comunicación la accesibilidad en las páginas y sitios online. Esto también lo puede coordinar con el área de Diseño Gráfico y Comunicación.

Artes plásticas	Reproducción de obras y material táctil para las personas con condición visual.
-----------------	---

## 2.2 Estrategias elegidas

Las estrategias de inclusión se desglosan en tres ejes base que son Accesibilidad, Museografía y Creación de contenidos y actividades. Dichos ejes surgen a partir de las principales problemáticas previamente identificadas, que para ser resueltas se han agrupado en éstas tres y a continuación se explicarán.

### 2.2.1 Accesibilidad

Se entiende por accesibilidad las facilidades que se ofrecen para el libre acceso (entrada) y uso de los espacios, objetos e información a un mayor número de personas<sup>34</sup>. En este apartado se trata por un lado la arquitectura del museo y por el otro su adecuada accesibilidad física en el recinto.

Tratándose de una edificación con más de 200 años de antigüedad y dado que sus fines de construcción fueron diferentes a las de un museo, se han tenido que hacer adaptaciones en sus variados espacios, lo cual no ha sido fácil al ser un edificio histórico y artístico declarado “Monumento Nacional” en 1932 y protegido por la “Ley Federal Sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas” que en sus artículos 6° y 7° indican que en caso de restauración, conservación y modificación siempre será bajo permiso previo y supervisión del INAH.

En el caso del Museo Nacional de San Carlos se ha tratado de conciliar la normativa con los programas de accesibilidad e inclusión, por ejemplo, tanto en la entrada posterior como en las salas de la exposición permanente se han instalado rampas fijas y móviles para un más cómodo y mejor desplazamiento en el lugar.

---

<sup>34</sup> García Lizárraga, Dulce Ma. “Museos en México. Una lectura desde la accesibilidad” [En línea] 2007 <[http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/15-680-9848ewc.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/15-680-9848ewc.pdf)> [Consultado 20 de Agosto, 2016].

También el museo cuenta con un elevador a un costado del estacionamiento y que conecta el patio trasero con el segundo nivel del edificio (salas permanentes)<sup>35</sup>.

Dichos elementos no han afectado la integridad histórica y estética del edificio y ayudan de cierta manera en el acceso y traslado de los visitantes, aunado esto las rampas son insuficientes y la ausencia de estas provoca inconsistencias con las que ya se encuentran. Por ejemplo, en la llamada sala de San Sebastián, espacio que conecta el patio principal con el patio trasero y el estacionamiento, cuenta con una rampa móvil para acceder a ese patio posterior, pero si se quiere entrar del lado del patio oval (principal) o salir hacia allá, se encuentra con dos escalones que dificultan la movilidad en caso de desplazarse con una silla de ruedas.



*Foto 5: Sala de San Sebastián (Solo posee una rampa móvil en su entrada posterior y en la principal hay escaleras)*

*Fuente: Tomada por la autora, octubre 2017.*



*Foto 6: Rampa derecha de la fachada posterior que da acceso a la Sala de San Sebastián.*

*Fuente: Tomada por la autora, octubre 2017.*

La entrada principal es otro espacio que necesita con urgencia la instalación de rampas, ya sean fijas o móviles para no afectar la estructura y/o estética del espacio, las rampas pueden colocarse a un costado de las escaleras que se tienen que bajar para entrar al edificio y justamente en la entrada se podría poner otra;

<sup>35</sup> Véase planos de la planta baja y alta del museo en el APÉNDICE 1.

aunque en este caso el área de arquitectura sería quién se encargaría de decidirlo y supervisar su colocación en los puntos donde sea necesario.

En este caso las rampas son una alternativa a las escaleras que va a permitir un desplazamiento más fácil, a las que también se les puede valorar como elementos dinámicos centrales, que son parte de un formato accesible. Las rampas pueden ser una vía alterna para salidas de emergencia en caso de que no se pueda usar el elevador.

En el caso del público con discapacidad visual, se deberían crear rutas accesibles con guías táctiles en el piso, estas guías se pueden instalar en puntos clave del museo como la entrada principal hacia la taquilla y hacia los baños, otra que lleve al patio trasero y una más que lleve a las salas permanentes del segundo piso. De la misma manera que con las rampas el área de arquitectura y museografía se encargarían de la distribución de dichas guías por el museo.

Este proyecto no solo aborda la accesibilidad física, si bien es importante como punto de partida, también plantea trabajar la accesibilidad que se encamina al “diseño universal”, es decir, servicios y entornos más sencillos de usar que además del espacio físico implica el acceso a la información, comunicaciones y en el caso del museo, a las obras de arte en el acervo, contenidos y actividades.

En sí la accesibilidad encaminada a un posterior diseño universal de este proyecto, que, si bien está tomando como grupo focal a las personas con condición visual, pretende beneficiar al público diverso de todas las edades y habilidades. Una vez cubierto el adecuado acceso al recinto, pasaremos al ámbito museográfico.

### **2.2.2 Museografía**

Mientras que la Museología es la ciencia y teoría del museo, el área de Museografía es la puesta en práctica, es decir, se encarga mediante técnicas especializadas de las instalaciones, requerimientos funcionales y espaciales, el almacenamiento y la circulación, así como las medidas de seguridad y la conservación de las obras en exhibición.



Este departamento trabaja en colaboración con el de Curaduría e Investigación para el montaje de las exposiciones temporales y la conservación/mantenimiento de la exposición permanente. Analiza la estética y presentación de los objetos a exhibir en sus diversos ámbitos y de qué manera se comunicará la información y el mensaje.

En este apartado es donde se retoma el programa “Toca una obra de arte” y en especial la Sala Táctil que lo acompaña. Si bien ha sido un programa con sus aciertos, también ha tenido sus fallas, una de ellas es la mencionada en la problemática sobre la limitada integración del público en vez de su completa inclusión.

En la Sala Táctil se encuentran cuatro reproducciones a escala y en relieve de pinturas representativas del acervo del museo. Estas obras permiten al público con discapacidad visual conocer el arte a través del tacto. La sala se encuentra ubicada a un costado de la entrada principal, el acceso no es muy complicado, pero el problema se suscita en el espacio ya que la sala es pequeña y el cupo máximo es de 10 personas, lo que incluye a los mediadores. En el caso de las visitas grupales con grandes cantidades de personas esto suele ser un inconveniente.

Por otro lado, las personas con condición visual que entran a la sala sólo se limitan a la misma y normalmente no recorren los demás espacios del recinto como las salas de la exposición permanente. Por esta razón es que sí se les integra al crear un área para ellos, pero el objetivo de este proyecto es que se les incluya plenamente al poder acceder a los mismos servicios que las personas normo visuales, para lo que deben hacerse las respectivas adecuaciones.

Estos ajustes museográficos se dividen en dos aspectos, el primero es que las obras de la Sala Táctil se coloquen y distribuyan en las salas de la exposición permanente, además de la creación de nuevas réplicas en relieve para que pueda haber al menos una por sala y corriente artística, es decir, para el área de Gótico, Renacimiento, Manierismo, Barroco, Rococó, Neoclásico, Romanticismo, Impresionismo y Realismo.

Es importante mencionar que las reproducciones táctiles de estas obras serán elegidas por el departamento de Aprendizaje y Mediación, mientras que Museografía se encargará de su distribución y colocación. A diferencia de las obras en relieve con que ya se cuenta, las nuevas pinturas se trabajarán con materiales sencillos y con menos variación de texturas; esto se debe a los testimonios del público con discapacidad visual que han indicado que dichas texturas, en vez de poder dar una idea e imaginar la escena que se está tocando, solo logran ser confusas.

Otro punto relevante en cuestión museográfica son las cédulas, las únicas cédulas en braille son las que acompañan a las obras de la Sala Táctil y las que ahí se encuentran son incómodas y de difícil acceso. Así que se necesita hacer y colocar este tipo de cédulas no solo con sus respectivas obras táctiles, sino también en las esculturas que se pueden tocar, letreros en braille afuera de las salas, baños y biblioteca.

Como apoyo a las guías táctiles y letreros en braille también se puede elaborar y poner un mapa o maqueta del museo y sus respectivas áreas, que sea palpable, para que el público con discapacidad visual al llegar al recinto pueda saber en dónde está y a dónde se quiere mover. Los objetos son el significado más importante de un museo y ayudan a garantizar la unidad dialéctica entre la documentación, objetivo real de una colección y la comunicación que éstos ofrecen al público<sup>36</sup>. Una vez trabajada la accesibilidad en el espacio físico y museográfico, el siguiente eje a retomar es la creación de contenidos y actividades.

### **2.2.3 Creación de contenidos y actividades**

Si algo determina a los museos actuales es su carácter dinámico capaz de crear contenidos y actividades alternas a las exposiciones permanentes y temporales que poseen. Dichas actividades se pueden manifestar en visitas mediadas, visitas autónomas con material didáctico, visitas-taller, talleres de expresión artística, visitas dramatizadas, caracterizadas o experienciales, actividades escénicas,

---

<sup>36</sup> Artes visuales "Museografía" [En línea] septiembre de 2007 <<http://artesvisuales31.blogspot.mx/2007/09/museografa.html>> [Consultado 27 de octubre, 2017].

conciertos, proyecciones, cursos, seminarios, congresos, conferencias, y exposiciones temáticas.

El Museo Nacional de San Carlos no es la excepción, precursor en México precursores en el área de Servicios Educativos, ahora llamado Aprendizaje y mediación donde se han gestado contenidos como los antes mencionados, y en algunas ocasiones en colaboración con los departamentos de Difusión y Prensa y el de Patronato. Varias de estas actividades ya están encaminadas a la inclusión como son las visitas mediadas, actividades escénicas y algunas conferencias, entre otras.

En este eje del presente proyecto no se pretende hacer acciones exclusivas para las personas con discapacidad, sino pensar las actividades y contenidos desde la diversidad funcional en este caso con condición visual para que la participación en éstas sea equitativa. La creación de contenido se desglosa de la siguiente manera:

<b>CREACIÓN DE CONTENIDOS</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Desarrollo ¿Cómo?</b>	<b>Periodicidad ¿Cada cuándo?</b>	<b>Apoyo de tecnología multimedia y gadgets</b>
Mediaciones  y visitas	-Visitas interpretativas y mediadas en el programa “Toca una obra de arte” tanto con las reproducciones	-Las visitas interpretativas y mediadas, así como las de sensibilización estarán sujetas a la agenda, es decir, cuando el público	-En caso de la ausencia de mediadores o en el de una visita autónoma <sup>37</sup> , el apoyo de audio guías y aplicaciones móviles para hacer

<sup>37</sup> Una visita autónoma es aquella en la que el público desea dar el recorrido por el museo sin un mediador o guía.

<p>interpretativas</p>	<p>táctiles como en las esculturas.</p> <p>-Visitas de sensibilización con el público normo visual.</p> <p>-Visitas caracterizadas o dramatizadas y sensoriales dependiendo de las exposiciones temporales o alguna temática del mes.</p>	<p>las pida dentro del horario del museo. En fin de semana se establecerá un horario para el público que lo solicite.</p> <p>-Las visitas caracterizadas y dramatizadas se pueden dar una vez al mes.</p>	<p>más ameno y comprensible el recorrido.</p>
<p>Talleres</p>	<p>-Talleres de pintura, escultura, fotografía y demás expresiones artísticas adecuados para las personas con discapacidad visual.</p> <p>-Además de los talleres de expresión artística, también se pueden crear y adecuar otro tipo de talleres con temas relacionados al museo, la discapacidad visual,</p>	<p>-Los talleres también estarán sujetos a la agenda, cuando el público lo solicite conforme a los horarios y disponibilidad del museo.</p> <p>-Los talleres con temáticas teórico-prácticas diferentes a la expresión artística, se pueden realizar en jornadas especiales mensuales.</p>	<p>-Aunque no es un requerimiento, se puede apoyar los talleres con el recurso de la tecnología multimedia, principalmente con la parte del audio.</p>

	inclusión y los derechos culturales.		
Escénicas (obras de teatro, conciertos y <i>stand up</i> )	-Los conciertos, obras de teatro y stand up pueden ser gestionadas con artistas con condición visual, o que en las mismas se relacione con el tema.	-Estas actividades se pueden llevar a cabo tanto en las jornadas de inclusión como en la Noche de Museos o los fines de semana, al menos una vez al mes.	-En caso de que los artistas a presentarse lo requieran.
Proyecciones (Películas, documentales, etc.)	-Proyección de películas y documentales audiodescritos y de cine sonoro para ciegos y débiles visuales.	-Las proyecciones se pueden alternar con el cine que se proyecta para las personas normo visuales y el público en general que se hace cada mes. También puede realizarse como parte de las actividades en las jornadas de inclusión y Noche de Museos.	-Proyector, computadora, bocinas y equipo de audio para las proyecciones en el auditorio.
Cursos, seminarios y conferencias	-Algunos de los temas que se pueden manejar en los cursos, seminarios y conferencias son: la discapacidad visual,	-Se pueden llevar a cabo en las jornadas de inclusión o al menos en una periodicidad de una a tres veces por año, dependiendo	-La tecnología multimedia puede ser un recurso para impartirlo de una forma más dinámica.

	<p>inclusión y derechos culturales.</p> <p>-También se pueden adaptar las conferencias sobre las temáticas de arte y patrimoniales que se llevan a cabo en el museo con sus respectivos intérpretes.</p>	<p>de la actividad, Si se trata de seminario puede ser al menos una vez, si son cursos o conferencias lo ideal sería de un mínimo de 2 a 3 veces al año.</p>	
Exposiciones temáticas	<p>-Las exposiciones temáticas se pueden gestionar abordando desde la diversidad funcional las obras de arte en el museo y sus autores.</p> <p>-También se pueden organizar pequeñas exposiciones o exhibiciones de lo trabajado en los talleres y cursos por parte del público con discapacidad visual.</p>	<p>-Se puede organizar y realizar alguna de las exposiciones temáticas al menos una vez en el año.</p>	<p>-Dependiendo de la temática y los resultados de la exposición es que se apoyará del material multimedia.</p>
Material didáctico	<p>-Juegos de mesa, rompecabezas táctiles y con escritura en braille diseñados partir de</p>	<p>-Pueden ser utilizados como actividad de integración o recurso didáctico</p>	<p>-El material didáctico se diseñará en el plano físico, pero también puede ser diseñado</p>

	las obras y estilos artísticos del acervo.	previa, durante y posterior a las mediaciones y talleres.	a través de aplicaciones y gadgets.
Material bibliográfico y Biblioteca	-Diseñar un espacio en la biblioteca del museo para material bibliográfico en braille así como tener en este formato algunas de las hojas de sala y gacetas del museo.	-El espacio en la biblioteca para material en braille debe ser permanente, mientras que las hojas de sala y gacetas con dicho formato se deben de ir guardando al menos una pieza en ese espacio para su consulta.	-Aunque es un poco más complicado, también se debería trabajar en el aspecto de audiolibros que pueden ser de apoyo a la bibliografía en braille.

Los departamentos que participan principalmente en la coordinación y gestión de estos contenidos y actividades son Aprendizaje y Mediación, Difusión y Prensa y Patronato. Como se mencionó anteriormente la realización de las actividades en su tiempo y forma dependerá de la agenda, personal y recursos del museo, aunque es importante destacar que tiene que haber una continuidad en su implementación o alternancia con los demás eventos en el recinto.

### 2.3 Metodología (s)

Es aquí donde se hará mención del conjunto de procedimientos y protocolos a seguir para el correcto funcionamiento de las actividades propuestas. En el contexto del museo, la metodología se vincula a un tipo de aprendizaje voluntario, intrínseco, no lineal y continuo. En él tiene particular importancia el incentivo a la curiosidad, la exploración, la imaginación, las emociones e interacción social.<sup>38</sup> El Museo Nacional

<sup>38</sup> Azcona, M., Del Barrio, H., García, A., Garde, V., De Luque, A., Ovejero, O., Pérez, E., Rodríguez, V., Rubio, M., Sanz, C. (2015). *Proyectos educativos y culturales en museos. Guía básica de planificación. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte*, España: Catálogo de publicaciones del Ministerio. Pág. 10.

de San Carlos trabaja con metodologías que empatan con las características antes mencionadas, por lo que también serán retomadas para la implementación de las estrategias del presente proyecto.

Dichas metodologías son la denominada “Abriendo Puertas a las Artes, la Mente y más allá” y el método “Reggio Emilia”. Estas metodologías son trabajadas en el departamento de Aprendizaje y Mediación para las visitas mediadas, talleres y demás actividades afines. “Abriendo Puertas a las Artes, la Mente y más allá” es un método que promueve el conocimiento del patrimonio nacional y universal, y la posibilidad de disfrutarlo, para así brindar la oportunidad de reflexionar y alcanzar un aprendizaje significativo. Es un programa que lleva implementándose en el museo desde hace poco más de cuatro años, aunque nació por parte del CONACULTA en el 2004.

Se trabaja a partir de las inteligencias múltiples desglosadas en cinco ejes o puntos de entrada, que invitan a explorar el arte mediante preguntas abiertas que no tienen respuestas correctas ni incorrectas que incitan a la indagación. Estos cinco puntos son: el estético, el narrativo, el lógico-cuantitativo, el filosófico y el experiencial.

Por otro lado, la filosofía Reggio Emilia es un enfoque educativo que nació en 1945 en el norte de Italia. Tras la Segunda Guerra Mundial, las madres de dicha comunidad comenzaron a crear escuelas con los restos de la guerra. Esto llamó la atención del pedagogo Loris Malaguzzi, quién estructuró el modelo y lo dirigió hasta 1994. Reggio Emilia se basa en la subjetividad, el diálogo, la conexión y la autonomía; en donde los niños son agentes activos que construyen el conocimiento, el compromiso y crean significados del mundo en conjunto con los adultos y otros niños.

De esta manera los talleres en el Museo Nacional de San Carlos se inspiran en la filosofía Reggio Emilia. Se trata de hacer dinámicas en la que los participantes exploten su imaginación y creatividad, en los cuales el proceso es más importante que el producto. Mientras que las visitas interpretativas y mediaciones se hacen a través de la metodología de Abriendo Puertas a las Artes, la Mente y más allá, con



la idea de crear un diálogo entre el visitante y la obra de arte a través del mediador, y con esto la construcción del conocimiento a partir de ello.

Es así como la implementación de las estrategias en sus tres ejes, se deben pensar desde las dos metodologías antes descritas. Ya que en ambas es de suma importancia que se posibilite la participación de la gente en el proyecto, además de construir el conocimiento y en este caso las actividades de manera colectiva a partir de las inteligencias múltiples. Es importante que las acciones a realizar y los contenidos por crear, tengan como base el diálogo, la subjetividad y alteridad.

## **2.4 Recursos necesarios**

A continuación, se describen los medios que darán pie al desarrollo del proyecto. La planificación es la siguiente.

### **2.4.1 Recursos humanos**

En primer lugar, el equipo de producción encargado de concebir, planificar, producir y controlar la ejecución del proyecto es el personal del museo, que va desde la Dirección hasta los diferentes departamentos que han de participar como Aprendizaje y Mediación, Museografía, Difusión y Prensa, Patronato, etc. También el o la gestora intercultural colabora directamente con este equipo.

En segundo lugar, se encuentran los voluntarios y gente de servicio social captados por el área de Aprendizaje y Mediación que ejecutarán directamente las actividades. Es aquí donde entra en juego el equipo interdisciplinario con una variación de perfiles como: Personas con ceguera y debilidad visual, Desarrollo y Gestión Interculturales, Arquitectura, Diseño Gráfico, Psicología, Pedagogía, Historia, Comunicación, Ingeniería en Sistemas Computacionales o Informática (Programador) y Artes plásticas. El o la gestora intercultural también se encargará de gestionar, mediar y monitorear las actividades realizadas en estos equipos. Él o ella será la principal responsable de la formación específica de los mediadores y asignación de actividades.

Por último, cabe mencionar que dado el carácter de Voluntario y Servicio Social de los participantes no recibirán remuneración económica, tampoco el

personal del museo tendrá alguna monetización extra ya que las actividades a realizarse forman parte de sus labores. Sólo en caso de que no se llegue a captar como voluntarios o parte del servicio social a los artistas visuales que hagan las reproducciones táctiles de las obras, o que el área de museografía no pueda instalar las rampas por mano propia, se pondrá en consideración el sueldo de este personal dentro de los gastos imprevistos.

#### **2.4.2 Recursos materiales**

Para el primer eje, el de accesibilidad el material con el que se trabajará principalmente son las rampas y guías táctiles además de las herramientas necesarias para instalarlas. En el aspecto museográfico los materiales se dividen en dos: por un lado, los necesarios para hacer 6 nuevas reproducciones táctiles de obras pertenecientes a las corrientes de Renacimiento, Manierismo, Rococó, Romanticismo, Impresionismo y Realismo (una de cada estilo). Dichos elementos pueden incluir madera, tela, pintura, alambre, pasta DAS, etc.

En lo que respecta a la materia para elaborar la maqueta o mapa táctil del museo puede ser el mismo que se utiliza para las reproducciones táctiles.

Por otro lado, también está el material necesario para llevar a cabo los talleres e instrumentos didácticos como el rompecabezas y juegos de mesa. Para los talleres de pintura y escultura la materia puede estar la pasta DAS, plastilina, tablas de fibracel, estiques, pinceles y pintura; mientras que para el material didáctico algunos de los materiales pueden ser fomboard, hilo, alambre, semillas, pegamento, entre otros.

En cuanto a la parte multimedia y de difusión los elementos necesarios son: cámaras fotográficas y de video, equipos informáticos y audiovisuales. Estos equipos pueden ser propiedad del museo o de los participantes. Para el área de difusión también se crearán folletos informativos para distribuirse en línea y en físico.

Para realizar las cédulas y material en braille se necesitan opalinas, fomboard, micas, una máquina para escribir en braille y una impresora del mismo tipo.

### 2.4.3 Recursos económicos

En lo que se refiere a los recursos económicos, se contemplan los gastos ocasionados durante el proyecto en cuanto a recursos humanos y materiales, los gastos de gestión e imprevistos; mismos que se pretende solventar a través de financiamiento y patrocinios externos, ya sea con instituciones de gobierno o privadas, siempre dentro del marco legal. Esto se debe a las limitaciones económicas y presupuestales que actualmente se tiene en el sector cultural y sin ser excepción los museos, en este caso el Museo Nacional de San Carlos.

Los recursos económicos estarán destinados principalmente a los materiales necesarios para implementar las estrategias y contenidos planteados, y si es preciso para imprevistos, como cubrir los recursos humanos que se requieran.

#### 2.4.3.1 Presupuesto estimativo

<b>Recursos Materiales</b>		
<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo</b>
Rampas para la entrada principal y la sala de San Sebastián	4	20, 000 (5,000 por rampa)
Guías Táctiles	200 unidades	20, 000
Reproducciones de obras táctiles	6	42,000 (7,000 por obra)
Máquina de escribir Braille	1	12,000
Impresora Braille	1	40,000
	<b>Total</b>	<b>134,000</b>

<b>Materiales didácticos y talleres</b>	
<b>Descripción</b>	<b>Costo</b>
Talleres de expresión artística	45,000
Materiales didácticos	20,000
10 bastones para visitas de sensibilización	2,600 (260 c/u)
<b>Total</b>	<b>67,600</b>

<b>Imprevistos (Recursos humanos)</b>	
<b>Descripción</b>	<b>Costo</b>
Sueldo de artistas plásticos (Tres)	24,000 (8,000 c/u)
Sueldo del personal para la instalación de guías y rampas	10,000
Imprevistos materiales	10,000
<b>Total</b>	<b>44,000</b>

El costo total para la elaboración del proyecto será de aproximadamente **\$245,600** MXN pesos.

#### **2.4.3.2 Análisis de los costos y beneficios cuantitativos y cualitativos**

En el análisis de los costos y beneficios estarán incluidos tanto los usuarios con diversidad funcional como el museo mismo, y éste se hará a partir de los indicadores

cualitativos y cuantitativos obtenidos con la implementación de las estrategias en el proyecto.

- a) Beneficiarios del proyecto: Personas con diversidad funcional (ceguera y debilidad visual)

<b>Costo</b>	<b>Beneficio</b>
<p>Pecuniario: Ninguno. El museo es público y no cobra la entrada a personas con discapacidad.</p> <p>Tiempo: Si son participes en la elaboración del proyecto al menos 2 horas diarias. Si son usuarios, el tiempo que dure su visita.</p>	<p>Pecuniario: Si son participes en la concepción y elaboración de un taller o actividad que tenga un costo planeado, obtendrán un porcentaje de ello. Es importante mencionar que este tipo de actividades se hacen a través de patronato.</p> <p>Social: La oportunidad de explorar el lenguaje artístico y a partir de este desarrollar sus habilidades expresivas y creativas a través del arte.</p>

- b) Museo

<b>Costo</b>	<b>Beneficio</b>
<p>Pecuniario: Ninguno, ya que los gastos serán solventados por patrocinadores externos.</p>	<p>Pecuniario: Si bien este proyecto está diseñado para las personas con diversidad</p>

<p>Tiempo: El invertido para las capacitaciones del personal, así como la participación éstos en las diversas actividades.</p>	<p>funcional y su entrada es gratuita al museo, se pretende que también llame la atención del público en general y se aumenten las visitas y, por ende, los recursos que ingresan al museo.</p> <p>Social: El ser considerado como un museo incluyente que promueve y garantiza los derechos culturales de las personas con diversidad funcional.</p>
--	---

c) Patrocinadores

<b>Costo</b>	<b>Beneficio</b>
<p>Pecuniario: Monetario \$245, 600 MXN (puede ser la aportación total o parcial en caso de que se trate de varios patrocinadores).</p>	<p>Pecuniario: En caso de ser una empresa su aportación será deducible de impuestos.</p>

A continuación, se plantea un despliegue de los gastos que se harán y el tipo de ganancia que se obtendrá de ello:

Descripción	Gasto Monetario	Ganancia
4 rampas	\$ 20,000	Social: las personas con diversidad funcional tienen un desplazamiento fácil por los espacios. El museo se evita quejas y reportes por las barreras de acceso que ocasiona la ausencia de rampas.
Guías táctiles	\$20,000	Social: El desplazamiento autónomo de los visitantes con ceguera y debilidad visual.
Reproducciones de obras táctiles	\$42,000	Tiempo: abarcar un número mayor de visitantes por visita.
Máquina de escribir braille	\$12,000	Económicas: El MNSC puede crear su propio material en braille y evitar gastos en contratación de terceros.
Impresora braille	\$40,000	Económicas: El MNSC puede crear su propio material en braille y evitar gastos en contratación de terceros.
Talleres de expresión artística	\$45,000	Social: Atracción de público nuevo y diverso.
Materiales didácticos	\$20,000	Social: Atracción de público nuevo y diverso.
10 bastones	\$2,600	Tiempo: Se abarcan más visitas de sensibilización al hacerlas simultáneas.
Imprevistos	\$44,000	Económico: Que el recurso monetario no sea una limitante para el desarrollo del proyecto.

Dado el carácter social del proyecto, como se ha mencionado anteriormente, los principios beneficios se manifiestan en elementos intangibles como una mayor accesibilidad y disfrute del patrimonio artístico e histórico que reside en el Museo Nacional de San Carlos por parte de las personas con diversidad funcional. Siendo éste un factor que repercute de forma positiva en la vida de dicha comunidad, al fomentar su sentido de pertenencia y participación activa en la sociedad.

## **2.5 Organización espacio-temporal (cronograma)**

El proyecto está planeado para implementarse en dos fases que se dividirán en dos semestres a lo largo de un año. En la primera fase se analizarán y trabajarán los espacios en lo que respecta a la accesibilidad física. Al mismo, se pueden elaborar las reproducciones de las pinturas táctiles y la gestión de la creación de contenidos y actividades.

La segunda fase tiene que ver con la implementación del proyecto, su evaluación y como resultado la continuidad que se le dará.

El calendario de trabajo de las actividades es la siguiente:



<b>Primer Semestre del año 2019</b>						
<b>Actividades</b>	<b>Enero</b>	<b>Febrero</b>	<b>Marzo</b>	<b>Abril</b>	<b>Mayo</b>	<b>Junio</b>
Análisis de espacios para instalar las rampas y guías táctiles	<b>X</b>	<b>X</b>				
Instalación de rampas y guías táctiles		<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		
Reproducción de obras táctiles	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		
Montaje de las obras táctiles en la sala permanente					<b>X</b>	<b>X</b>
Montaje del mapa o maqueta táctil del museo					<b>X</b>	<b>X</b>
Planeación de contenidos y actividades	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		
Implementación de contenidos y actividades				<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
Creación del espacio en la biblioteca con material en braille		<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		
Monitoreo e informes sobre los avances de las actividades realizadas	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>

<b>Segundo Semestre del año 2019</b>						
<b>Actividades</b>	<b>Julio</b>	<b>Agosto</b>	<b>Septiembre</b>	<b>Octubre</b>	<b>Noviembre</b>	<b>Diciembre</b>
Implementación de contenidos y actividades	<b>X</b>					
Monitoreo e informes sobre los avances de las actividades realizadas	<b>X</b>	<b>X</b>				
Evaluación de la implementación de las actividades			<b>X</b>			
Evaluación sumativa			<b>X</b>	<b>X</b>		
Organización de los resultados de la evaluación				<b>X</b>	<b>X</b>	
Valoración final y elaboración de archivo de materiales					<b>X</b>	
Organización de informes y resultados					<b>X</b>	<b>X</b>

## **2.6 Comunicación (Herramientas 2.0)**

La comunicación es una parte esencial de este proyecto, en este caso se divide en dos rubros, por un lado, la comunicación dentro del museo entre departamentos y por otro la comunicación en torno a Internet, las TIC, aplicaciones y el mundo online.

Es indispensable que todos los departamentos y áreas del museo estén en continua capacitación y adecuadamente informados sobre los temas de inclusión y diversidad funcional que se trabajan en el recinto. Es importante mantener la comunicación entre departamentos para un trabajo eficaz y bien organizado.

En cuanto a la comunicación relacionada con las TIC se puede empezar por resolver el problema de conectividad a Internet en el museo y la casi ausencia de este, al menos para el público. Una vez resuelto ese aspecto se abordan los problemas de difusión que hay sobre las actividades y programas del museo, así como la accesibilidad y contenido de su página web y redes sociales desde el público normo visual hasta las personas con discapacidad visual.

Las áreas de Comunicación, Diseño Gráfico y Programación serían los encargados de analizar estos aspectos. Una vez localizadas las problemáticas en las redes sociales (uso y nivel de interacción con el público) por parte de los comunicólogos, el área de diseño gráfico y comunicación procederían a trabajar en las estrategias para resolverlo. Estas áreas estarían en coordinación con el departamento de difusión y prensa.

La utilización de las TIC en el sector patrimonial supone una gran oportunidad para acercar a la ciudadanía al acervo cultural a través de contenidos informativos y divulgativos, adaptados a los intereses de sus diferentes perfiles<sup>39</sup>. Estas tecnologías permiten narrativas que captan fácilmente la atención de los visitantes y se pueden dar a través de: pantallas, quioscos interactivos, proyecciones 3D, proyecciones de realidad aumentada, tabletas gráficas, interfaces y aplicaciones centradas en tecnología móvil.

Este tipo de tecnología fortalece el mensaje expositivo y ayuda a una mejor comprensión de las obras mostradas, no solo con las personas con discapacidad visual, si no hacia el público en general. La multimedia ha abierto nuevas y grandes posibilidades a la difusión cultural.

### **3. Evaluación del proyecto**

Un aspecto esencial de este proyecto además de las “Estrategias de inclusión sociocultural para las personas con diversidad funcional”, es la evaluación de estas y el proyecto en general. La evaluación se usa para obtener indicadores de medición

---

<sup>39</sup> Pascual Quijano, Mario “La revolución de los museos y las instituciones culturales” [En línea] <<https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2012013110230001&idioma=es>> [Consultado 29 de octubre, 2017].

cualitativos y cuantitativos, y trabajar conforme a los resultados, también ésta nos dará pauta para la funcionalidad y desarrollo del proyecto y sus estrategias planteadas.

Previo a la ejecución de las estrategias, es necesario corroborar que los espacios donde se va a trabajar estén disponibles (áreas en que se instalarán las rampas, guías táctiles, las salas de exposición, el taller y auditorio), el personal a participar informado y los recursos materiales estén listos. La realización de las actividades se hará conforme a las necesidades particulares de las mismas.

Es importante mencionar que durante el desarrollo del proyecto y la implementación de sus respectivas actividades se llevará a cabo un registro y documentación gráfica y audiovisual (fotografías, video y audio) que serán de apoyo para la elaboración de la evaluación de los procesos y productos, además de sustentar en el archivo.

### **3.1 Evaluación en la fase de planificación (previa y formativa)**

La primera evaluación y diagnóstico se hizo previo al planteamiento de las estrategias, a través de técnicas como entrevistas y escenarios de aprendizaje (visitas mediadas y talleres); además del sustento cualitativo y cuantitativo con material bibliográfico, documental y registros estadísticos relacionados con el público con diversidad funcional y condición visual que asiste. Estas técnicas se llevaron a cabo con el personal del museo, el público y voluntarios con discapacidad visual. Con los resultados obtenidos se ajustaron los objetivos finales, metas y estrategias del proyecto.

Una vez conformadas y planteadas las estrategias de inclusión y actividades eje del proyecto, en su fase formativa, antes de implementarse se evaluó su funcionalidad y pertinencia por parte del equipo interdisciplinario y personal del museo, a partir siempre de los objetivos y metodología (s) trabajadas. De esta manera se sabrá qué aspectos hay que mejorar o corregir para su correcta

realización. Las herramientas para evaluar pueden ser las mismas que en la fase previa, es decir entrevistas, cuestionarios y observación sistemática<sup>40</sup>.

### **3.2 Evaluación de la implementación de las actividades (Proceso)**

En cuanto se comiencen a realizar las estrategias de inclusión y sus respectivas actividades se hará un monitoreo y evaluación gradual y constante. La información recabada permitirá analizar si la implementación de las actividades es correcta y conforme a lo planeado. A partir de los resultados obtenidos se pondrá en consideración las mejoras, correcciones y cambios con respecto a la actividad inicial.

Las actividades por evaluar<sup>41</sup> en la implementación de las Estrategias de inclusión sociocultural para las personas con diversidad funcional (con condición visual) son:

- Accesibilidad física (adecuado desplazamiento por el museo)
- Recursos museográficos (Reproducciones táctiles en sala y material audiovisual)
- Visitas interpretativas y mediadas
- Talleres de expresión artística (del museo y los implementados por externos)
- Cursos de formación (Capacitaciones, coloquios, seminarios, talleres y conferencias)
- Actividades paralelas (Conciertos, actividades escénicas, proyecciones de películas y documentales, exposiciones temporales, etc.)
- Recursos y didácticos (materiales didácticos y multimedia)
- Publicaciones (material bibliográfico, hojas de sala y cédulas en braille)
- Comunicación (difusión de las actividades y programas online – offline y la comunicación entre departamentos)

Las principales herramientas<sup>42</sup> que se utilizarán para la evaluación son:

---

<sup>40</sup> En la observación sistemática se focaliza el lugar y sujetos a estudiar, así como sus conductas y aspectos en específico en los que se va a centrar la atención.

<sup>41</sup> Se toma como referencia a Lozano Mónica, Carmen Sánchez-Mora. Evaluando la comunicación de la ciencia. Una perspectiva Latinoamericana. CYTED, AECl, DGDC-UNAM.MéxicoD.F. [En línea] <<http://www.redpop.org/wp-content/uploads/2015/06/Evaluando-la-comunicacin-de-la-ciencia.pdf>> [Consultado 29 de octubre, 2017].

<sup>42</sup> Se toma como referencia a Torres Aguilar, U. Patricia “Evaluar experiencias de aprendizaje en el museo” [En línea] 17 de octubre, 2017 < [http://nodocultura.com/2017/10/evaluar-experiencias-de-aprendizaje/#\\_edn3](http://nodocultura.com/2017/10/evaluar-experiencias-de-aprendizaje/#_edn3)> [Consultado 30 de octubre, 2017].

- Informes mensuales y fichas de monitoreo por actividad (véase ejemplos de la ficha de monitoreo en el Apéndice 2 y 3)
- Cuestionarios (pueden ser mixtos, con preguntas cuantitativas cerradas y cualitativas)
- Entrevistas
- Grupos de discusión (No solo con los participantes y personal del museo, también invitar al público conforme se desarrolle el proyecto. El objetivo es fomentar el diálogo entre los actores diversos inmersos en el museo y crear un espacio donde se puedan expresar al respecto)
- Escenarios de aprendizaje (Los visitantes participaran en los diferentes procesos y labores del museo a través de visitas participativas, esto permitirá al público conocer el sustento de las exposiciones y actividades realizadas en el museo, mientras que el gestor (a) podrá saber la reacción y postura de los visitantes ante el museo y su carácter patrimonial)
- Registro de documentos (Para saber el tipo de materiales bibliográficos, documentales, didácticos y de gestión que se hicieron y son base de la práctica evaluativa y educativa en el museo, y con esto dar pauta a elaboración de proyectos socioculturales y educativos)
- Tareas experimentales perceptivas (Se basa en el aprendizaje perceptivo, es decir, se enfoca al nivel de respuesta que puede tener el público diverso en cuanto a las percepciones y sensaciones de aprendizaje ligadas a los sentidos y estructuras cognitivas, estas se pueden dar en el desarrollo de las visitas participativas y los talleres creativos)
- Cuaderno de bitácora (Lo realizarán todos los participantes, quienes registrarán en él las actividades que se realizan, junto con los procesos de aprendizaje de los participantes, visitantes y mediadores con el fin de crear también una autorreflexión autoevaluación).

### 3.3 Evaluación sumativa (Resultados)

Una vez puestas en práctica las Estrategias de inclusión sociocultural para las personas con diversidad funcional y sus principales actividades, se comenzará a realizar la evaluación sumativa. En este apartado se tiene como propósito la evaluación de resultados que demostrarán el cumplimiento de los objetivos planteados.

Para lograr dicho propósito se tomarán en cuenta los datos obtenidos de las actividades realizadas en la fase de planificación y en las evaluaciones previas y formativas. Es importante considerar para la evaluación sumativa, un análisis de respuesta obtenida ante la implementación de las estrategias de inclusión y sus actividades. Para realizar este análisis, como modelo teórico y metodológico se ha tomado como referencia el “Modelo Integral de Evaluación de Resultados”<sup>43</sup>. De éste se han seleccionado un conjunto de principios y métodos que son compatibles de aplicar y adaptar a este proyecto.

El Modelo Integral de Evaluación de Resultados se forma por 4 componentes, cada uno encargado de evaluar las distintas fases del proceso de formación y obtención de resultados que se han de presentar a los actores involucrados en el proyecto. A continuación, se presenta un desglose de dichos componentes y la manera en que van a evaluar esta propuesta de intervención:

- 1. Satisfacción de los usuarios y participantes:** evaluación sencilla para saber si se están cumpliendo los objetivos y metas del proyecto en cuanto a las estrategias, infraestructura (accesible), logística y la satisfacción global. Conforme a la percepción de los usuarios y participantes es que será medida la calidad del proceso. Esta será aplicada durante el desarrollo y término de las actividades de la siguiente manera:

---

<sup>43</sup> DEP-PEC: Universidad de Chile “Modelo de Evaluación de Resultados PEC” 2012 [En línea] <[https://issuu.com/pecuniversidaddechile/docs/modelo\\_de\\_evaluacion\\_de\\_resultados](https://issuu.com/pecuniversidaddechile/docs/modelo_de_evaluacion_de_resultados)> [Consultado 3 de abril, 2018]

<b>Factores de evaluación (Participantes en la elaboración del proyecto)</b>	
<b>A) Aspectos administrativos</b>	
-	Entrega en forma y tiempo del programa de actividades.
-	Conocimiento de los criterios de evaluación al inicio del proyecto.
-	Información oportuna sobre modificaciones a las actividades y contenidos.
-	Cumplimiento del cronograma establecido.
<b>B) Objetivos y contenidos</b>	
-	Desarrollo de los objetivos y contenidos conforme a las estrategias planteadas.
-	Utilidad de los contenidos desarrollados según sus intereses profesionales y el nivel de satisfacción de sus expectativas creadas.
-	Nivel de cobertura de los temas indicados en las estrategias.
<b>C) Actividades pedagógicas y de expresión artística</b>	
-	Adecuación de las metodologías planteadas (Abriendo puertas al arte y más allá, Reggio Emilia y el constructivismo) para facilitar la comprensión de los contenidos.
-	Coherencia de las actividades desarrolladas a la fecha.
-	Desarrollo de actividades teóricas y prácticas que incentiven la participación.
<b>D) Recursos didácticos</b>	
-	Calidad y pertinencia de los apuntes o materiales de trabajo y entrega oportuna de los mismos.
<b>E) Otros Servicios</b>	
-	Condiciones de los espacios en donde se realizan las actividades.
<b>F) Plataformas virtuales</b>	
-	Facilidad para ingresar a la página <i>web</i> del museo
-	Comprensión del contenido multimedia
<b>G) Desempeño de los mediadores y talleristas</b>	
-	Disposición y calidad de respuestas del mediador/tallerista a preguntas.
-	Frecuencia y oportunidad de las respuestas del mediador/tallerista
-	Motivación lograda por el mediador/tallerista
-	Desempeño general del mediador/tallerista



<b>Factores de evaluación (Parte institucional: MNSC)</b>	
<b>A) Fiabilidad</b>	
-	Cumplimiento de objetivos según las estrategias propuestas.
-	Avance del proyecto según cronograma
-	Cumplimiento de compromisos establecidos por el representante o coordinador (a) del proyecto.
<b>B) Capacidad de respuesta</b>	
-	Entrega de los informes en tiempo y forma.
-	Calidad de los informes recibidos.
-	Respuesta oportuna a los requerimientos de información solicitada sobre el proyecto.
<b>C) Empatía</b>	
-	Amabilidad, respeto y empatía del/la representante del proyecto con su contraparte.
<b>D) Satisfacción global</b>	
-	Cumplimiento de las expectativas respecto al trabajo desarrollado por el proyecto de inclusión y accesibilidad.

<b>Factores de evaluación (A contestar por los usuarios/visitantes)</b>	
A) Organización general de la actividad.	
B) Claridad y utilidad de los temas o actividades desarrolladas.	
C) Logro de los objetivos propuestos para la actividad.	
D) Motivación y participación logradas en los usuarios de la actividad.	
E) Condiciones del lugar en donde se desarrolla la actividad.	
F) Evaluación general de la actividad.	
Comentarios, recomendaciones y aspectos a mejorar para futuras actividades.	

**2. Evaluación de contenido a talleristas y mediadores:** en esta parte se va a evaluar el desempeño y calidad en término de contenidos, así como sus metodologías, prácticas pedagógicas y ejercicios. Esta evaluación será realizada una vez terminada la actividad.

- 3. Evaluación para el aprendizaje:** aquí se evalúa la adquisición de conocimientos, habilidades y experiencias compartidas de acuerdo a los objetivos de cada actividad. Es la internalización de los aprendizajes por parte de los usuarios y será aplicada por el mediador/tallerista. Se apoyará en herramientas de observación de resultados.
- 4. Evaluación de efectividad y resultados:** parte del desarrollo de los instrumentos de observación, en este caso se puede apoyar de las bitácoras.

Una manera de medir y evaluar en términos cuantitativos la satisfacción de los usuarios con diversidad en el MNSC, es a través de cifras que indicarán si hubo incremento en los visitantes.

### **3.4 Organización de los resultados de la evaluación**

Después de la evaluación sumativa, se procede a recopilar todos los datos obtenidos a través de las herramientas de evaluación antes mencionadas. Esta información recogida será interpretada, analizada y sistematizada cualitativa y cuantitativamente conforme a los objetivos propuestos.

La forma en que se va a organizar dicha información tendrá como referencia tres aspectos clave para hacer las respectivas clasificaciones. El primero de ellos es la identificación de las características a estudiar (museográficas, actividades, contenidos, etc.), así como las herramientas que se usaron para evaluar (cuestionarios, encuestas, entrevistas, estadísticas). El segundo paso será establecer los parámetros y las técnicas con las que se va a realizar el análisis de los datos recopilados. Una vez escogida la información y los parámetros con los que se va a examinar, se realizará la valoración y la interpretación de esos datos de los que se buscará obtener resultados sobre la eficiencia y eficacia de las estrategias planteadas para la elaboración del proyecto.

Es importante también evaluar las características de cada actividad que se seguirán implementando o no, además de hacer un comparativo con otras similares

e identificar los resultados positivos y negativos no considerados en los objetivos principales.

### **3.5 Archivo de materiales y elaboración de informes de resultados**

Cuando estén debidamente organizados los resultados de la evaluación, el siguiente paso es archivar todo el material utilizado: bibliográfico, documental, así como los instrumentos de gestión y planificación, contenido audiovisual y didáctico usado y creado durante el desarrollo del proyecto. Todas estas herramientas y elementos son indispensables para realizar los informes y resultados de la evaluación final.

#### **4. Conclusiones: valoración, crítica y recomendaciones futuras.**

En la actualidad, de manera positiva la sociedad mexicana experimenta un cambio en cómo se concibe la “discapacidad” y cómo las personas con discapacidad se perciben a sí mismas. Probablemente esto se había hecho un poco más visible en el ámbito laboral, educativo y jurídico; aunque también el plano cultural está cada vez más inmerso, ahí la pertinencia del presente proyecto.

No solo el paradigma en torno a la concepción de la discapacidad ha cambiado, sino también la percepción de los museos. La función de éstos actualmente va más allá de solo preservar, investigar y difundir el patrimonio cultural o de ser parte de la denominada educación no formal. Los museos fungen también como espacios de cohesión social y de refuerzo o resignificación identitaria.

Museos hay de todo tipo: públicos, privados, comunitarios, dedicados a la ciencia, el arte, la Historia, la tecnología, etc., pero si algo tienen en común es que son espacios que nos transmiten una serie de valores culturales y sociales a través de la observación, el diálogo y la experimentación. Sus exposiciones y colecciones nos invitan a descubrir, aprender y reflexionar sobre temas que tienen que ver con el pasado y el presente, pero sobre todo repensar el futuro.

Los museos nos incitan al conocimiento de otras culturas, a descubrir en la diferencia y “el otro” similitudes, promueven la diversidad cultural y permiten crear un sentido de pertenencia y el refuerzo de una identidad de la comunidad en donde se ubican. En estos espacios se pueden encontrar objetos que son parte de la Historia pero que también tienen historias, que en ocasiones nos ayudan a recuperar la memoria colectiva y reivindicar personajes y sucesos históricos que injustamente han quedado en el olvido. Un museo posee diversos medios para comunicar su misión, los conocimientos y valores que quiere transmitir, la inclusión es uno de ellos.

El Museo Nacional de San Carlos no es la excepción, como se indicó, es precursor del área de “Servicios educativos” en los museos de nuestro país y ha trabajado constantemente para ser un espacio incluyente, de tal suerte que

desarrolló programas como “Toca una obra de arte” y el “Arte en señas”, el primero de ellos fue precisamente base para la elaboración de este proyecto.

Entre los aciertos de “Toca una obra de arte” está la creación de la Sala Táctil que logró que las personas con discapacidad visual se integraran poco a poco al museo. No solo las reproducciones táctiles fueron una proeza para el funcionamiento de este programa, sino también el hecho de que se puedan tocar algunas de las esculturas originales, con los debidos cuidados, para poder percibir las artes visuales a través del tacto. El Museo Nacional de San Carlos es pues, uno de los pocos museos en México que permiten actividades sensoriales e inclusivas con las obras originales del acervo.

Las visitas de sensibilización (ante la discapacidad visual) para el público normo visual, la instalación de algunas rampas, el elevador, la creación de algunas guías auditivas, el préstamo de sillas de ruedas y carriolas, así como los programas “La Maleta de San Carlos” y “Museo Nacional de San Carlos visita tu comunidad” (encaminados a visitar lugares y público en situaciones vulnerables), lo han hecho crecer como un espacio cada vez más incluyente. Es una institución que ya ha superado el espacio físico del edificio para poder llegar a más personas, aunque queda lo mismo por hacer las barreras arquitectónicas, museográficas y educativas.

Si bien aún falta camino por recorrer para que sea un museo completamente accesible e incluyente, en los términos planteados en este proyecto, se suman las siguientes recomendaciones a las estrategias propuestas:

- Retomar y hacer las correcciones y mejoras necesarias al programa “El arte en señas” dirigido a las personas con discapacidad auditiva.
- Continuar con la construcción de áreas de descanso y rutas de evacuación, además de complementarlas con alarmas visuales y sonoras que indiquen alguna emergencia.
- Revisar y mantener en buenas condiciones el servicio de préstamo de silla de ruedas y si es necesario de bastones.

- No olvidar el montaje de exhibiciones incluyentes, ya sea por la temática, autores y/o el diseño de esta.

Las Estrategias de inclusión sociocultural en este proyecto tienen el objetivo de hacer garantes los derechos culturales para las personas con diversidad funcional. La discapacidad visual no tiene por qué ser un limitante para conocer las artes visuales, sino otra forma de vivirlas. Las estrategias aquí planteadas no pretenden hacer distinciones o tratos especiales, si no apelar a la equidad porque lo que es inclusivo para uno es accesible para todos.

Trabajar con nuevos enfoques que tengan como base o por lo menos en consideración la equidad, inclusión, la participación y la interculturalidad, en términos de reconocer la diferencia y hacerla un valor que aporta y beneficia a la cultura y la sociedad, nos va a permitir darnos cuenta de la discriminación e injusticias que nos rodean y cuál es nuestro papel en ello. Y al percatarnos de dichas problemáticas, podemos buscar herramientas que nos ayuden a transformar esas prácticas sociales y generar nuevos modelos de comportamiento inclusivo que nos lleven a la aceptación de la diversidad en nuestra vida sociocultural.

Por último, pero no menos importante, me gustaría resaltar la importancia que tiene la participación de un Gestor Intercultural en un proyecto como éste. Si bien lo planteado en el presente escrito podría ser implementado por alguien de cualquier otra disciplina relacionada con las Ciencias Sociales o las Humanidades, la diferencia radica, por su puesto, que lo hará desde su formación académica.

Esta propuesta de intervención fue pensada y se trato de abordar desde la Gestión Intercultural, no solo por las temáticas en torno al patrimonio y la diversidad. En la licenciatura se nos forma desde la interdisciplina y también se nos enseña a trabajar con y en ella. Como una de las herramientas para ésto tenemos a la mediación y desde mi punto de vista también la alteridad, empatía y la sensibilización ante una serie de situaciones de carácter sociocultural y diverso. Todo esto nos crea una forma muy particular de ver y trabajar las cosas, una manera crítica, transdisciplinaria, sincrética y socio dinámica. Características como las anteriores, me parece que son necesarias para abordar proyectos como éste.

## Referencias

### Bibliográficas

- Azcona, M., Del Barrio, H., García, A., Garde, V., De Luque, A., Ovejero, O., Pérez, E., Rodríguez, V., Rubio, M., Sanz, C. (2015). *Proyectos educativos y culturales en museos. Guía básica de planificación. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte*, España: Catálogo de publicaciones del Ministerio.
- Bertorelli, G., Negri, M., Sani, M. Turci, M. (2001). *Guida all' interpretazione e all' utilizzo del modello per la gestione totale della qualita' nei musei. Guida all' Autovalutazione per i Musei*. Italia: Regione Emilia-Romagna. Istituto per i beni artistici, culturali e naturali.
- Castillo N., Manuel. (1993). *Tercer curso Interamericano de capacitación museográfica. Antología, Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía*. México: INAH, SRE.
- Cardona, A. L., Arámbula, L.M., Vallarta, G.M. (2005) *Estrategias de atención para las diferentes discapacidades, manual para padres y maestros*. (1a. ed.). México: Trillas.
- Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación. (2005) *Guía para empleadores interesados en la inserción laboral de personas con discapacidad. Colección "Empresa Incluyente 2"*. México: CONAPRED.
- Fernández, Luis Alonso. (1999). *Museología y museografía*. España: Ediciones del Serbal.
- Gardner, Howard. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. (Genis Sánchez, trad.). Barcelona, España: Paidós.
- Gardner, Howard. (2005). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. (Gloria G.M, trad). Barcelona, España: Paidós.
- Gesché, Nicole. (2002). *Museum Education and New Museology*. Bruselas: Board ICOM-CECA.

- Gibbs, K., Sani M., Thompson J. (2007). *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*. Italia: EDISA srl-Ferrara.
- Hoyuelos, Alfredo. (2006). *La estética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. (1a. Ed.). Barcelona, España: Octaedro.
- INBA (2000) *Museo Nacional de San Carlos, Guía*. (1ª. Ed.) México: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. DE C.V.
- Lowenfeld, V., Brittain, W. Lambert. (1972). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- Pastor H., Ma Inmaculada. (2004). *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*. (1a. Ed.). España: Ariel Patrimonio.
- Pérez S., Eloísa. (2000). *Estudio de visitantes en museos, metodología y aplicaciones*. España: Trea.
- Rico, Juan Carlos. (1996). *Montaje de exposiciones: Museos arquitectura, arte*. Madrid, España: Silex.
- Romei, F., Gaudenzi, G. (1998) *Los maestros del arte. La escultura desde la antigüedad hasta hoy*. (1a. Ed.). España: Serres.
- Zavala, Lauro. Ma. de la Paz Silva. "La recepción museográfica, entre el ritual y el juego" en: Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. UNAM, México D.F, 1993, 1 pp. 31-47.

### **Electrónicas y sitios web**

- DEP-PEC: Universidad de Chile "Modelo de Evaluación de Resultados PEC" 2012 [En línea] <[https://issuu.com/pecuniversidaddechile/docs/modelo\\_de\\_evaluacion\\_de\\_resultados](https://issuu.com/pecuniversidaddechile/docs/modelo_de_evaluacion_de_resultados)> [Consultado 3 de abril, 2018].
- García Lizárraga, Dulce Ma. "Museos en México. Una lectura desde la accesibilidad" [En línea] 2007 <[http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/15-680-9848ewc.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/15-680-9848ewc.pdf)> [Consultado 20 de agosto, 2016].



García Ruiz, Alix Soláγγελ; Fernández Moreno, Aleida “La inclusión para las personas con discapacidad: entre la igualdad y la diferencia” [En línea] <://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56230213> [Consultado 5 de febrero 2016].

ICOM España. Revista del Comité Español de ICOM. N°2 “Museo e inclusión social” [En línea] <http://www.icom-ce.org/recursos/ICOM\_CE\_Digital/02/ICOMCEDigital02.pdf> [Consultado 13 de julio 2016].

Instituto de Investigaciones Jurídicas UNAM. “Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos” [En línea] <http://www.juridicas.unam.mx/legislacion/ordenamiento/constitucion-politica-de-los-estados-unidos-mexicanos#10539> [Consultado el 24 de agosto de 2016].

Lozano Mónica, Carmen Sánchez-Mora. Evaluando la comunicación de la ciencia. Una perspectiva Latinoamericana. CYTED, AECI, DGDC-UNAM. México D.F. [En línea] <http://www.redpop.org/wp-content/uploads/2015/06/Evaluando-la-comunicacin-de-la-ciencia.pdf> [Consultado 29 de octubre, 2017].

Ministerio de Cultura, Ministerio de Sanidad, Política Social e igualdad. “Estrategia integral española de cultura para todos. Accesibilidad a la cultura para las personas con discapacidad” [En línea] 27 de julio, 2011 <http://www.msssi.gob.es/ssi/discapacidad/docs/estrategia\_cultura\_para\_todos.pdf> [Consultado el 8 de febrero, 2016].

Museo del Prado “El museo del Prado se hace accesible a personas con discapacidad visual en el Museu d’Art de Girona” 15 de julio, 2016 [En línea] <https://www.museodelprado.es/actualidad/noticia/el-museo-del-prado-se-hace-accesible-a-personas/7df7af29-5238-45d0-b296-b6723f48c504> [Consultado 20 de agosto, 2016].

Museo Soumaya “Arte para todos” [En línea] <http://www.soumaya.com.mx/index.php/esp/inicio/arte\_para\_todos> [Consultado 21 de agosto, 2016].

ONCE “Museo Tiflológico” [En línea]  
<<http://museo.once.es/home.cfm?id=1&nivel=1> > [Consultado 20 de abril, 2018]

Pascual Quijano, Mario “La revolución de los museos y las instituciones culturales” [En línea] <<https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2012013110230001&idioma=es>> [Consultado 29 de octubre, 2017].

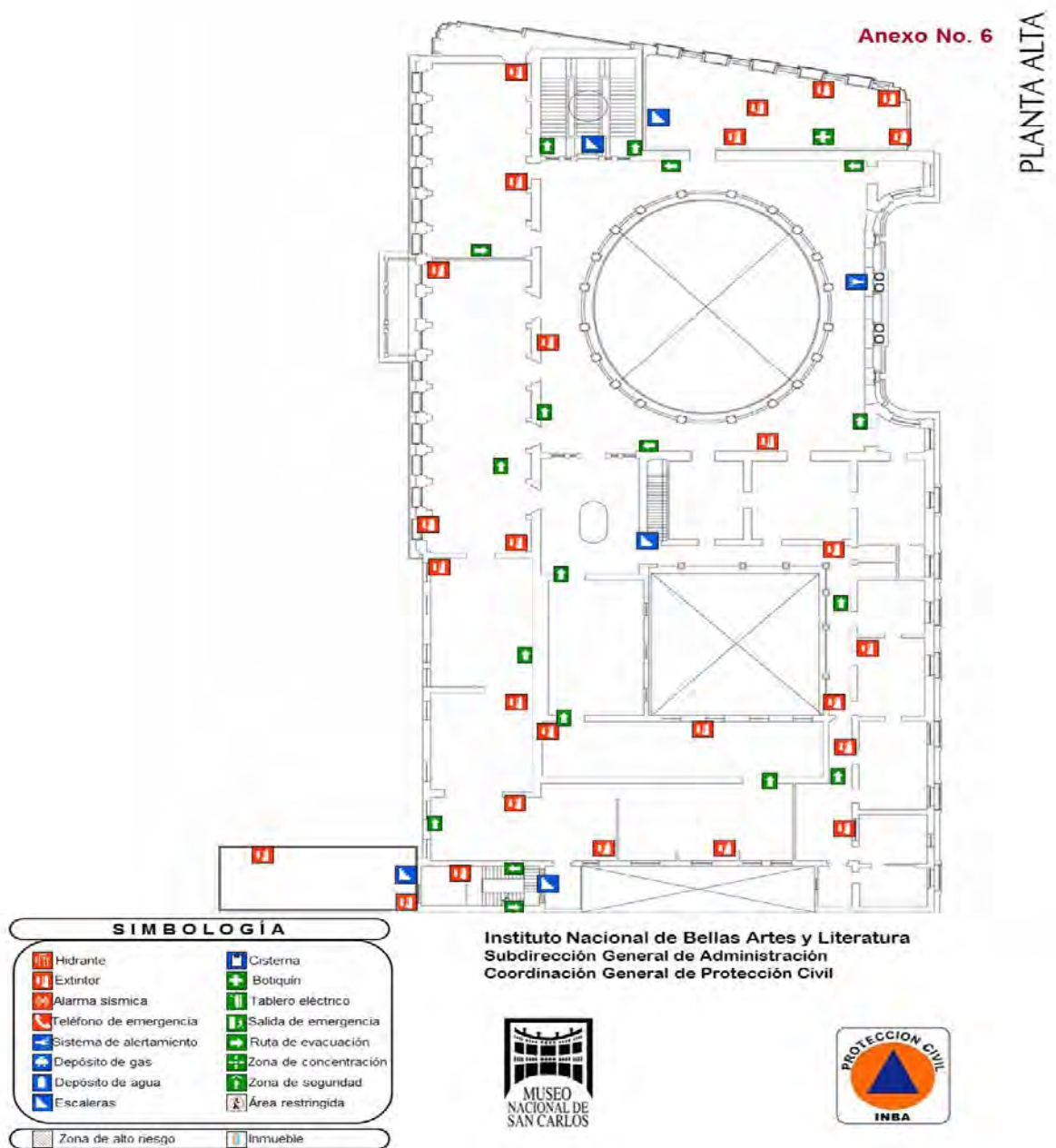
Torres Aguilar, U. Patricia “Evaluar experiencias de aprendizaje en el museo” [En línea] 17 de octubre, 2017 <[http://nodocultura.com/2017/10/evaluar-experiencias-de-aprendizaje/#\\_edn3](http://nodocultura.com/2017/10/evaluar-experiencias-de-aprendizaje/#_edn3)> [Consultado 30 de octubre, 2017].

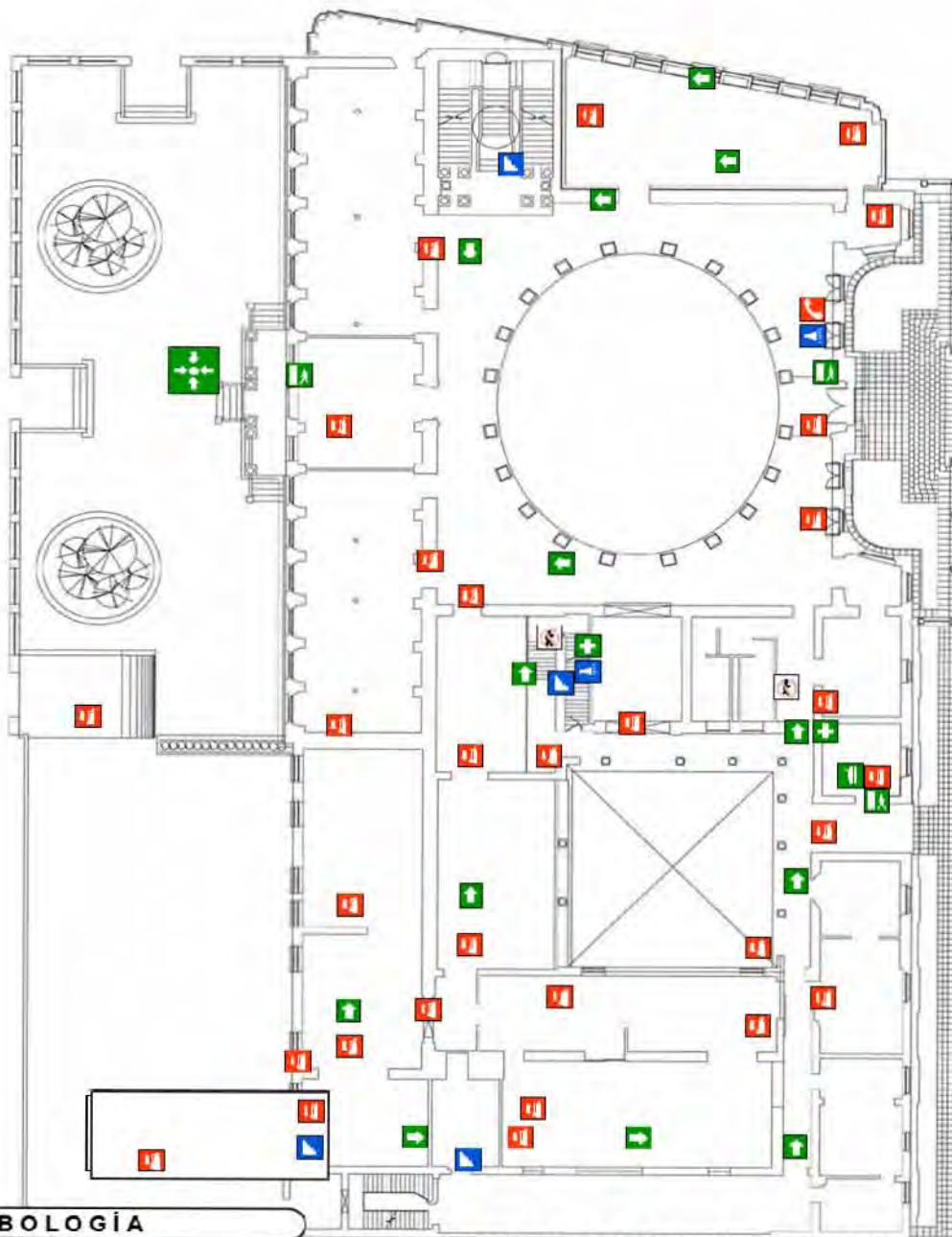
UNESCO “Convención sobre la protección del patrimonio, mundial y cultural, 1972” [En línea] <<http://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf>> [Consultado el 22 de mayo de 2016].

UNESCO “Educación e interculturalidad” [En línea] <<http://www.unesco.org/new/es/quito/education/education-and-interculturality/>> [Consultado el 20 de noviembre, 2017].

# Apéndices

## Apéndice 1





**SIMBOLOGÍA**

- |  |                         |  |                       |
|--|-------------------------|--|-----------------------|
|  | Hidrante                |  | Cisterna              |
|  | Extintor                |  | Botiquín              |
|  | Alarma sísmica          |  | Tablero eléctrico     |
|  | Teléfono de emergencia  |  | Salida de emergencia  |
|  | Sistema de alertamiento |  | Ruta de evacuación    |
|  | Depósito de gas         |  | Zona de concentración |
|  | Depósito de agua        |  | Zona de seguridad     |
|  | Escaleras               |  | Área restringida      |

Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura  
 Subdirección General de Administración  
 Coordinación General de Protección Civil



Zona de alto riesgo Inmueble

## Apéndice 2

Ficha de Monitoreo por Actividad	
Fecha:	
Hora de inicio:	Hora de termino:
Actividad:	
Responsable (s):	
Espacios:	
Número de asistentes	
Mujeres:	
Niñas:	
Mujeres con diversidad funcional:	
Niñas con diversidad funcional:	
Hombres:	
Niños:	
Hombres con diversidad funcional:	
Niños con diversidad funcional:	
Total asistentes:	
Comentarios:	
Observaciones:	

### Apéndice 3

<b>Variables para la elaboración de informes mensuales</b>	
1. Objetivos	
1. Contenidos	
2. Evaluar los tipos de conocimiento	
3. Competencias	
4. Metodología	
5. Recursos	
6. Evaluación (Integrar los instrumentos de evaluación)	