

Prácticas innovadoras inclusivas

retos y oportunidades



Alejandro Rodríguez-Martín
(*Compilador*)



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Centro
UNESCO
Principado
de Asturias

Prácticas innovadoras inclusivas retos y oportunidades

Alejandro Rodríguez-Martín

(Comp.)



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Centro
UNESCO
Principado
de Asturias

© 2017 Universidad de Oviedo

© Los/as autores/as

Edita:

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Campus de Humanidades. Edificio de Servicios. 33011 Oviedo (Asturias)

Tel. 985 10 95 03 Fax 985 10 95 07

Http: www.uniovi.es/publicaciones

servipub@uniovi.es

I.S.B.N.: 978-84-16664-50-4

D. Legal: AS 682-2017

Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Oviedo

Todos los derechos reservados. De conformidad con lo dispuesto en la legislación vigente, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo y soporte, sin la preceptiva autorización.

¿Cómo citar esta obra?

Rodríguez-Martín, A. (Comp.) (2017). *Prácticas Innovadoras inclusivas: retos y oportunidades*. Oviedo: Universidad de Oviedo.



ÍNDICE

Presentación 9

Eje Temático 1.

Políticas socioeducativas inclusivas
y formación del profesorado 13

Eje Temático 2.

Prácticas innovadoras inclusivas en
Educación Infantil y Primaria 503

Eje Temático 3.

Prácticas innovadoras inclusivas en E.S.O., Bachillerato,
Formación Profesional y otras enseñanzas 1399

Eje Temático 4.

Prácticas innovadoras inclusivas en la universidad 1807

Eje Temático 5

Prácticas innovadoras inclusivas en el ámbito social 2325

Eje Temático 6.

Prácticas innovadoras inclusivas en el ámbito laboral 2611

PROYECTO ARCHES “ACCESSIBLE RESOURCES FOR CULTURAL HERITAGE ECOSYSTEMS”

Pelaz Soto, Carolina¹

¹ Museo de Bellas Artes de Asturias, España
e-mail: arches@museobbaa.com

Resumen. El objetivo del Proyecto Arches es crear entornos inclusivos en el ámbito cultural, con el fin de que cualquier persona, independientemente de sus capacidades sensoriales y cognitivas, tenga acceso a contenidos culturales. Para ello, combina una metodología participativa de investigación, el aprovechamiento de recursos digitales existentes y el desarrollo de nuevas herramientas y aplicaciones innovadoras.

Palabras clave: museos, accesibilidad, inclusión, TIC.



INTRODUCCIÓN

El proyecto Arches (Accessible Resources for Cultural Heritage EcoSystems) se enmarca en el VIII Programa “Horizonte 2020”, principal instrumento de la Comisión Europea para financiar proyectos de Investigación e Innovación en la Unión Europea durante el periodo 2014-2020. Este proyecto I+D+i se ha iniciado en octubre del 2016 y culminará en septiembre de 2019, y cuenta con un presupuesto total superior a 3,8 millones de euros.

OBJETIVOS

Arches pretende crear entornos inclusivos en el ámbito cultural, con el fin de que cualquier persona, independientemente de sus capacidades sensoriales y cognitivas, tenga acceso a contenidos culturales. Este proyecto interdisciplinar combina una metodología participativa de investigación, el aprovechamiento de recursos digitales existentes y el desarrollo de nuevas herramientas y aplicaciones. Las soluciones tecnológicas que se pretenden convertir entornos patrimoniales, como los museos, en espacios interactivos, inclusivos, didácticos y accesibles para todos.

DESARROLLO DEL PROYECTO

El proyecto Arches se desarrolla en consorcio entre socios procedentes de cuatro países europeos, y es coordinado por uno de ellos, la empresa asturiana Treelogic. Los socios del consorcio son:

- Victoria & Albert Museum (Reino Unido)
- University of Bath (Reino Unido)
- The Open University (Reino Unido)
- The Wallace Collection (Reino Unido)
- SignTime (Austria)
- VRVis Zentrum für Virtual Reality und Visualisierung Forschungs (Austria)
- Kunsthistorisches Museum Wien (Austria)
- ArteConTacto (Austria)
- Museo Thyssen-Bornemisza (España)
- Museo Lázaro Galdiano (España)
- Museo de Bellas Artes de Asturias (España)
- Coprix Media (Serbia)

El proyecto se compone de un conjunto de tareas en la que los socios participan con distinto grado de responsabilidad: el trabajo con grupos de investigación participativa; el diseño y el desarrollo de una plataforma software inclusiva; el desarrollo de aplicaciones; la programación de actividades multisensoriales *in situ*; las validaciones de las soluciones tecnológicas; la puesta en marcha de programas piloto en instituciones museísticas y, un plan de comunicación y explotación del proyecto.

Las empresas socias desarrollarán una plataforma software accesible que facilite la interpretación de los contenidos culturales e implemente el disfrute de la experiencia mediante aplicaciones para dispositivos de mano (smartphones, tablets...) y actividades multisensoriales, que exploren técnicas avanzadas de procesamiento de imagen y los recursos de la realidad aumentada, avatares animados, juegos y maquetas educativas y audio-guías táctiles. El objetivo es crear un ecosistema dinámico que explore y fomente nuevas formas de interpretación del patrimonio.

Con el fin de crear ambientes culturales inclusivos para personas con diversidad funcional, se han formado grupos específicos de estudio con quienes validar las soluciones tecnológicas diseñadas. El trabajo con estos grupos es dirigido por las dos universidades -The Open University y University of Bath- que participan en este proyecto y es desarrollado por los responsables de los museos londinenses, quienes monitorizan y evalúan las actividades. Este trabajo de campo, que se desarrollará a lo largo del 2017, permitirá identificar las necesidades y demandas específicas de estos grupos y ayudará a determinar y definir distintos aspectos referidos a recursos educativos, contenidos culturales, diseño y presentación de la información o qué dispositivos son más adecuados para transmitir información específica de forma eficiente y dinámica. Arches apuesta por una metodología participativa que sitúa las necesidades del usuario real en el centro del proceso de diseño y desarrollo.

Con la información recogida se elaborará directrices y recomendaciones que guiarán a los museos españoles, en una fase más avanzada del proyecto, para que, a su vez, evalúen con nuevos grupos las soluciones tecnológicas desarrolladas por los socios. Los resultados obtenidos de los grupos de investigación participativa ayudarán a implementar las soluciones tecnológicas.

CONCLUSIONES

Arches pretende crear entornos inclusivos en el ámbito cultural mediante el desarrollo de herramientas tecnológicas que acerquen de un modo participativo y autónomo los recursos culturales a los ciudadanos, con independencia de sus capacidades sensoriales y cognitivas. Nos encontramos al comienzo de un proyecto que, durante tres años, desarrollará soluciones tecnológicas para dar accesibilidad y comunicar el patrimonio a todos los públicos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Espinosa, A.; Bonmatí, C. (2013). *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*. Gijón: Trea.

Hayhoe, S. (2014). The need for inclusive accessible technologies for students with disabilities and learning difficulties. En L. Burke (Ed.), *Research, Reflections & Arguments on Teaching & Learning in a Digital Age* (pp. 257-274). Suffolk: John Catt Educational Publishing.

Hooper-Greenhill, E. (1998). *Los museos y sus visitantes*. Gijón: Trea.

Rix, J., Lowe, T. (2010). Including people with learning difficulties in Heritage sites- The experience of the Heritage Forum". *International Journal of Heritage Studies*, 16, 209-226.