

FÁTIMA PEREIRA ROLIM | CARLA CARDOSO | LUÍSA MAGALHÃES | VERA VAZ

Accesibilidad y Participación Cultural

de grupos vulnerables - Manual de Buenas Prácticas



European
Commission



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade



Co-funded by
the European Union



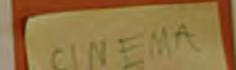
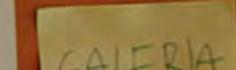
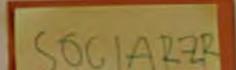
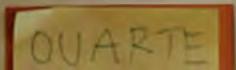
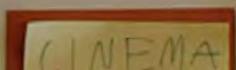
ISA Culture
Intellectually
and Socially Accessible

ISA CULTURE

Intellectually and Socially Accessible on the way to Equality:
Culture as a tool for social inclusion and labour integration



UNIVERSIDAD
DE BURGOS





ISA Culture
Intellectually
and Socially Accessible



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

FÁTIMA PEREIRA ROLIM
CARLA CARDOSO
LUÍSA MAGALHÃES
VERA VAZ

ACCESIBILIDAD Y PARTICIPACIÓN CULTURAL

de grupos vulnerables – Manual de Buenas Prácticas



UNIVERSIDAD
DE BURGOS

2025



Este trabajo ha sido cofinanciado por Erasmus + ISA CULTURE: INTELLECTUALLY AND SOCIALLY ACCESSIBLE - On the way to equality: culture as a tool for social inclusion and labour integration (Erasmus + 2022-2-PT02-KA220-YOU-000094042).

El apoyo de la Comisión Europea para producir esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos que reflejan las opiniones de los autores. La Comisión no se hace responsable del posible uso de la información aquí contenida.



© LOS AUTORES
© UNIVERSIDAD DE BURGOS

Edita: Servicio de Publicaciones e Imagen Institucional
UNIVERSIDAD DE BURGOS
Edificio de Administración y Servicios
C/ Don Juan de Austria, 1
09001 BURGOS - ESPAÑA

ISBN: 979-13-87585-15-0
DOI: <https://doi.org/10.36443/9791387585150>

This work is licensed under a Creative Commons license
[Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Derechos de autor

Título del proyecto – ISA CULTURE: INTELLECTUALLY AND SOCIALLY ACCESSIBLE - On the way to equality: culture as a tool for social inclusion and labour integration

Coordinación Internacional del Proyecto –

Fundación Bracara Augusta
Fátima Pereira Rolim

ESPAÑA

Coordinación UBU– Universidad de Burgos
Cristina Di Giusto Valle
Sara Sáez Velasco

ESLOVENIA

Coordinación RISA - Slovenj Gradec
Drago Brumen
Tatjana Knapp
Maruša Janet
Štader

PORTUGAL

Fundación Bracara Augusta
Miguel Bandeira
Fátima Pereira Rolim
Universidad Católica de Portugal - Braga
Carla Cardoso
Luísa Magalhães
CERCI Braga
Vera Vaz

Coordinación Editorial:

Fátima Pereira Rolim,
Carla Cardoso
Luísa Magalhães
Vera Vaz

Autores

Abel Merino Orozco
André Dantas
Carla Pinto Cardoso
Carlos Alberto da Fonte Videira
Carlos Bizarro Morais
Cristina Di Giusto Valle
Clara Rodrigues
Daniela Monteiro
Drago Brumen
Eduardo Duque
Elvira Isabel Mercado Val
Fátima Pereira Rolim
Filipe Ferreira
Javier González García
Jessica Gomes Naululo
Joana Eulália Marques Teixeira
Jonathan Huelmo García
José Cândido Oliveira Martins
José Luis Cuesta Gómez
Luísa Magalhães
María Begoña Medina Gómez
Maria del Céu Silva Marques
María Gloria Pérez de Albéniz Garrote
María Isabel Luis Rico
Maruša Janet Stader
Miguel Melo Bandeira
Nuno Bernardes
Raquel de la Fuente Anuncibay
Sara Saez Velasco
Sonia Rodríguez Cano
Tamara de la Torre Cruz
Tatjana Knapp
Teresa Barbosa
Vanessa Delgado Benito
Vera Vaz

Diseño gráfico: Nuno Bernardes

Traducción: Luísa Magalhães

Febrero, 2025

Burgos, España Financiación – Erasmus+
(2022-2-PT02-K220-YOU-000094042)

Fig.1 - Visita guiada de jóvenes portugueses para los grupos del Proyecto ISA en el Museo D. Diogo de Sousa en Braga



Fig.2 - Jóvenes portugueses en la formación del plan de desarrollo de capacidades



UNA CULTURA PARA TODOS Y CON TODOS. ¡UN SUEÑO COMPARTIDO!

El proyecto "ISA CULTURE: INTELLECTUALLY AND SOCIALLY ACCESSIBLE - On the way to equality: culture as a tool for social inclusion and labour integration" nace de un sueño compartido entre la Fundación Bracara Augusta y CERCI Braga. Este sueño amplió rápidamente sus horizontes, involucrando a la Universidad Católica Portuguesa en Braga y extendiéndose internacionalmente a otros socios, asegurando la financiación del Programa Erasmus+, que hizo posible su implementación.

¡Soñamos juntos! Todos soñamos, y con todos, acercar a los jóvenes a nuestra cultura e historia, romper las barreras intelectuales, físicas y sociales, y transformar los espacios culturales y patrimoniales en lugares de pertenencia compartida.

Creímos que era posible, a través de un proceso de desarrollo de capacidades, contribuir a una cultura más inclusiva en la que todos participen en tender puentes entre diferentes realidades y audiencias y nuestro patrimonio cultural. El estado del arte y la fase de diagnóstico fueron pasos cruciales que, junto con el intercambio de las mejores prácticas, nos inspiraron y permitieron la implementación de proyectos piloto inclusivos en plena alineación con el territorio objetivo. La educación patrimonial y la comunicación accesible son factores clave para el éxito cuando se pretende involucrar y trabajar con audiencias vulnerables en el sector cultural y patrimonial. Por lo tanto, las asociaciones que establecimos y la fuerte conexión entre las entidades sociales y culturales fueron fundamentales.

Hemos logrado mucho: hemos atraído a nuevos públicos a los espacios museísticos; capacitamos a los jóvenes sobre su patrimonio cultural; sensibilizamos sobre la importancia de integrar a los grupos vulnerables en la educación patrimonial; y fomentamos hábitos inclusivos y nuevas habilidades. También empoderamos a muchos jóvenes que se atrevieron a soñar con nosotros y demostraron ser mucho más capaces de lo que habían imaginado.

¡Transformamos los palacios en hogares para todos y con todos!
Que este manual continúe nuestro sueño e inspire prácticas culturales más inclusivas e integradoras.



AGRADECIMIENTOS

¡Con el apoyo de muchos, el sueño se hizo realidad!

Dar vida a la visión de una Cultura para Todos sólo fue posible gracias al compromiso inquebrantable, la determinación y la confianza de innumerables personas y organizaciones que creían de todo corazón en esta causa. Desde el principio, el apoyo del Programa Erasmus+ ha sido fundamental para facilitar las actividades emprendidas en el marco de este proyecto. Más allá de proporcionar asistencia financiera, su contribución sirvió para validar la importancia y el impacto de la iniciativa, reforzando un compromiso compartido con la inclusión cultural a nivel europeo.

Un reconocimiento especial merece los equipos de CERCÍ BRAGA, FBA, UBU, UCP BRAGA y ZAVOD RISA, que, con su trabajo, su experiencia técnica y, lo que es más importante, su sensibilidad humana, han desempeñado un papel vital en la consecución de los objetivos del proyecto. El compromiso personal y profesional de cada miembro del equipo fue primordial para el éxito del proyecto, resultando esencial para su ejecución efectiva y los resultados generales.

La participación de diversas organizaciones sociales y culturales también merece un reconocimiento especial, ya que fue crucial para garantizar que las acciones emprendidas respondieran efectivamente a las necesidades reales de las comunidades involucradas.

En Portugal, nos gustaría expresar nuestro agradecimiento a los Museos y Monumentos de Portugal, que supervisa el Museo de los Biscainhos y el Museo D. Diogo de Sousa; la Arquidiócesis de Braga; Pastoral de la Cultura; la Universidad de Minho; Faz Cultura, Transportes Urbanos de Braga, E.M; ZetGaley; la Biblioteca Lúcio Craveiro da Silva; Santa Casa da Misericórdia de Braga – Centro de Interpretación de las Memorias de la Misericordia de Braga; Escuela Vocacional de Profitebla; BragaHabit, E.M; Sinergia Braga; la Cruz Roja Portuguesa – Delegación Braga; CIM Cávado, Cofradía del Santuario de Bom Jesus do Monte; ASPA – Asociación para la Defensa, el Estudio y la Difusión del Patrimonio Cultural y Natural, el Instituto Monseñor Airosa y Minho de Porta Aberta, Cooperativa Cultural y Social CRL, cuya experiencia y la experiencia sobre el terreno apoyó la implementación del proyecto, ayudó a identificar las barreras de accesibilidad y abrió las puertas para que más jóvenes participaran.

Un reconocimiento especial merece el inestimable apoyo brindado por la Municipalidad de Braga, bajo el liderazgo de su presidente, Ricardo Río. Este apoyo fue crucial para facilitar la ejecución del proyecto en la región, fomentar conexiones más estrechas con las comunidades locales y amplificar el impacto de las iniciativas emprendidas. El compromiso inquebrantable del municipio con los principios de inclusión cultural desempeñó un papel clave para mejorar los resultados del proyecto y garantizar su sostenibilidad a largo plazo.

En España, instituciones, como la Asociación Aspanias (Asociación de familiares de personas con discapacidad intelectual o del desarrollo), ARANSBUR (Asociación de familias de personas sordas de Burgos), Fundación Juan Soñador, Fundación ONCE, Museo de Burgos, Universidad de Burgos, La Estación de la Ciencia y la Tecnología (Burgos), han desempeñado un papel decisivo en la identificación de los retos locales y la promoción de soluciones adaptadas a las necesidades de la comunidad.

En Eslovenia, la contribución de organizaciones como el Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Koroška, el Centro de Formación, Trabajo y Protección (CUDV), la 3ª Escuela Primaria de Slovenj Gradec, el Centro de Educación, Formación y Rehabilitación de Velenje (CVIU), la Biblioteca Dr. Franc Sušnik de Carintia Central, el Ayuntamiento de Eslovenia Gradec, la Biblioteca Ksaver Meško de Slovenj Gradec y Ozara Slovenija: La Asociación Nacional para la Calidad de Vida son igualmente esenciales. Con su conocimiento especializado y enfoque práctico, estas entidades lograron que las prácticas inclusivas desarrolladas fueran amplias, efectivas y, sobre todo, aplicables a diferentes contextos.

Por último, y lo más importante, queremos transmitir nuestro más sincero agradecimiento a los jóvenes participantes de Portugal, España y Eslovenia, junto con sus familias. Su participación activa, el intercambio de sus valiosas experiencias y su resiliencia fueron fundamentales para permitirnos adaptarnos, enriquecer y mejorar continuamente las acciones emprendidas. Representaron el núcleo del proyecto, recordándonos constantemente que los cimientos de una sociedad más justa e inclusiva se basan en escuchar, comprometerse y apoyar a quienes están en el centro de nuestros esfuerzos.

Este proyecto ha demostrado que al unir esfuerzos y compartir responsabilidades, podemos transformar eficazmente los desafíos en oportunidades y convertir las aspiraciones en realidad. Por ello, expresamos nuestro profundo agradecimiento. ¡Agradecemos sinceramente a todos y cada uno de ustedes! Solos, no habríamos logrado tanto; ¡Juntos, llegamos tan lejos!

TABLA DE CONTENIDOS

1. EL PROYECTO - PÁGINA 14

- 1.1. Marco Institucional - Página 17
- 1.2. Contexto y Propósito - Página 19
- 1.3. Objetivos e Indicadores de Éxito - Página 20

2. CAMINOS TOMADOS: METODOLOGÍA Y PROCESOS - PÁGINA 22

- 2.1. Etapas del proyecto - Página 25
 - 2.1.1. Identificación del problema central y de los objetivos - Página 25
 - 2.1.2. Identificación del problema central y de los objetivos- Página 25
 - 2.1.3. Definición del proyecto y formación del consorcio - Página 26
 - 2.1.4. Definición de público objetivo - Página 26
 - 2.1.5. Diagnóstico Inicial – Método "5W2H" - Página 27
 - 2.1.6. Datos secundarios - Página 28
 - 2.1.7. Datos primarios - Página 29
 - 2.1.8. Metodologías del componente práctico - Página 33
- 2.2. Cronología - Página 34

3. DIAGNÓSTICO - PÁGINA 38

- 3.1. Estado del arte - Página 40
- 3.2. Evaluación comparativa de las mejores prácticas culturales existentes - Página 45
- 3.3. Contribuciones de las encuestas sobre Accesibilidad e Inclusión - Página 65

4. ACTIVIDADES PRÁCTICAS - PÁGINA 72

- 4.1. Sesiones Transnacionales - Página 74
- 4.2. Plan de formación - Página 79
- 4.3. Proyectos piloto - Página 84
 - 4.3.1. El proceso de implementación y prueba de iniciativas prácticas: proyectos piloto – Página 86
 - 4.3.2. Braga (Portugal) – Página 87
 - ISA Game - Página 87

Dinámica de Semejanzas - Pág.96

Impulso Cultural - Página 98

¿Cuál es cuál? - Página 107

Los cinco sentidos - Página 112

Braga25.PT - Página 116

4.3.3.Burgos (España) – Página 118

UBU Explora - Página 118

4.3.4.Slovenj Gradec (Eslovenia) – Página 123

Galería para Todos - Puente a la Cultura - Página 123

5. RESULTADOS Y REFLEXIONES - PÁGINA 128

5.1. Resultado cualitativo - Página 130

5.1.1.Educación Patrimonial y Ambiental - Página 133

5.1.2.Programación cultural para todos: la perspectiva de los Museos de Biscainhos y del Museo Arqueológico D. Diogo de Sousa - Página 137

5.1.3.Alianzas y participación comunitaria en el proceso de inclusión social y laboral - Página 139

5.1.4.Educación Superior, Cultura e Inclusión: La Educación Superior como vehículo de oportunidades para que los grupos vulnerables accedan a la Cultura y la Cultura como factor de empleabilidad - Página 141

5.1.5.Contenidos accesibles y democratización de la cultura - Página 143

5.2. Resultado cuantitativo - Página 146

6. CONCLUSIÓN GENERAL Y RECOMENDACIONES - Página 152

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS - Página 160

APÉNDICE I: Encuestas - Página 164

APÉNDICE II: Contenidos del programa de formación – Página 188



EL PROYECTO

Fig.3 - Foto de grupo en el encuentro internacional de ISA Culture en el Santuario Bom Jesus do Monte en Braga



1.1. MARCO INSTITUCIONAL

1.2. CONTEXTO Y PROPÓSITO

**1.3. OBJETIVOS E INDICADORES
DE ÉXITO**



Fig.4 - Foto de grupo de la Reunión Internacional de ISA Culture en Braga

1.1. MARCO INSTITUCIONAL

El proyecto " **ISA CULTURE: NTELLECTUALLY AND SOCIALLY ACCESSIBLE - On the way to equality: culture as a tool for social inclusion and labour integration**" parte del reconocimiento de la cultura como factor fundamental para la inclusión y asume el compromiso de transformarla en un espacio más accesible e inclusivo intelectualmente para los ciudadanos pertenecientes a grupos vulnerables.

La diversidad es una de las características fundamentales de la sociedad contemporánea, que abarca a personas con una amplia gama de orígenes, características y necesidades. Sin embargo, en lugar de servir como fuerza impulsora para la inclusión y el enriquecimiento social, esta diversidad sigue encontrando barreras que restringen el pleno acceso y la participación de muchos ciudadanos tanto en el ámbito público como en el privado. En particular, el sector cultural, a pesar de su considerable potencial para fomentar la cohesión social, sigue siendo inaccesible para una parte importante de la población, lo que refuerza las desigualdades existentes.

A través de la colaboración de entidades europeas, lideradas por la Fundación Bracara Augusta (Portugal), en asociación con CERCÍ BRAGA - Cooperativa para la Educación y la Rehabilitación de Ciudadanos Más Inclusivos (Portugal), la Universidad Católica de Portugal (Portugal), Zavod RISA (Eslovenia) y la Universidad de Burgos (España), el proyecto busca dismantelar las barreras intelectuales y sociales que aún dificultan el acceso de los grupos vulnerables a la cultura. Promover su participación activa como públicos y como agentes del sector cultural.

Para el desarrollo del proyecto y el logro de los desafíos que nos propusimos, fue fundamental la colaboración entre entidades culturales (FBA), universidades (UCP y UBU) y organizaciones sociales (CERCÍ Braga y Zavod Risa).

La Fundación Bracara Augusta (FBA), establecida en 1996, es una entidad privada sin fines de lucro. Entre sus fundadores se encuentran la Municipalidad de Braga, la Universidad de Minho, la Universidad Católica Portuguesa y el Capítulo Metropolitano y Primado de Braga. La misión de FBA es consolidar y definir una agenda cultural, fomentando las conexiones e interacciones con todas las instituciones, organizaciones públicas y empresas cuyas actividades y objetivos se centran en el patrimonio cultural de Braga. Al involucrar a la sociedad y a los actores clave, la fundación tiene como objetivo mejorar, salvaguardar y promover el patrimonio de Braga a través de la cooperación cultural, artística, económica, social, técnica y administrativa.

La Universidad Católica Portuguesa (UCP), fundada en 1967, es una universidad privada no estatal con sede en Lisboa, con cuatro campus ubicados en Lisboa, Braga, Oporto y Viseu. En este proyecto, la UCP está representada por la Facultad de Filosofía y Ciencias Sociales (FFCS-UCP), que está profundamente arraigada en la comunidad circundante y ha fortalecido sus conexiones con la sociedad civil, el sector empresarial y la Iglesia.

Como parte de su misión educativa, UCP fomenta la reflexión ética en diversos campos del conocimiento, fomentando debates y programas de capacitación que abordan temas como la diversidad, la equidad y la inclusión. La institución busca formar líderes socialmente responsables, con un fuerte sentido de ciudadanía, capaces de contribuir a una sociedad más justa e inclusiva.

La Universidad de Burgos (UBU) es una institución pública de educación superior ubicada en la ciudad de Burgos, España. Fundada el 26 de mayo de 1994, tras su separación de la Universidad de Valladolid, la UBU se ha consolidado como una institución destacada dentro del panorama académico español. Comprometida con la inclusión social, la universidad desarrolla diversos proyectos destinados a apoyar a las personas con discapacidad y promover la igualdad de oportunidades.

CERCI Braga es una cooperativa de solidaridad social cuya misión es promover la inclusión social y mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad intelectual y múltiple, así como de sus familias. Fundada en 2011, la institución opera dentro de un modelo basado en la comunidad, brindando apoyo en diversas áreas como la educación, el desarrollo de habilidades, la integración social y profesional, el ocio y la vida independiente. El trabajo de CERCI Braga está guiado por valores como la ética, la participación, la innovación y la dedicación a su causa, sensibilizando a la sociedad sobre los desafíos que enfrentan las personas con discapacidad y promoviendo respuestas adecuadas a sus necesidades.

El propósito del Zavod RISA, Center za splošno, funkcionalno in kulturno opismenjevanje (Instituto RISA, Centro para la alfabetización general, funcional y cultural) en 2011 fue permitir la investigación, el desarrollo de programas, la consultoría, la comunicación, la educación, la cultura y las actividades sociales en los campos de la discapacidad y los derechos humanos, dando voz a las personas que a menudo son silenciosas o escuchadas. RISA no es una red nacional, sino que coopera con varias organizaciones de Eslovenia y Europa. Es la primera organización en introducir y desarrollar sistemáticamente el concepto de Easy-to-read (Lectura fácil) en Eslovenia: Easy Slovene.

1.2. CONTEXTO Y PROPÓSITO

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

Artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos

El proyecto ISA, que agrupa a estas entidades e instituciones, pretende alcanzar dos niveles de transformación:

1. Acceso a la cultura: contribuir a una mayor participación de todos los jóvenes, independientemente de su contexto social, étnico, de género, económico, educativo, intelectual u otras vulnerabilidades. La inclusión de estas personas en la oferta cultural existente, a partir de una evaluación diagnóstica de cada territorio, así como la construcción de "puentes" entre entidades locales, sociales y culturales. Desarrollar proyectos que puedan facilitar la participación de las audiencias vulnerables con los contextos culturales mencionados.

2. Participación en la cultura: crear condiciones para que las personas vulnerables se conviertan en protagonistas y agentes dentro del sector cultural, promoviendo su autonomía y empleabilidad.

El proyecto "ISA CULTURE: INTELLECTUALLY AND SOCIALLY ACCESSIBLE - On the way to equality: culture as a tool for social inclusion and labour integration", financiado por el programa Erasmus+, sirve principalmente como una invitación a la reflexión y a la acción, estimulando el debate sobre la importancia crítica de garantizar que la cultura sea un derecho universal. Para lograrlo, movilizó a jóvenes, instituciones académicas, asociaciones y partes interesadas institucionales, sensibilizando a la sociedad sobre los valores fundamentales de la diversidad, la equidad y la justicia social, pilares esenciales de la Unión Europea y de todas las personas y organizaciones dedicadas a los derechos humanos y la inclusión social.

Este Manual tiene por objeto inspirar futuras iniciativas dentro del sector cultural, destacando las prácticas identificadas y probadas aquí, contribuyendo así a la creación de una sociedad más inclusiva y equitativa. El propósito fundamental del proyecto es proporcionar un futuro de accesibilidad, participación e inclusión para todos los ciudadanos de grupos vulnerables, con el objetivo de su plena integración.

1.3. OBJETIVOS E INDICADORES DE ÉXITO

El objetivo principal del proyecto "ISA CULTURE: INTELLECTUALLY AND SOCIALLY ACCESSIBLE - On the way to equality: culture as a tool for social inclusion and labour integration" es fomentar la accesibilidad intelectual y social a la cultura, garantizando que los grupos vulnerables, en particular aquellos que enfrentan barreras sociales y/o intelectuales, puedan participar activamente en la vida cultural. Este compromiso tiene como objetivo contribuir a su inclusión social y participación activa en la sociedad.



Fig.5 - Visita guiada a la juventud portuguesa del Proyecto "Impulso Cultural"

Para lograr este propósito general, el proyecto ha definido un conjunto de objetivos específicos que guían las acciones emprendidas:

- **Diagnosticar los factores de exclusión en el acceso a la cultura**, identificando las principales barreras que limitan la plena participación de los grupos vulnerables en las actividades culturales.
- **Reflexionar sobre los diversos modelos de inclusión** de las personas en situación de vulnerabilidad, promoviendo su integración tanto dentro de la cultura como a través de la cultura.
- **Comprender el papel de la cultura en la reconfiguración de la identidad y la autonomía**, analizando cómo puede servir como fuerza motriz para la participación, la inclusión y la empleabilidad de las personas social e intelectualmente desfavorecidas.

- **Identificar buenas prácticas** en accesibilidad que puedan ser replicables, fomentando soluciones adaptadas a las necesidades de los distintos públicos
- **Desarrollar un modelo de accesibilidad intelectual y social a la cultura y desde ella**, aplicable en diversos contextos, tanto en términos de participación en la oferta cultural existente como de empleabilidad dentro del sector cultural.
- **Crear un "grupo piloto" de jóvenes social y/o intelectualmente desfavorecidos, dotándolos de competencias** en materia de patrimonio y cultura que les permitan asumir el papel de guías culturales, mejorando su autonomía y visibilidad social. Este grupo será objeto de un estrecho seguimiento para evaluar el impacto de las prácticas desarrolladas y garantizar su reproducción en otros contextos.

El éxito del proyecto "ISA CULTURE: INTELLECTUALLY AND SOCIALLY ACCESSIBLE - On the way to equality: culture as a tool for social inclusion and labour integration" se evalúa sobre la base de indicadores tangibles e intangibles, directamente vinculados a sus objetivos específicos, que tienen como objetivo garantizar la eficacia y sostenibilidad de las acciones propuestas a lo largo del proyecto:

- **Formar un grupo piloto** compuesto por un mínimo de 30 jóvenes (10 de cada país participante), garantizando que al menos el 70% de los participantes completen con éxito la formación y adquieran las competencias necesarias para actuar como mediadores culturales.
- **Publicar y difundir un Manual de Buenas Prácticas para la Accesibilidad Cultural**, incorporando las recomendaciones probadas durante el proyecto, con el objetivo de promover la inclusión y la accesibilidad en diversos contextos culturales.
- **Desarrollar e implementar al menos tres modelos prácticos** y replicables de inclusión social y accesibilidad cultural a través de proyectos piloto aplicados en no menos de cinco instituciones, asegurando la validación práctica y la escalabilidad de las iniciativas.
- **Evaluar continuamente el progreso del grupo piloto**, elaborando un informe detallado que evalúe el impacto de las acciones, las competencias adquiridas y el nivel de compromiso de los participantes.
- **Facilitar la colocación de al menos un participante del grupo piloto en oportunidades de empleo** o de pasantía en el sector cultural, fomentando la empleabilidad inclusiva y sostenible.

Como resultado intangible, el proyecto fomentó el desarrollo de:

- **Competencias inclusivas** en relación con los temas del proyecto y en el marco de las 8 competencias clave para el aprendizaje a lo largo de toda la vida;
- **Aprendizaje** en los ámbitos de la cultura y el patrimonio, que permita a los participantes servir de "guías" para sus compañeros;
- **Sensibilización** de diversos públicos para debatir los temas del proyecto, con resultados inclusivos en las agendas sociales y de política internacional.

CAMINOS TOMADOS: METODOLOGÍA Y PROCESOS



Fig.6 - Visita guiada de la juventud portuguesa al grupo del Proyecto ISA.



2.1. ETAPAS DEL PROYECTO

2.1.1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA CENTRAL Y DE LOS OBJETIVOS

2.1.2. DEFINICIÓN DEL PROYECTO Y FORMACIÓN DEL CONSORCIO

2.1.3. DEFINICIÓN DE PÚBLICO OBJETIVO

2.1.4. DIAGNÓSTICO INICIAL - MÉTODO "5W2H"

2.1.5 DATOS SECUNDARIOS

2.1.6. DATOS PRIMARIOS

2.1.7. METODOLOGÍAS DEL COMPONENTE PRÁCTICO

2.2. CRONOLOGÍA

Fig.7 -Dinámicas de post-it en el Encuentro Internacional de la ISA en la Universidad Católica Portuguesa – Braga



En este capítulo se define el enfoque metodológico adoptado para el diseño y desarrollo del proyecto, estructurado para asegurar la eficacia y el éxito de las acciones propuestas. La importancia de articular este proceso radica en la necesidad de garantizar que los agentes involucrados comprendan de manera integral y transparente cada etapa del proyecto.

Este enfoque facilita no solo una evaluación rigurosa de las estrategias implementadas, sino también la provisión de un modelo replicable y adaptable a diversos contextos y realidades. Sin embargo, es importante destacar que el acceso a la cultura de los jóvenes en situación de vulnerabilidad requiere un enfoque adecuado a cada caso y contexto específico, así como su participación en el desarrollo de proyectos e iniciativas. Cada contexto cultural tiene sus propias especificidades, y las audiencias vulnerables pueden provenir de orígenes, motivaciones y puntos de partida muy diversos.

2.1. ETAPAS DEL PROYECTO

2.1.1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA CENTRAL Y DE LOS OBJETIVOS

Garantizar una verdadera accesibilidad cultural sigue siendo un reto importante. A pesar de los avances logrados, todavía es necesario realizar progresos considerables para lograr el acceso universal a la cultura. Como tal, la fase inicial del proyecto se centró en definir claramente el tema central y establecer el objetivo general que guiaría la intervención propuesta:

2.1.2. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA CENTRAL Y DE LOS OBJETIVOS

- Promover el acceso a la cultura de colectivos en situación de vulnerabilidad, con especial atención a los jóvenes que enfrentan barreras sociales y/o intelectuales.
- Fomentar la integración laboral de los jóvenes participantes en las instituciones culturales.

Esto sirvió como punto de partida para estructurar el debate sobre la necesidad de crear soluciones prácticas y replicables que hagan la cultura más inclusiva y accesible, fomentando la participación plena y equitativa.

Los espacios culturales requieren una legislación relativa a la accesibilidad física. Sin embargo, a menudo se descuida la accesibilidad intelectual y social, lo que limita un acceso más amplio a la cultura. Estas son las dimensiones de la accesibilidad intelectual y social que dificultan la participación de los grupos más

vulnerables en las actividades culturales, y son el verdadero desafío que el proyecto ISA pretende abordar y explorar.

2.1.3. DEFINICIÓN DEL PROYECTO Y FORMACIÓN DEL CONSORCIO

Basándose en su experiencia de campo con poblaciones social e intelectualmente desfavorecidas, la Fundación Bracara Augusta y CERCI Braga sentaron las bases para este proyecto que aborda el problema de la accesibilidad cultural. Esta experiencia reveló una realidad preocupante dentro de la estructura social actual: muchos de estos grupos se enfrentan a la exclusión social y a una participación limitada en las actividades culturales, incluidas las visitas a los sitios patrimoniales. Todavía queda mucho camino por recorrer para acercar al público vulnerable a los espacios museísticos y patrimoniales. Se hizo cada vez más evidente la necesidad apremiante de diseñar iniciativas y fomentar las conexiones dentro de las comunidades locales para facilitar la democratización de los museos, los espacios patrimoniales y las actividades culturales.

Frente a este reto, surgió la necesidad de establecer una iniciativa de impacto sustancial, capaz de generar cambios estructurales y fomentar la transformación social a través de la cultura. Esto requirió la colaboración de entidades de diversos sectores, cada una de las cuales aportó experiencias complementarias, para contribuir significativamente a garantizar el acceso cultural de los grupos vulnerables.

Los socios reconocieron el importante potencial de la iniciativa y trabajaron en colaboración para transformar el concepto original en un proyecto social integral e impactante, centrado en la inclusión cultural y destinado a fortalecer la participación equitativa de los grupos socialmente vulnerables.

2.1.4. DEFINICIÓN DE PÚBLICO OBJETIVO

El proyecto fue diseñado para abarcar una variedad de públicos destinatarios, cada uno de los cuales desempeña un papel crucial en el proceso de promoción de la accesibilidad cultural y la eliminación de las barreras sociales e intelectuales:

- **Grupos social e intelectualmente desfavorecidos:** Este es el grupo central del proyecto, su participación en actividades culturales es fundamental para fomentar su inclusión social y desarrollar su autonomía.
- **Entidades y agentes del sector social y cultural:** Estas organizaciones se encargan de identificar y eliminar las barreras que dificultan el acceso a la cultura. Su función es reconocer los problemas

existentes y unir fuerzas para abordarlos, promoviendo prácticas más inclusivas. A través de las estrategias desarrolladas en el proyecto, estas entidades estarán equipadas para replicar modelos de intervención en diferentes contextos, generando así un impacto duradero.

- **Entidades y agentes con poder de decisión:** Es esencial que los líderes y los agentes que toman decisiones reconozcan la urgencia de mejorar la accesibilidad e institucionalicen las mejores prácticas desarrolladas dentro del proyecto, asegurando su implementación como políticas de referencia.
- **La sociedad en general:** La sensibilización del público en general es crucial para fomentar la reflexión sobre el modelo social actual, que excluye a ciertos grupos del pleno acceso a la cultura, y para promover la participación activa en el fomento de la inclusión.

La creación de un consorcio ampliado fue un factor clave en el proceso y se erige como la mejor práctica que puede identificarse y compartirse con quienes buscan comprometerse con este tema, fomentando una red sólida de socios del ámbito social y cultural comprometidos con este tema dentro de cada territorio. Igualmente, esencial es la inclusión activa de los jóvenes vulnerables a lo largo de todo el proceso, garantizando que sus necesidades y motivaciones específicas sean reconocidas y salvaguardadas desde la fase de diagnóstico hasta el desarrollo de respuestas adaptadas, promoviendo una mayor democracia cultural.

2.1.5. DIAGNÓSTICO INICIAL - EL MÉTODO "5W2H"

Para garantizar un enfoque estructurado y eficaz, el proyecto utilizó el método 5W2H, que ayudó a clarificar los aspectos clave necesarios para su implementación:

- **¿Qué se hará?**

Definir las principales actividades y objetivos del proyecto para abordar las barreras identificadas a la accesibilidad cultural.

- **¿Por qué se hará? (Objetivos)**

Explicar la razón de ser del proyecto, haciendo hincapié en la necesidad de promover la inclusión social y la autonomía de los grupos vulnerables a través de la participación cultural.

- **¿Dónde se hará? (Ubicación)**

Identificar las regiones y contextos en los que se llevarán a cabo las actividades del proyecto, asegurando la adaptabilidad de la intervención a diferentes entornos culturales.

- **¿Cuándo se realizará? (Cronología)**

Establecer un cronograma claro con plazos e hitos específicos para cada fase del proyecto a fin de lograr una coordinación y un seguimiento adecuados.

- **¿Quién** lo hará? (Equipo)

Definir las funciones y responsabilidades del equipo del proyecto, incluidos los socios, las partes interesadas y los beneficiarios, para garantizar una colaboración eficiente.

- **¿Cómo** se hará? (Metodología y herramientas)

Detallar los métodos y estrategias que se utilizarán en el proyecto, incluidos los programas de formación, las soluciones de accesibilidad y la creación de modelos culturales inclusivos.

- **¿Cuánto** costará? (Presupuesto estimado)

Proporcionar un desglose del presupuesto estimado, que abarque todos los recursos necesarios, como el personal, los materiales y los costos de ejecución, garantizando la sostenibilidad financiera del proyecto.

A partir de este método, se realizó un diagnóstico inicial para identificar las necesidades específicas de los grupos objetivo. Este diagnóstico implicó una revisión de la literatura, sesiones de lluvia de ideas con entidades asociadas y un diálogo directo con los públicos objetivo. Para garantizar resultados sólidos, se adoptó una metodología combinada, que incluyó la recopilación, el análisis y la validación de datos secundarios y primarios. Este proceso permitió identificar las barreras de accesibilidad existentes y proponer prácticas inclusivas atendidas a las necesidades de los grupos vulnerables.

2.1.6. DATOS SECUNDARIOS

La inclusión social es un concepto complejo que se refiere a la participación plena y efectiva de todos los ciudadanos en la vida social, económica, cultural y política de una sociedad. En el contexto cultural, la inclusión social se refiere al derecho de todas las personas a acceder a la vida cultural y a participar en ella, independientemente de su origen social, económico, cultural o personal.

La realización de una revisión sistemática de la literatura existente fue esencial debido a sus objetivos multifacéticos centrados en la promoción de la accesibilidad intelectual y social en contextos culturales. Esta revisión sirvió como una herramienta indispensable para sintetizar el conocimiento existente, evaluar críticamente diversas perspectivas e identificar vacíos en la literatura con respecto a la inclusión cultural de grupos intelectual y socialmente vulnerables. Al revisar sistemáticamente los estudios y prácticas pertinentes, este enfoque garantizó un examen riguroso de los factores que influyen en el acceso cultural, la eficacia de los diferentes modelos de inclusión y el papel transformador de la cultura en la reconfiguración de la identidad y el fomento de la autonomía. Además, facilitó la identificación y difusión de las mejores prácticas, sentando las bases para intervenciones basadas en datos.

En un campo en rápida evolución en el que la inclusión cultural es una preocupación social apremiante, una revisión sistemática no solo consolida la comprensión actual, sino que también proporciona una hoja de ruta estratégica para futuras investigaciones e iniciativas, fomentando un panorama cultural más equitativo e inclusivo.

La recopilación de datos secundarios incluyó el análisis de documentos, estudios e informes relevantes, complementado con la identificación de las mejores prácticas internacionales en materia de accesibilidad ya implementadas en diversos contextos culturales. Este proceso proporcionó un sólido marco teórico que delimitó las siguientes fases del proyecto.

2.1.7. DATOS PRIMARIOS

Los datos primarios se recopilaron a través de cuestionarios meticulosamente diseñados, adaptados a las características distintivas de los diversos grupos destinatarios, a saber: jóvenes, instituciones culturales y organizaciones sociales locales, asegurando un proceso de recopilación de datos finamente ajustado a las necesidades y contextos únicos de cada grupo.

Se consideró esencial obtener una perspectiva sobre el territorio donde se implementaría el proyecto, a partir de la mirada de las organizaciones sociales, que facilitan y fomentan la interacción, socios cruciales en el desarrollo del proyecto; las entidades culturales como agentes clave de la política territorial; y los jóvenes seleccionados para la inclusión y el compromiso con la cultura.

Las encuestas dirigidas a las entidades culturales, anexas al manual, se diseñaron con el objetivo principal de identificar las prácticas de accesibilidad existentes, comprender los desafíos que enfrentan estas organizaciones para fomentar iniciativas inclusivas y recopilar recomendaciones sobre cómo mejorar la accesibilidad de los espacios y actividades culturales para los grupos social e intelectualmente marginados. Además, los cuestionarios facilitaron una evaluación de las percepciones de las entidades culturales sobre la importancia de la inclusión y midieron su voluntad de implementar cambios que fomenten una participación más diversa e inclusiva.

A su vez, las encuestas dirigidas a las organizaciones sociales locales -anexas en el manual- tuvieron como objetivo mapear las necesidades específicas de los grupos vulnerables con los que trabajan, comprender las barreras estructurales que dificultan el acceso de estos grupos a la cultura y recopilar soluciones propuestas para promover la inclusión cultural. Estas organizaciones, debido a su contacto directo con jóvenes vulnerables, desempeñan un papel crucial en la reducción de la brecha entre las audiencias y las oportunidades culturales. Como tal, su aporte fue vital para el ajuste de las acciones del proyecto.

En el caso de las encuestas dirigidas a la juventud -anexas en el manual-, el objetivo principal fue identificar las principales barreras sociales e intelectuales que limitan su participación en las actividades culturales, así como sus expectativas sobre cómo la cultura puede contribuir a su desarrollo personal, social y profesional. Además, los cuestionarios tenían como objetivo captar el nivel de interés de los jóvenes por la cultura y sus dificultades para acceder a espacios e iniciativas culturales, como espectadores y como potenciales agentes culturales.

Para la recolección de datos primarios, se elaboraron y administraron tres cuestionarios en los países interesados, dirigidos a:

- Jóvenes (de 13 a 30 años).
- Organizaciones sociales.
- Entidades culturales.

Estos cuestionarios fueron esenciales para obtener diversas perspectivas, identificar los desafíos que enfrenta cada grupo y contribuir al desarrollo de soluciones prácticas y adaptadas que promuevan la inclusión cultural.

Para el desarrollo del proyecto, la discusión, la formación y la identificación del grupo de **acción** fueron fundamentales durante la preparación de las encuestas. En esta etapa, así como a lo largo de todo el proceso, la red local, formada a través de alianzas con los sectores sociales y culturales de cada país, formalizadas a través de protocolos o ya integradas en las dinámicas locales de cada entidad, fueron esenciales para determinar el punto de partida de cada territorio. Además, fue fundamental para garantizar que las encuestas llegaran a los destinatarios que debían identificarse y movilizarse.

La definición de las muestras implicó identificar el perfil de **los jóvenes social y/o intelectualmente desfavorecidos** como el principal grupo destinatario de la intervención, asegurando que el proyecto se dirigiera hacia aquellos que encontraban las barreras más significativas para el acceso a la cultura. Este perfil se elaboró a través de debates entre todos los socios del proyecto y posteriormente se perfeccionó en respuesta a las especificidades de cada territorio y a las expresiones de interés recibidas para participar en el proyecto.

Perfil de la Juventud de ISA CULTURE

- De 13 a 30 años
- Personas social y/o intelectualmente desfavorecidas
- Con oportunidades limitadas
- Motivado para participar en el proyecto
- Interesado en el sector cultural

¿QUIÉNES SON ESTOS JÓVENES CON MENOS OPORTUNIDADES?

Fuente: [Erasmus+ programme guide 2025 v2](#) (Páginas 7 y 8)

Una de las prioridades clave de la Unión Europea es garantizar el acceso de todos los jóvenes, incluidos los que se enfrentan a menos oportunidades. Los jóvenes con menos oportunidades están en desventaja en comparación con sus compañeros, ya que se encuentran con una serie de situaciones u obstáculos que se describen a continuación. En ciertos contextos, estos desafíos impiden que los jóvenes accedan efectivamente a la educación formal y no formal, a la movilización y participación transnacionales, a la ciudadanía activa, a la autonomía y a la plena integración en la sociedad.

Barreras sociales: Jóvenes que enfrentan discriminación por motivos de género, etnia, religión, orientación sexual, discapacidad u otros factores; aquellos con habilidades sociales limitadas o que se comportan de manera peligrosa o antisocial; jóvenes en situaciones precarias; expresidiarios o con antecedentes de abuso de drogas o alcohol; padres jóvenes y/o padres solteros; huérfanos; y jóvenes de entornos familiares disfuncionales.

Barreras económicas: Jóvenes con un bajo nivel de vida, recursos financieros limitados y dependencia de la seguridad social; aquellos que experimentan desempleo a largo plazo o viven en la pobreza; jóvenes sin hogar; o aquellos agobiados por deudas o inestabilidad financiera.

Discapacidad: Jóvenes con discapacidades intelectuales, cognitivas, de aprendizaje, físicas, sensoriales u otras.

Desafíos educativos: Jóvenes con dificultades de aprendizaje, deserción escolar, personas con bajas calificaciones académicas y bajo rendimiento académico.

Diferencias culturales: Jóvenes inmigrantes o refugiados, o de familias inmigrantes o refugiadas; jóvenes pertenecientes a minorías nacionales o étnicas; jóvenes que enfrentan desafíos en la adaptación lingüística y la integración cultural.

Problemas de salud: Jóvenes que sufren de enfermedades crónicas, condiciones de salud graves o trastornos psiquiátricos; personas con problemas de salud mental.

Barreras geográficas: Jóvenes que viven en zonas remotas o rurales; aquellos que residen en islas pequeñas o regiones periféricas; individuos de áreas urbanas desfavorecidas; y jóvenes de regiones con acceso limitado a servicios, como transporte público inadecuado, infraestructura deficiente o aldeas abandonadas.

Los socios del proyecto en la reunión internacional también hicieron hincapié en que, siempre que sea posible, se debería considerar el siguiente perfil:

- a)** Jóvenes que viven, forman parte o colaboran con instituciones, garantizando así el apoyo social y el compromiso con el desarrollo del proyecto.
- b)** Preferiblemente, considere el grupo de edad de 21 años o más, o menos de 21 años, debido a consideraciones de viajes internacionales.
- c)** No se requiere dominio del inglés.
- d)** Equilibrio de género.
- e)** Garantizar la máxima diversidad: diferentes orígenes geográficos; formación académica; raza; género; antecedentes sociales; y las instituciones, reflejando diversas vulnerabilidades.
- f)** Poseer habilidades de comunicación.
- g)** Capaz de trabajar en colaboración con otros.
- h)** Preferiblemente dedicado a actividades de voluntariado.
- i)** Disponible para participar en proyectos piloto.
- j)** Disposición a viajar (obligatorio para los jóvenes que participan en el proyecto en Eslovenia y España).
- k)** Preferiblemente que no dependa de sustancias o requiera servicios médicos regulares.
- l)** Preferiblemente no involucrado en otros proyectos.

2.1.8. METODOLOGÍAS DEL COMPONENTE PRÁCTICO

Las actividades prácticas llevadas a cabo a lo largo del proyecto fueron diseñadas para probar y validar prácticas inclusivas que promuevan la accesibilidad cultural y fomenten la participación activa de los grupos vulnerables. Para lograr este objetivo, se implementó una metodología que consta de cuatro fases interconectadas y complementarias:

i. Sesiones de trabajo transnacionales:

Reuniones colaborativas entre socios que facilitaron el intercambio de experiencias, la discusión de desafíos comunes y la identificación de soluciones innovadoras a problemas compartidos.

ii. Plan de Fortalecimiento de Capacidades:

Un programa diseñado para desarrollar las habilidades de los grupos vulnerables, con el objetivo de mejorar su autonomía y conocimiento de los sectores patrimonial y cultural, al tiempo que fomenta su participación activa en la vida cultural. Al mismo tiempo, empoderó a los agentes culturales directamente implicados en la iniciativa.

iii. Actividades Locales - Proyectos Piloto:

A partir de las evaluaciones de cada territorio, el estado del arte y las mejores prácticas identificadas, se diseñaron actividades y se implementaron soluciones en contextos reales y diversos. Este enfoque permitió probar actividades en diversos entornos, asegurando su adaptabilidad y efectividad.

iv. Seguimiento y Consolidación de Resultados:

Procesos continuos de recolección de retroalimentación y evaluación de las acciones implementadas, orientados a permitir ajustes dinámicos y validar las prácticas desarrolladas.

Este enfoque metodológico facilitó la discusión dinámica y la validación de las soluciones desarrolladas, mejorando su eficacia y adaptabilidad en diversos contextos culturales, al tiempo que garantizó la pertinencia sostenida de las prácticas inclusivas en varios territorios.

2.2. CRONOLOGÍA

El proyecto duró 24 meses, desde abril de 2023 a marzo del 2025.

En la siguiente imagen se presenta el cronograma desarrollado de acuerdo con los enfoques validados y se describen los plazos y logros del proyecto a lo largo del tiempo.

Las actividades se diseñaron en tres fases distintas pero complementarias, que incluyen la gestión del proyecto, la ejecución y la puesta en común de las actividades y los resultados generales.

ACTIVIDADES	2023				2024																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
	ABR /23	MAY /23	JUN /23	JUL /23	AGO /23	SEP /23	OCT /23	NOV /23	DIC /23	ENE /24	FEB /24	MAR /24	ABR /24	MAY /24	JUN /24	JUL /24	AGO /24	SEP /24	OCT /24	NOV /24	DIC /24	ENE /25	FEB /25	MAR /25
Actividades de gestión de proyectos																								
Reuniones de asociación																								
Tareas administrativas, logísticas y organizativas																								
Reuniones de implementación																								
Seguimiento y Evaluación																								
Preparación de los participantes																								
Actividades de implementación																								
Diagnóstico local																								
Intercambio de prácticas																								
Sesión de Trabajo Transnacional 1								*																
Consolidación inicial de resultados																								
Sesión de Aprendizaje Transnacional													*											
Iniciativas piloto																								
Sesión de Seguimiento y Desarrollo de Resultados															*									
Desarrollo de resultados																								
Sesión de Trabajo Transnacional 2																		*						
Consolidación final de resultados																								
Actividades de difusión																								
Actividades regulares de comunicación																								
Actividades periódicas de difusión																								
Eventos de difusión																								

* Actividades de Movilidad Transnacional

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE EJECUCIÓN

i. Diagnóstico local: el trabajo comienza con una revisión del estado del arte, con el fin de obtener una comprensión detallada del panorama actual de la accesibilidad en la cultura. Con la participación de los socios locales pertinentes, se reflexionará sobre los factores de exclusión en el acceso a la cultura y los factores para la inclusión. A partir de ahí, se identificarán las mejores prácticas para promover la accesibilidad intelectual y social. Este trabajo se lleva a cabo localmente.

ii. Intercambio de prácticas

ii.1. Sesión de Trabajo Transnacional 1: a partir del trabajo realizado en el Diagnóstico Local, el equipo se reunirá de forma presencial para discutir las conclusiones a las que han llegado. Esta actividad supondrá inicialmente la discusión y el debate técnico-científico sobre la accesibilidad a la cultura. Contará con la participación de importantes organismos como universidades, instituciones sociales, agentes culturales, etc. (del consorcio y otros). A partir de este trabajo y de las conclusiones alcanzadas, el equipo comenzará a elaborar un plan de buenas prácticas de accesibilidad en el ámbito de la cultura y un plan de formación para los jóvenes. Por lo tanto, este trabajo se centrará en dos aspectos: 1) el acceso de los jóvenes vulnerables a la cultura como espectadores, centrándose en la accesibilidad de los espacios culturales; 2) el acceso de los jóvenes vulnerables a la cultura como trabajadores.

ii. 2 Consolidación inicial de resultados: en continuidad con el trabajo iniciado en la actividad anterior, se consolidará el primer piloto del programa de formación juvenil del ISA y el Plan de Buenas Prácticas de Accesibilidad del ISA.

iii. Sesión de Aprendizaje Transnacional: dado que queremos que el acceso de los jóvenes a la cultura también tenga lugar en el contexto del empleo, habrá una sesión de formación presencial para jóvenes. Después de este proceso, tendrán las habilidades y herramientas necesarias para convertirse en mediadores/guías/intérpretes de grupos/etc. en el sector cultural.

iv. Iniciativas piloto: desarrollo de iniciativas piloto que promuevan el acceso a la cultura de los grupos destinatarios. Esto incluye: 1) la implementación de buenas prácticas de accesibilidad cultural por parte de los espacios culturales, de modo que puedan ser probadas y validadas para determinar si satisfacen las necesidades del grupo destinatario (en relación con el Plan de Buenas Prácticas de Accesibilidad); 2) la experiencia de los jóvenes como mediadores/guías/intérpretes de grupos, etc., comprobando si la formación previa y las prácticas seleccionadas satisfacen sus necesidades (en relación con el programa de formación).

v. Sesión de Seguimiento y Desarrollo de Resultados: sesión presencial entre el equipo para discutir y analizar los resultados alcanzados hasta el momento, identificar oportunidades de mejora, reajustar planes para mejorar las iniciativas piloto, etc.

vi. Desarrollo de resultados

vi.1. Sesión de Trabajo Transnacional 2: sesión presencial entre el equipo para trabajar en la consolidación final de resultados.

vi.2 Consolidación final de resultados: consolidación definitiva del Programa de Formación Juvenil del ISA y del Plan de Buenas Prácticas de Accesibilidad del ISA, a partir de todo el trabajo anterior.



DIAGNÓSTICO

DIAGNÓSTICO

Fig.8 - Visita a la Biblioteca Pública de Braga durante el Encuentro Internacional del ISA.



3.1 ESTADO DEL ARTE

3.2. EVALUACIÓN COMPARATIVA DE LAS MEJORES PRÁCTICAS CULTURALES EXISTENTES

3.3. CONTRIBUCIONES DE LAS ENCUESTAS SOBRE ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN

En este capítulo se consolida el marco conceptual que guió la implementación de las actividades, abordando los modelos clave de inclusión social, el papel de la cultura como herramienta de cohesión y participación, y la identificación de las barreras que restringen el acceso de los grupos vulnerables a la cultura.

Además, se muestran prácticas culturales ejemplares, que ofrecen referencias clave para la formulación de estrategias inclusivas dentro del proyecto. Estas prácticas demuestran cómo diversos contextos han logrado involucrar plenamente a los grupos vulnerables en la participación cultural, subrayando así el papel transformador de la cultura como catalizador de la inclusión social.

3.1. ESTADO DEL ARTE

En el contexto específico de la cultura, la literatura indica que numerosas personas con discapacidad encuentran barreras que dificultan su participación e implicación sin restricciones en el entorno cultural del país, principalmente debido a unas condiciones de accesibilidad inadecuadas. En consecuencia, se encuentran excluidos de nuestra audiencia, no integrados como pares o colaboradores, y es posible que ni siquiera consideren seguir una carrera cultural. En los casos en que abrazan esas aspiraciones, a menudo se enfrentan a dificultades para conseguir oportunidades de programación.

La revisión sistemática sobre la inclusión social en el acceso a la cultura explora los siguientes temas y plantea las siguientes preguntas:

- Características de los colectivos en riesgo de exclusión social en el acceso a la cultura.
¿Quiénes son las personas en riesgo de exclusión social en el acceso a la cultura? ¿Cuáles son sus características sociodemográficas, económicas y culturales?
- Factores que contribuyen a la exclusión social en el acceso a la cultura.
¿Cuáles son las barreras físicas, sociales e intelectuales que dificultan la inclusión social en el acceso cultural?
- Consecuencias de la exclusión social en el acceso a la cultura.
¿Qué impacto tiene la exclusión social del acceso a la cultura en la vida de las personas?
- Buenas prácticas para promover la inclusión social en el acceso a la cultura.
¿Qué medidas se han implementado para fomentar la inclusión social en el acceso a la cultura? ¿Cuáles fueron sus resultados?

Los artículos analizados minuciosamente se sometieron a una rigurosa evaluación de elegibilidad, que culminó con una selección final de 37 estudios. Estos estudios están destinados a enriquecer el proyecto ISA CULTURE con valiosos conocimientos a través de síntesis cualitativas, cuantitativas y de método

mixto. La revisión exhaustiva y completa de la literatura puede consultarse en: [Social inclusion in cultural participation: a systematic review | UNIVERSIDAD DE BURGOS. Servicio de Publicaciones e Imagen Institucional - Libros en acceso abierto](#)

Los 37 artículos seleccionados se clasificaron en cinco áreas de análisis, cuyas principales conclusiones se presentan a continuación.

(1) Salud y/o bienestar y participación cultural – La revisión exhaustiva de la literatura pone de relieve el profundo impacto del compromiso cultural en diversas dimensiones del bienestar individual y comunitario. Desde mejorar el bienestar subjetivo hasta influir positivamente en la salud física y fomentar la integración social, los beneficios de la participación cultural resuenan en múltiples ámbitos. Las políticas de salud pública deben proporcionar acceso a una variedad de actividades culturales a un costo mínimo. La integración sociocultural podría servir como una política alternativa para crear comunidades inclusivas, seguras y más felices.

En varias regiones, existen programas y servicios que alientan a las personas a mantener su identidad cultural y sus tradiciones, así como una mayor exploración de las formas en que las prácticas y creencias culturales pueden promover y proteger la salud de ciertas comunidades en entornos urbanos.

La participación cultural y el compromiso social deben incorporarse en los programas diseñados para prevenir y abordar problemas como el deterioro de la memoria en los adultos mayores. Las investigaciones futuras deben explorar las barreras ambientales y sociales que enfrentan las personas mayores con discapacidades físicas, mentales o sensoriales cuando participan en actividades culturales. El compromiso de permitir que las personas participen en la sociedad solo conducirá a un mejor bienestar subjetivo si perciben que la participación es valiosa y, como resultado, son capaces de alcanzar objetivos personales a largo plazo.

En la bibliografía también se hace hincapié en la necesidad de promover una legislación relacionada con el voluntariado, como el establecimiento de asociaciones entre los gobiernos nacionales y las organizaciones de voluntarios. También refuerza el potencial y la importancia de los estudios del patrimonio cultural en el desarrollo de programas de salud y políticas públicas. El compromiso de permitir que los individuos participen en la sociedad sólo conducirá a un mayor bienestar subjetivo si perciben esta participación como significativa (es decir, agradable). Como resultado, estarán mejor equipados para lograr objetivos personales a largo plazo.

(2) Acceso a la cultura para todos: en general, los artículos seleccionados ofrecen información valiosa sobre la importancia de la accesibilidad y la inclusión en diversos contextos. En el contexto del diseño inclusivo de espacios culturales, Fornasari (2020) destaca la importancia de involucrar a los miembros de la comunidad en el proceso de diseño y planificación. Esto ayuda a garantizar que los espacios culturales sean verdaderamente inclusivos y satisfagan las necesidades de las comunidades a las que sirven. En el contexto del desarrollo de la infancia y la participación cultural, Gilroy y Emerson (2016) encontraron que los infantes indígenas que participaban en actividades culturales tenían mejor salud cognitiva, física y emocional que los que no. Esto sugiere que la participación cultural desempeña un papel importante en la promoción del desarrollo saludable en los indígenas, lo que puede extrapolarse a otros contextos locales.

Mejorando el acceso al patrimonio cultural, diseñando espacios culturales inclusivos y promoviendo una mayor participación cultural, especialmente en la niñez y juventud, se puede fomentar una sociedad más justa y equitativa.

Algunas de las aplicaciones prácticas adicionales documentadas en la literatura revisada incluyen:

- a) Tecnología móvil, que se puede utilizar para crear juegos y aplicaciones educativas que enseñen a los niños sobre el patrimonio cultural de una manera divertida y atractiva.
- b) Instituciones culturales, que pueden utilizar la tecnología móvil para proporcionar a los visitantes más información sobre sus colecciones y exposiciones.
- c) Museos, que pueden aprovechar la tecnología móvil para crear exhibiciones interactivas que permitan a los visitantes explorar el patrimonio cultural de nuevas maneras.
- d) También se pueden desarrollar recursos educativos culturalmente sensibles utilizando la tecnología móvil para apoyar el aprendizaje.
- e) La tecnología móvil se puede utilizar aún más para conectar a las personas mayores y a los jóvenes dentro de las comunidades para compartir historias, conocimientos y tradiciones.

(3) Acceso a la cultura para personas con discapacidad - Las políticas a largo plazo deben abordar las desigualdades a lo largo de la vida, empezando por la educación temprana. Las recomendaciones incluyen la promoción de la reserva cognitiva y la reducción de las disparidades sociales y económicas, como proponen organizaciones como la Federación Internacional sobre el Envejecimiento. Los proyectos artísticos inclusivos se centran en procesos participativos, que requieren equipos multidisciplinares e involucran a poblaciones vulnerables para facilitar el intercambio de conocimientos. Sin embargo, persisten algunos obstáculos, como las limitaciones de infraestructura, la escasez de recursos, los desafíos organizativos, los obstáculos ambientales y las brechas en la formación profesional. Para hacer frente a estos obstáculos, se deben

implementar estrategias educativas, incluyendo sistemas de comunicación alternativos, diseño universal, materiales de Lectura fácil, información en Braille, modelos táctiles, audiodescripciones, guías en lengua de signos y vídeos subtítulos. Además, existe una necesidad permanente de formar profesionales en educación artística inclusiva, promover la colaboración interdisciplinaria y adoptar estrategias inclusivas para promover la participación social, inclusiva y cultural para todos.

(4) Políticas culturales y participación (barreras y facilitadores) – Aunque las estrategias nacionales en materia de discapacidad dan forma implícita a la política cultural, es posible que no aprovechen plenamente el potencial de las políticas culturales basadas en los derechos por sí solas. La integración en los planes explícitos de política cultural podría mejorar su eficacia en la promoción de la participación cultural de las personas con discapacidad. (Šubic & Ferri, 2023).

La ausencia de un gradiente social en la participación artística dentro del entorno escolar puso de relieve el potencial efecto igualador de los programas escolares de arte, que proporcionan a los niños acceso a diversas actividades artísticas independientemente de sus antecedentes socioeconómicos. Este hallazgo puso de relieve el papel fundamental de las escuelas en la promoción de oportunidades equitativas para que los niños se involucren en las artes y puso de relieve la importancia de mantener y ampliar la educación artística dentro del plan de estudios escolar. Se pueden hacer esfuerzos para promover un entorno inclusivo y enriquecedor que apoye el desarrollo integral y el bienestar de los niños, abordando las disparidades sociodemográficas identificadas y aprovechando el potencial de los programas escolares de arte (Mak & Fancourt, 2021). La educación, los ingresos y la salud afectaron significativamente la participación en actividades socioculturales y las perspectivas de empleo. El papel de los factores de estatus adquirido, como la educación, la situación laboral y los ingresos, es eficaz para dar forma a la participación sociocultural, lo que pone de relieve la importancia de estos factores para los responsables de la formulación de políticas. La necesidad de políticas de integración más eficaces y adaptadas, que destaquen la importancia de la participación sociocultural en el proceso de integración, también es crucial para promover la participación de los inmigrantes en las actividades socioculturales. Esto podría tener un impacto positivo en su bienestar general e integración, subrayando la importancia de tener en cuenta diversos factores no observados en el diseño y la implementación de políticas (Giovanis & Akdede, 2021).

La investigación subraya las diversas perspectivas sobre la participación social y política, enfatizando su enfoque distintivo en dimensiones como el compromiso electoral, la participación cívica y la lucha de clases. Destaca el impacto negativo de las desigualdades sociales en la participación, particularmente en lo que respecta a los ingresos, la educación y la etnicidad, y examina cómo diferentes marcos teóricos median esta relación. Se abordó una correlación modesta pero notable entre la participación deportiva y cultural, lo que indica su relación complementaria y competitiva. El tiempo libre, el género, la educación, la nacionalidad y el

bienestar subjetivo emergieron como predictores significativos de la participación en ambos dominios. Además, se observaron distinciones en el impacto de la edad y los ingresos en la participación.

Los jóvenes deben estar dotados no solo de competencias técnicas, sino también de capacidad analítica crítica para aprovechar plenamente los beneficios de Internet y las redes sociales. La educación sociocultural y la alfabetización mediática eficaces pueden ayudar a los jóvenes a convertirse en ciudadanos activos y contribuir a cerrar la brecha de participación. Las intervenciones dirigidas a la participación cultural, el compromiso político o la inclusión social que incorporan la adquisición de habilidades digitales o democráticas son más efectivas y ampliamente aceptadas por la comunidad.

(5) Diversidad cultural y participación - La participación cultural contribuye al desarrollo de competencias y actitudes cívicas, mejorando el conocimiento, el pensamiento crítico, la empatía y el sentido de responsabilidad social de los individuos, ya que existe una relación positiva entre la participación cultural y el compromiso cívico (Campagna, Caperna & Montalto, 2020).

La literatura existente aborda la brecha con respecto a las disparidades étnicas en los intereses culturales de alto nivel entre las poblaciones inmigrantes. El efecto moderador de la identificación social en la relación entre el logro educativo y el compromiso cultural sugiere que los inmigrantes altamente educados con una fuerte conexión con la sociedad de acogida tienen más probabilidades de participar en actividades culturales.

El énfasis en la participación cultural como el establecimiento y mantenimiento de fronteras de clase entre las élites es insuficiente para comprender completamente el papel de la participación artística en la creación y solidificación de las fronteras grupales dentro de las comunidades de élite.

La investigación subraya el desafío continuo de las deficiencias y limitaciones de los datos, que limitan la capacidad del investigador para capturar la dinámica doméstica, comprender completamente los patrones y tendencias sociales y hacer comparaciones precisas a través del tiempo y el espacio. En términos de visibilidad, acceso a la interacción social, necesidades, derechos y recursos, la investigación destacó las actitudes ampliamente inclusivas y la aceptación generalizada de las personas con autismo, al tiempo que afirma su derecho a participar en las esferas social, educativa y profesional de la comunidad. Para aprovechar estas actitudes públicas relativamente positivas será necesario contar con un apoyo cuidadosamente adaptado, basado en pruebas empíricas, tanto de los organismos estatutarios como de los voluntarios. Esto es esencial para garantizar que las personas con autismo puedan participar activamente en una sociedad verdaderamente inclusiva.

3.2. EVALUACIÓN COMPARATIVA DE LAS MEJORES PRÁCTICAS CULTURALES EXISTENTES

La evaluación comparativa de las mejores prácticas culturales existentes ha facilitado la identificación, el análisis y la adaptación de iniciativas exitosas dentro del sector cultural. Al examinar casos ejemplares en países como Francia, Hungría, Irlanda, Portugal, España y Eslovenia, ha sido posible obtener información sobre las metodologías, los modelos de gestión y las estrategias de impacto social que han dado resultados positivos de manera consistente en diversos contextos. Este enfoque no solo impulsa la innovación y la mejora continua, sino que también mejora la sostenibilidad y la importancia de las iniciativas culturales, fomentando un ecosistema más dinámico e inclusivo.

FRANCIA – PROYECTO MÓVIL CENTRO POMPIDOU

<https://www.centrepompidou.fr/en/program/calendar/event/craRqn>

Accesibilidad de los grupos vulnerables: El proyecto del Centro Pompidou Mobile desempeña un papel crucial en la reducción de la brecha entre el mundo del arte y los que están menos expuestos a las experiencias culturales, en particular los individuos de comunidades marginadas. Su naturaleza nómada, que lleva el arte a las puertas de las ciudades más pequeñas, elimina las barreras geográficas y hace que el arte sea más accesible a un público más amplio.

Entrada gratuita y adaptabilidad: La política de entrada gratuita del proyecto elimina las barreras económicas, asegurando que todos tengan la oportunidad de experimentar las maravillas del arte moderno y contemporáneo. Además, la adaptabilidad de la estructura a diferentes edades y audiencias, junto con un personal especialmente capacitado, garantiza que todos puedan disfrutar de las exhibiciones, independientemente de su origen cultural o educación artística previa.

Énfasis en el contacto directo: El proyecto prioriza el compromiso directo con las obras de arte originales, brindando a los participantes la oportunidad única de conectarse con las obras maestras del Musée National d'Art Moderne Georges Pompidou. Esta experiencia táctil, especialmente para los jóvenes, fomenta una apreciación más profunda por el arte y fomenta una mayor exploración del mundo artístico.

Superar los prejuicios: El Centro Pompidou Mobile tiene como objetivo disipar los conceptos erróneos comunes sobre los museos, presentándolos como espacios acogedores e inclusivos. Al ubicar la estructura en el corazón de la ciudad y ofrecer acceso gratuito, el proyecto rompe barreras y anima a las personas a adentrarse en el mundo del arte sin dudarlo.

Atención especial a las discapacidades: El proyecto demuestra un compromiso con la inclusión al lograr que las personas con discapacidad puedan participar plenamente en la experiencia. Las mesas táctiles y los instrumentos específicos facilitan el acceso a las personas con diferentes discapacidades, permitiendo que todos se involucren con las piezas expuestas y aprecien la diversidad artística expuesta.

Llegar a los jóvenes: El proyecto se dirige específicamente a los jóvenes, reconociendo su potencial como futuros entusiastas del arte. Al dar prioridad a las visitas escolares y proporcionar materiales de interpretación personalizados, el proyecto despierta la curiosidad y enciende la pasión por el arte entre las generaciones más jóvenes. Involucrarse con el arte a una edad temprana puede dar forma a sus perspectivas y fomentar una apreciación de por vida por el proceso creativo.

Más allá de la presencia temporal: El impacto del Centro Pompidou Mobile se extiende más allá de sus tres meses de residencia. Su objetivo es cultivar un interés duradero por la oferta cultural local animando a los participantes a explorar sus propios museos y lugares de actuación. Esto fomenta un sentido de propiedad y alienta a las comunidades a apropiarse de su patrimonio cultural.

Colaboración y asociaciones: El éxito del proyecto radica en su enfoque colaborativo, trabajando en estrecha colaboración con museos locales, instituciones de espectáculos, escuelas y organizaciones de inclusión social. Este enfoque sinérgico garantiza que el proyecto se alinee con las necesidades específicas y el contexto cultural de cada ciudad anfitriona, maximizando su impacto y fomentando un sentido de participación comunitaria.

El proyecto del Centro Pompidou Mobile desempeña un papel fundamental en la democratización del acceso a la cultura, en particular para los grupos vulnerables y los jóvenes. Su naturaleza nómada, su política de entrada gratuita, su adaptabilidad, su énfasis en el contacto directo y su compromiso con la inclusión hacen que el arte sea más accesible y atractivo para todos, promoviendo una apreciación más profunda del mundo creativo y fomentando una conexión de por vida con las artes.

HUNGRÍA – POLÍTICA GUBERNAMENTAL PARA FACILITAR LOS SERVICIOS BIBLIOTECARIOS EN PEQUEÑOS ASENTAMIENTOS

Örökségvédelem

Hungría es un país con un rico patrimonio cultural, pero el acceso a la cultura puede ser un desafío para los residentes de asentamientos pequeños, particularmente aquellos ubicados en áreas remotas. Para hacer frente a este problema, el gobierno húngaro ha puesto en marcha un programa de apoyo que proporciona asistencia financiera a los gobiernos locales para la prestación de servicios comunitarios bibliotecarios y culturales en pequeños asentamientos.

Descripción general del programa: El programa de apoyo del gobierno húngaro a los pequeños asentamientos está diseñado para abordar la barrera geográfica para el acceso a la cultura, proporcionando fondos para el establecimiento y mantenimiento de bibliotecas en estas áreas. El programa se dirige a los asentamientos con una población de menos de 3.000 habitantes, que representan más del 20% de la población húngara.

Para participar en el programa, los gobiernos locales deben celebrar un contrato con la biblioteca del condado en su área. A la firma del contrato, la biblioteca del condado se compromete a proporcionar entregas regulares de libros y documentos, organizar eventos relacionados con la lectura y otras actividades culturales, y facilitar el acceso a Internet y a los servicios electrónicos de la biblioteca. En el caso de zonas con asentamientos dispersos, el contrato también puede incluir la prestación de servicios de "biblio-bus" (biblioteca móvil).

Beneficios del programa: El programa de apoyo del gobierno húngaro a los pequeños asentamientos tiene varios beneficios para los residentes de estas zonas. Entre ellas se encuentran:

- Mayor acceso a libros y otros materiales de lectura: El programa proporciona fondos para la adquisición de libros y otros materiales de lectura, haciéndolos más accesibles a los residentes de pequeños asentamientos.
- Mayores oportunidades para la participación cultural: El programa apoya la organización de una variedad de eventos culturales, como lecturas de libros, talleres y actuaciones. Estos eventos brindan oportunidades para que los residentes se involucren con la cultura y aprendan nuevas habilidades.
- Mejora de la conectividad a Internet: El programa contribuye a mejorar la conectividad a Internet en pequeños asentamientos, facilitando el acceso a los recursos electrónicos de la biblioteca y, en algunos casos, proporcionando servicios de bibliobuses.

Impacto del programa: El programa de apoyo del gobierno húngaro a los pequeños asentamientos ha tenido un impacto significativo en estas comunidades. En 2011, más de 2.000 (76%) pequeñas ciudades y pueblos decidieron aprovechar el apoyo estatal para facilitar el acceso a la cultura. Esto se ha traducido en un aumento significativo de la disponibilidad de servicios bibliotecarios y de actividades culturales en estas zonas.

Factores de éxito: El éxito del programa de apoyo del gobierno húngaro a los pequeños asentamientos puede atribuirse a varios factores, entre ellos:

- **Apoyo financiero:** El programa proporciona asistencia financiera sustancial a los gobiernos locales, lo que les ayuda a establecer y mantener bibliotecas y centros culturales.
- **Asociaciones:** El programa fomenta la colaboración entre los gobiernos locales, las bibliotecas del condado y otras partes interesadas, lo que ayuda a garantizar que los recursos se utilicen de manera efectiva.
- **Participación de la comunidad:** El programa fomenta la participación de la comunidad al involucrar a los residentes en la planificación e implementación de eventos culturales.

El programa de apoyo del gobierno húngaro a los pequeños asentamientos es un ejemplo exitoso de cómo la inversión gubernamental puede mejorar el acceso a la cultura en áreas remotas.

El programa ha tenido un impacto positivo en la vida de los residentes de pequeños asentamientos, brindándoles un mayor acceso a libros y otros materiales de lectura, mejores oportunidades para la participación cultural y una mejor conectividad a Internet.

IRLANDA – EMBAJADORES DE LA COMUNIDAD DE LA BIBLIOTECA CHESTER BEATTY

[Chester Beatty](#)

La Biblioteca Chester Beatty (CBL) de Irlanda reconoce la necesidad de ampliar su llegar a personas que pueden no hablar inglés con fluidez. Para abordar esta brecha, el CBL estableció el programa de Embajadores de la Comunidad, que tiene como objetivo mejorar el acceso a las diversas colecciones de artefactos islámicos, asiáticos orientales y europeos de la biblioteca tanto para las comunidades migrantes como para los ciudadanos irlandeses interesados en estas culturas.

Resumen del programa: El programa de Embajadores de la Comunidad empodera a hablantes nativos de varios idiomas para que sirvan como guías en visitas guiadas a las colecciones del CBL. Estos tours se adaptan a las necesidades específicas, los intereses y el trasfondo cultural del público, asegurando que los visitantes puedan apreciar plenamente el rico contexto histórico y artístico de las piezas.

El programa ofrece dos tipos de tours:

- **Visitas abiertas:** Estas visitas están abiertas al público en general y se realizan mensualmente. Se anuncian a través del sitio web, la página de Facebook y el boletín informativo de la CBL, y se envían por correo a diversas asociaciones, embajadas, escuelas y otras instituciones pertinentes.
- **Tours privados:** Los tours privados pueden ser organizados a solicitud de los grupos con intereses específicos o para ocasiones especiales. Estos tours están sujetos a la disponibilidad del Embajador de la Comunidad.

Beneficios del Programa

El programa de Embajadores de la Comunidad ofrece varios beneficios tanto a los visitantes del CBL como a la propia biblioteca:

- **Mayor participación cultural:** El programa ofrece oportunidades para que las comunidades de migrantes y los ciudadanos irlandeses se conecten con las colecciones del CBL y obtengan una comprensión más profunda de las diferentes culturas.
- **Intercambio lingüístico y cultural:** El programa fomenta el diálogo intercultural y el intercambio lingüístico entre hablantes nativos y no nativos, promoviendo la comprensión y el aprecio mutuos.
- **Participación de la comunidad:** El programa se involucra activamente con las comunidades locales, construyendo puentes entre el CBL y sus vecindarios circundantes.
- **Diversidad de perspectivas:** El programa muestra la riqueza y diversidad de culturas representadas en las colecciones del CBL, haciendo de la biblioteca un espacio más inclusivo y acogedor.

Impacto del Programa

El programa de Embajadores de la Comunidad ha tenido un impacto positivo en el alcance de CBL y su capacidad para conectarse con diversas audiencias. El programa ha ayudado a aumentar la visibilidad de las colecciones del CBL entre las comunidades migrantes y ha creado conciencia sobre el compromiso de la biblioteca con la inclusión cultural.

Factores de éxito

El éxito del programa de Embajadores de la Comunidad se puede atribuir a varios factores clave:

- **Participación de la comunidad:** El programa se involucra activamente con líderes comunitarios, asociaciones e instituciones culturales para garantizar que los recorridos sean relevantes y atractivos para el público objetivo.
- **Experiencia lingüística:** El CBL selecciona cuidadosamente a los Embajadores de la Comunidad con una sólida competencia lingüística y conocimientos culturales, asegurándose de que las visitas se realicen de una manera que sea a la vez informativa y agradable para los participantes.

- **Flexibilidad:** El programa ofrece tours abiertos y privados, atendiendo a las necesidades de individuos y grupos de diferentes tamaños e intereses.
- **Sensibilidad cultural:** El CBL se asegura de que las visitas se lleven a cabo de una manera culturalmente sensible, respetando las tradiciones y creencias de los participantes.

El programa de Embajadores Comunitarios de la Biblioteca Chester Beatty ha demostrado ser una forma eficaz de cerrar las divisiones culturales y fomentar un mayor aprecio por las diversas colecciones de la biblioteca. Al emplear a hablantes nativos para guiar visitas y conectarse con visitantes de diferentes orígenes, el programa ha enriquecido la experiencia cultural tanto para individuos como para comunidades. El programa sirve como modelo para otras instituciones culturales que buscan mejorar su alcance y hacer que sus colecciones sean más accesibles a un público más amplio.

PORTUGAL - POLÍTICA DE INCLUSIÓN Y ACCESIBILIDAD CULTURAL – "ESTRATEGIA PARA LA PROMOCIÓN DE LA ACCESIBILIDAD Y LA INCLUSIÓN EN MUSEOS, MONUMENTOS Y PALACIOS DEPENDIENTE DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE PATRIMONIO CULTURAL Y DE LAS DIRECCIONES REGIONALES DE CULTURA"

[Património Cultural – O PATRIMÓNIO CULTURAL, I.P. é responsável pela gestão do Património Cultural em Portugal.](#)

Entre sus prioridades en las áreas de Patrimonio Cultural e Inclusión de Personas con Discapacidad, el Estado portugués propone la Estrategia para la Promoción de la Accesibilidad y la Inclusión en Museos, Monumentos y Palacios 2021-2025 (EPAI 2021-2025). Esta estrategia está bajo la responsabilidad de la Dirección General de Patrimonio Cultural (DGPC) y de las Direcciones Regionales de Cultura (RDC), incorporando las contribuciones de diversas entidades y expertos en el Grupo de Trabajo creado para tal fin.

Se reconoce la inclusión como un objetivo fundamental, y la accesibilidad como un valor fundamental, reconociendo las responsabilidades de la Administración Pública como gestora y administradora del patrimonio cultural. Esto refleja la importancia de su papel en este cambio de paradigma.

En cuanto a las personas con discapacidad, la Convención sobre los Derechos de las Personas con

Discapacidad (CDPD) establece en su artículo 30 la obligación de garantizar la participación en la vida cultural, la recreación, el esparcimiento y el deporte. En este contexto, la Estrategia Europea sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad 2021-2030 insta a los Estados miembros a garantizar que las personas con discapacidad puedan participar en actividades culturales, haciendo de la accesibilidad en sus diversas dimensiones una condición fundamental para alcanzar este objetivo.

Estas directrices europeas animan a los Estados miembros a:

- Definir políticas nacionales integradas e inclusivas aplicables a diferentes ámbitos, entre ellos la cultura.
- Desarrollar servicios que promuevan la vida independiente y el fortalecimiento de la comunidad, garantizando la igualdad y la no discriminación en el acceso a la cultura y a través de la cultura misma.
- Reconocer que el arte y la cultura son esenciales para la plena participación de las personas con discapacidad en la sociedad.

El enfoque plasmado en la Estrategia para la Promoción de la Accesibilidad y la Inclusión (EPAI) se alinea con las directrices internacionales esbozadas en la Convención de Faro de la UNESCO y la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Esta estrategia se basa en principios esenciales como:

- El derecho a participar en la vida cultural, tal como se define en la Declaración Universal de Derechos Humanos, que incluye el conocimiento y el disfrute del patrimonio cultural.
- Reconociendo el patrimonio cultural como un recurso valioso para el desarrollo humano, la diversidad cultural y el diálogo intercultural, promoviendo al mismo tiempo un modelo de desarrollo económico basado en el uso sostenible de los recursos.
- La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, que representa un compromiso global para crear un modelo de desarrollo inclusivo, garantizar el bienestar de todas las personas, la protección del medio ambiente y la lucha contra el cambio climático, con el principio de que "nadie debe quedarse atrás".

Misión de la Estrategia Nacional de Portugal

En línea con estos principios rectores, la Estrategia Nacional para la Inclusión de las Personas con Discapacidad 2021-2025 (ENIPD 2021-2025) destaca la importancia de la inclusión a través de la cultura, tanto directa como indirectamente, en múltiples ejes estratégicos. Este compromiso se ve reforzado por el establecimiento de un eje específico dedicado al tema: Eje VII: Cultura, Deporte, Turismo y Ocio.

Este enfoque se basa en principios operativos tales como:

- La inclusión de las personas con discapacidad debe abordarse en todas las áreas de política pública, pero se deben definir objetivos prioritarios para guiar la acción.

- La Estrategia para la Promoción de la Accesibilidad y la Inclusión (EPAI) 2021-2025 también considera la igualdad de género, la integración de grupos vulnerables, la promoción de la interculturalidad y el fortalecimiento de la cohesión social.
- Reconociendo que las personas con discapacidad tienen características y necesidades diversas, que requieren diferentes niveles de autonomía y soluciones distintas. Los desafíos nacionales relacionados con su participación y compromiso son muy variados, y esta diversidad debe ser considerada al diseñar políticas públicas.

Plan de acción

Para implementar un plan de acción nacional, el Estado portugués ha establecido varios "Principios Rectores para el Desarrollo y la Implementación de EPAI 2021-2025":

- Adaptación territorial de medidas y acciones – La estrategia debe tener en cuenta las especificidades de las diferentes poblaciones, sus necesidades, los recursos disponibles y el papel de los agentes locales y regionales.
- Transversalidad – Las complejas realidades de la inclusión y la accesibilidad no pueden abordarse de forma aislada; requieren enfoques integrados en todos los ámbitos políticos y contextos sociales.
- Sensibilización y desarrollo de capacidades – Se deben implementar políticas permanentes de sensibilización y capacitación para promover decisiones, prácticas y acciones que apoyen efectivamente la inclusión de las personas con discapacidad, considerando sus características específicas y las comunidades en las que viven.
- Cooperación, creación de redes y participación: el éxito de esta estrategia depende de una estrecha cooperación entre las instituciones públicas, los organismos gubernamentales, las organizaciones no gubernamentales (ONG), los sectores sociales y cooperativos, las empresas y otras partes interesadas clave. Esta colaboración fomenta las sinergias para la resolución de problemas, el aprendizaje compartido y el desarrollo de asociaciones efectivas.
- Buena gobernanza, transparencia, información y evaluación: garantizar una información clara y actualizada sobre el progreso de la implementación de la EPAI 2021-2025, así como movilizar recursos humanos, financieros, tecnológicos y físicos para lograr su objetivo estratégico: la promoción de la accesibilidad y la inclusión de las personas con discapacidad en Portugal.

Además, al final del período de implementación, se llevará a cabo un proceso de coordinación, seguimiento y evaluación para evaluar el impacto de la estrategia y las mejoras futuras.

PORTUGAL: ACCESO A LA CULTURA

[Acesso Cultura – A Acesso Cultura promove o acesso – físico, social e intelectual – à participação cultural.](#)

Esencialmente, Acesso Cultura promueve el acceso -físico, social e intelectual- a la participación cultural. Su visión se basa en la premisa de una sociedad curiosa e inclusiva donde todos puedan soñar, tener oportunidades de participar y ser lo mejor que puedan ser.

Entre sus valores fundamentales destacan:

- **Creatividad:** Singularidad, imaginación
- **Curiosidad:** Interesarse por todo, por explorar
- **Independencia:** Ser autosuficiente
- **Influencia:** Tener un impacto en las personas y los eventos
- **Justicia social:** Corregir la injusticia, cuidar a los vulnerables
- **Libertad:** Libertad para pensar y actuar
- **Transparencia:** apertura, comunicación, rendición de cuentas

Como objetivo macro, esta organización tiene como objetivo distinguir, publicitar y promover las buenas prácticas para mejorar las condiciones de acceso, a saber, físico, social e intelectual, a la participación cultural en Portugal a través de dos premios anuales, tales como:

- Premio Acesso Cultura – Mickaella Dantas
- Premio Access Culture – Lenguaje Claro

Objetivos

- Situar las cuestiones relacionadas con el acceso (físico, social e intelectual) y la inclusión en el centro de la reflexión y la práctica en el sector cultural.
- Contribuir a la preparación técnica de los profesionales de la cultura en temas de acceso e inclusión, promoviendo el cambio sobre el terreno.
- Promover el diálogo y la reflexión sobre temas de acceso e inclusión en los foros públicos.
- Abogar públicamente por el derecho de acceso a la cultura y los derechos culturales de las personas.

Entre los servicios prestados, esta organización organiza iniciativas de fortalecimiento de capacidades (cursos, seminarios, capacitación de equipos); trabajos de consultoría; ofrece recursos y publicaciones; y también tiene un sitio web en Cultura Accesible. Así, Acesso Cultura ofrece varios servicios como - consultoría, diagnóstico, estudios de investigación, formación interna- para apoyar a las instituciones

culturales en la mejora de la accesibilidad física, social e intelectual a su oferta.

También creó el Premio Acesso Cultura con el objetivo de reconocer, difundir y promover entidades y proyectos que se destaquen por desarrollar políticas ejemplares y buenas prácticas en la promoción de la accesibilidad en Portugal.

Entre sus iniciativas, Acesso Cultura realiza cursos, seminarios, conferencias, debates y otras actividades con el objetivo de promover la reflexión, el debate y las buenas prácticas en el acceso -físico, social, intelectual- a la participación cultural. Además de otorgar los dos premios mencionados anualmente, etc.

En los últimos dos años, Acesso Cultura ha tenido el gran privilegio de participar como consultor externo en el desarrollo de este Manual para un manual de contratación inclusivo.

FENACERCI

FEDERACIÓN NACIONAL DE COOPERATIVAS DE SOLIDARIDAD SOCIAL

[Federação Nacional de Cooperativas de Solidariedade Social - Respeito, Solidariedade, Inclusão para as Pessoas com Deficiência Intelectual](#)

Misión: Promover la calidad y sostenibilidad de los servicios prestados por sus Miembros, y con ello promover los derechos de las personas a las que apoyan, a través de procesos de representación y capacitación basados en principios de reconocimiento, validación y acreditación dentro de la comunidad y con los actores institucionales.

Visión: Abogamos por una sociedad marcada por la igualdad de oportunidades para todos los ciudadanos, construida con el apoyo de Organizaciones de Intervención Social éticamente responsables, sostenibles, certificadas por la calidad de las acciones que realizan, reconocidas por su labor relacionada con la participación activa de las personas a las que apoyan, y su inquebrantable defensa y control de las relaciones sociales, derechos políticos y de ciudadanía.

Valores

- **Solidaridad:** Se refiere a la esencia de la actividad que desarrollamos y debe reflejarse claramente en la forma en que interactuamos con las personas y las organizaciones.
- **Autenticidad y transparencia:** Requiere que nos involucremos en una reflexión constante para garantizar la autenticidad y claridad de las posiciones y decisiones que tomamos.

Credibilidad: Basada en la consistencia de las acciones que llevamos a cabo y cómo son percibidas por los demás.

- **Responsabilidad:** Se refiere a la consideración que nos lleva a tomar y defender las posiciones estratégicamente más adecuadas.
- **Humanismo:** Las personas siempre son lo primero como referencia central de nuestras acciones.
- **Cooperación e Intercooperación:** La dimensión del compartir asumida como factor de desarrollo y fortaleza.
- **Preocupación por el medio ambiente:** Abarca las preocupaciones ambientales como dimensiones de la gestión y la operación.

Recursos/Publicaciones

Bajo el lema "Respeto, Solidaridad, Inclusión para las Personas con Discapacidad Intelectual", entre sus muchas actividades, proyectos, servicios y publicaciones, esta gran organización portuguesa ofrece una Guía para la Participación, destinada a informar a las personas con discapacidad sobre cómo participar eficazmente en todos los ámbitos de la vida.

[Guia para a participação](#)

ESPAÑA: ACCESIBILIDAD CULTURAL EN EL MUSEO DE BURGOS Y LA UNIVERSIDAD DE BURGOS

[Museo de Burgos | Página oficial del Museo de Burgos. El Museo de Burgos surgió con el fin de reunir y preservar el arte y la cultura de Burgos y su provincia. Reúne diversas colecciones que nos proporcionan una amplia visión de la evolución histórica y cultural de Burgos y su provincia.](#)

La importancia de la cultura en el desarrollo personal y social de los jóvenes es ampliamente reconocida por la Universidad de Burgos y el Museo de Burgos, ya que desempeña un papel crucial en su bienestar, identidad e inclusión. Conscientes de este impacto, ambas instituciones han venido implementando diversas estrategias para hacer la cultura más accesible para todos.

Para garantizar una accesibilidad efectiva, cualquier plan de buenas prácticas debe seguir cinco principios esenciales:

- 1. Accesibilidad física:** Adaptación de los espacios físicos para las personas con discapacidad física.
- 2. Accesibilidad económica:** programas de ingreso gratuitos o de bajo costo para personas con limitaciones económicas.
- 3. Accesibilidad a la información:** Uso de un lenguaje claro y accesible (Lectura fácil), y disponibilidad de información en formatos alternativos.
- 4. Accesibilidad programática:** Desarrollo de programas y actividades inclusivas que consideren las necesidades de diferentes grupos.
- 5. Accesibilidad social:** creación de un entorno acogedor y libre de discriminación.

Estas directrices orientan las iniciativas de las instituciones culturales de Burgos, promoviendo un acceso más equitativo e inclusivo a la cultura.

MUSEO DE BURGOS

1. Accesibilidad física: el Museo de Burgos ha implementado varias medidas para mejorar la accesibilidad física:

Rutas accesibles: las rutas accesibles están habilitadas para personas con movilidad reducida.

Señalización adaptada - La señalización dentro del museo es clara y adaptada para personas con discapacidad visual.

Baños Adaptados - Disponibilidad de baños adaptados.

2. Accesibilidad económica

Entradas gratuitas y descuentos - El museo ofrece entradas gratuitas a los menores de 18 años y cuenta a los estudiantes y a las personas desempleadas.

3. Accesibilidad a la información

Material en Braille y Audioguías - Disponibilidad de material informativo en Braille y audioguías para personas con discapacidad visual.

Lenguaje claro: uso de un lenguaje claro y sencillo (Lectura fácil) en todos sus materiales informativos.

4. Accesibilidad programática

Talleres inclusivos - Organización de talleres y actividades diseñadas para ser inclusivos y accesibles para todos los participantes.

Colaboraciones con ONGs - Colaboraciones con organizaciones que trabajan con jóvenes vulnerables para desarrollar programas específicos.

5. Accesibilidad social

Entrenamiento personal - Entrenamiento personal continuado en términos de accesibilidad y trato inclusivo.

Espacios acogedores - Diseño de espacios que promuevan la inclusión y participación de todos los visitantes.

Áreas de mejora

A pesar de los esfuerzos por hacer más accesible el Museo de Burgos, todavía hay aspectos que se pueden mejorar para garantizar una experiencia más inclusiva para todos los visitantes:

- a) Mejora de la accesibilidad física** – Instalar un ascensor en la sección de arqueología y eliminar escalones siempre que sea posible para facilitar el acceso a las personas con movilidad reducida.
- b) Adaptación de las vitrinas de exposición** – Sustitución de algunas vitrinas horizontales por versiones inferiores para garantizar que los visitantes en silla de ruedas puedan ver mejor los objetos expuestos.
- c) Mejorar la accesibilidad a la información:** reemplazar las etiquetas explicativas con versiones de texto más grandes, agregar más paneles informativos y actualizar los existentes en la sección de arqueología.
- d) Apoyo a la accesibilidad para los visitantes con discapacidad visual:** proporcionar materiales informativos en braille.
- Creación de reproducciones táctiles de artefactos seleccionados para permitir una experiencia sensorial más rica.
 - Desarrollar una guía de Lectura fácil para facilitar la comprensión de los contenidos expuestos.

UNIVERSIDAD DE BURGOS

[Universidad de Burgos](#)

Buenas prácticas implementadas:

Accesibilidad física

La Universidad de Burgos ha realizado importantes avances en materia de accesibilidad física:

Infraestructura accesible: los edificios y las aulas están equipados con rampas, ascensores y señalización accesible.

Tecnologías de asistencia - Provisión de tecnologías de asistencia en bibliotecas y salas de estudio.

Accesibilidad económica

Becas y Apoyo Económico para estudiantes en situación de vulnerabilidad.

Actividades gratuitas – Ofrece actividades culturales y deportivas gratuitas o de bajo costo.

Accesibilidad a la información

Comunicación inclusiva: uso de plataformas digitales accesibles y suministro de materiales informativos en formatos alternativos.

Talleres de sensibilización – Realización de talleres para sensibilizar a la comunidad universitaria sobre la importancia de la accesibilidad.

Accesibilidad programática

Programas Especiales - Desarrollo de programas específicos para estudiantes con necesidades especiales y jóvenes vulnerables.

Participación estudiantil - Inclusión de los estudiantes en la planificación y ejecución de actividades culturales.

Accesibilidad social

Políticas inclusivas - Implementación de políticas que promuevan la igualdad y la no discriminación.

Red de apoyo - Creación de una red de apoyo para estudiantes en situación de vulnerabilidad.

Áreas de mejora

A pesar de que la Universidad de Burgos ha puesto en marcha varias medidas para mejorar el acceso a la cultura, todavía hay aspectos que requieren atención para garantizar que los jóvenes vulnerables puedan participar plenamente en la vida cultural universitaria. A continuación, se presentan algunas áreas clave que requieren mejoras, junto con propuestas de resolución.

1. Difusión y comunicación de iniciativas

Problema: Los programas culturales y las actividades accesibles a menudo no son suficientemente conocidos por las personas vulnerables.

Mejor Propuesta:

- **Campañas de concientización específicas:** implementar estrategias de comunicación más efectivas dirigidas específicamente a jóvenes vulnerables a través de las redes sociales, correos electrónicos, carteles en lugares estratégicos y asociaciones con organizaciones locales.
- **Información en múltiples formatos:** garantizar que la información sobre actividades culturales esté disponible en formatos accesibles, como audio, braille y Lectura fácil de leer, para llegar a un público más amplio.

2. Accesibilidad física en todos los espacios

Problema: A pesar de los avances, algunos espacios aún no están completamente adaptados para garantizar una accesibilidad completa.

Mejor Propuesta:

- **Evaluaciones periódicas** - Realizar evaluaciones periódicas de accesibilidad en todos los edificios y espacios culturales de la universidad para identificar y eliminar las barreras físicas.
- **Mejoras en la infraestructura:** aumentar el número de rampas, ascensores y baños adaptados, asegurando que todos los espacios culturales sean totalmente accesibles para las personas con discapacidades de movilidad.

3. Accesibilidad Informativa y Tecnológica

Problema: No toda la información y los recursos digitales son accesibles para todos los estudiantes, especialmente para aquellos con discapacidades sensoriales.

Mejor Propuesta:

- **Tecnologías de asistencia** – Ampliar la disponibilidad de tecnologías de asistencia en bibliotecas y centros culturales, como lectores de pantalla, software de reconocimiento de voz y dispositivos de amplificación de sonido.
- **Formación en Accesibilidad Digital** – Promover la formación continua del personal universitario en la creación y gestión de contenidos digitales accesibles.

4. Compromiso y participación activa

Problema: Los jóvenes vulnerables a menudo no participan activamente en la planificación y ejecución de las actividades culturales.

Mejor Propuesta:

- **Programas de co-creación** – Establecer iniciativas que permitan a los jóvenes vulnerables participar en la planificación, desarrollo y evaluación de actividades culturales.
- **Comités de inclusión:** cree comités de accesibilidad e inclusión cultural que incluyan a estudiantes vulnerables, asegurando que sus voces y necesidades sean escuchadas y atendidas.

5. Apoyo económico continuo

Problema: A pesar de la existencia de becas y ayuda financiera, algunos jóvenes todavía se enfrentan a importantes barreras económicas para acceder a las actividades culturales.

Mejor Propuesta:

- **Expansión de becas:** ampliar los programas de becas y ayuda financiera para cubrir una gama más amplia de actividades culturales, asegurando que más estudiantes puedan beneficiarse.
- **Subsidios a la actividad:** crear subsidios específicos para la participación en actividades culturales,

que cubran gastos como materiales y transporte.

6. Concienciación y formación del personal

Problema: El personal universitario no siempre es suficientemente consciente de los problemas de accesibilidad e inclusión cultural.

Mejor Propuesta:

- **Capacitación continua:** implementar programas de capacitación regulares sobre accesibilidad e inclusión cultural para todo el personal de la universidad, incluidos los docentes, el personal administrativo y el personal de apoyo.
- **Promoción de la cultura inclusiva** - Fomentar un entorno universitario inclusivo a través de talleres, conferencias y campañas de concienciación sobre la importancia de la accesibilidad en la vida cultural.

Conclusión: El Museo de Burgos y la Universidad de Burgos han demostrado un fuerte compromiso con la accesibilidad cultural y están avanzando en nuevas estrategias para hacer que la cultura sea aún más inclusiva.

Estrategias futuras clave:

Alianzas estratégicas: ampliar la colaboración con organizaciones que trabajan directamente con jóvenes vulnerables para garantizar programas adaptados a sus necesidades.

Evaluación continua: implementar un seguimiento regular de las prácticas de accesibilidad para garantizar su eficacia y mejora continua.

Mayor divulgación: fortalecer la comunicación y el alcance de las iniciativas, asegurando que más jóvenes conozcan y participen en las actividades culturales.

Con estas estrategias, será posible consolidar un entorno cultural más accesible y participativo, donde todos los jóvenes tengan la oportunidad de participar plenamente en la vida cultural de la ciudad.

Proyecto Portugal - Estrategia de Promoción de la Accesibilidad y la Inclusión en Museos, Monumentos y Palacios (EPAI) 2021-2025	Público-objetivo Personas con discapacidad, los grupos vulnerables y la sociedad en general	Método Desarrollo y aplicación de políticas nacionales de accesibilidad cultural en museos, monumentos y palacios, siguiendo las directrices internacionales	Beneficios Mayor inclusión cultural y accesibilidad, fomento de la diversidad y el diálogo intercultural, valoración del patrimonio como recurso para el desarrollo humano	Impacto Aumentar el acceso a la cultura de las personas con discapacidad, reforzar la cohesión social y cumplir las directivas de la ONU y la UE	Factores de éxito Territorialización de las medidas, acciones transversales, formación de agentes, cooperación entre sectores y transparencia en la gestión y evaluación
---	---	--	--	--	--

Proyecto Portugal – Acceso a la Cultura	Público objetivo Instituciones culturales, profesionales del sector cultural y público en general, especialmente personas con discapacidad y grupos vulnerables	Método Programas de formación, asesoramiento, promoción pública, premios a las buenas prácticas en materia de accesibilidad y suministro de recursos	Beneficios Mejora del acceso físico, social e intelectual a la cultura, formación profesional en accesibilidad, promoción de los derechos culturales	Impacto Mayor concienciación y aplicación de medidas de accesibilidad en el sector cultural, reconocimiento de buenas prácticas y refuerzo de la inclusión en la participación cultural	Factores de éxito Compromiso con la inclusión, transparencia, independencia, colaboración interdisciplinar e implicación del público
--	---	--	--	---	--

Proyecto	Público-	Método	Beneficios	Impacto	Factores de
-----------------	-----------------	---------------	-------------------	----------------	--------------------

Móvil Centro Pompidou	objetivo Grupos vulnerables, jóvenes y personas con discapacidad	Museo itinerante que lleva el arte moderno a las ciudades más pequeñas	Elimina las barreras geográficas y económicas, ofrece acceso gratuito y garantiza la inclusión	Fomenta el compromiso cultural a largo plazo y la apreciación de las artes.	éxito Colaboración con instituciones locales, entrada gratuita, adaptabilidad a diferentes públicos
------------------------------	--	--	--	---	---

Proyecto	Público objetivo	Método	Beneficios	Impacto	Factores de éxito
Política del Gobierno húngaro para facilitar los servicios bibliotecarios en las pequeñas aldeas	Los residentes de pueblos pequeños con menos de 3.000 habitantes	Apoyo financiero a los gobiernos locales para la creación y mantenimiento de bibliotecas y centros culturales	Mayor acceso a libros y materiales de lectura, más oportunidades para la participación cultural y una mejor conectividad a Internet	Aumento significativo de la disponibilidad de los servicios bibliotecarios y actividades culturales en estas áreas	Apoyo financiero, asociaciones y participación comunitaria

Proyecto	Público objetivo	Método	Beneficios	Impacto	Factores de éxito
Proyecto Irlanda Program Biblioteca Chester Beatty	Comunidades Inmigrantes y ciudadanos irlandeses interesado en las culturas islámicas, de Asia Oriental y Europa	Formación de hablantes nativos para actuar como guías en las visitas a las colecciones de CBL	Mayor implicación intercambio cultural, lingüístico e intercambio cultural, participación comunitaria y diversidad de perspectivas	Mayor visibilidad de las colecciones de CBL entre las comunidades migrantes y una mayor conciencia del compromiso de la biblioteca con la inclusión cultural	Participación comunitaria, habilidades lingüísticas, flexibilidad y sensibilidad cultural

Proyecto FENACERCI	Público-objetivo Personas con discapacidad intelectual, organizaciones de intervención social	Método Representación, formación, incidencia, desarrollo de políticas inclusivas y publicaciones como la «Guía de la Participación»	Beneficios Promoción de los derechos de las personas con discapacidad, desarrollo de acciones sostenibles, valoración de la inclusión y formación en ciudadanía	Impacto Aumento de la participación activa y la ciudadanía de las personas con discapacidad, fortalecimiento de los derechos humanos y desarrollo de políticas inclusivas	Factores de éxito Solidaridad, autenticidad, transparencia, credibilidad, humanismo, cooperación y compromiso con la sostenibilidad y la preocupación por el medio ambiente
---------------------------	---	---	---	---	---

Proyecto Accesibilidad cultural en el Museo de Burgos y la Universidad de Burgos	Público objetivo Público general, con especial atención a los jóvenes y a las personas con dificultades económicas o sociales	Método Aplicación de cinco principios esenciales de accesibilidad: Accesibilidad física, económica, informativa, programática y social	Beneficios Garantiza la inclusión cultural, promueve el bienestar y la identidad, y fomenta la participación social	Impacto Mayor compromiso e inclusión cultural, especialmente para los grupos marginados y vulnerables, y mayor cohesión de la comunidad	Factores de éxito Compromiso con la inclusión, adaptación de espacios y programas, uso de un lenguaje claro (Lectura fácil) y acceso accesible
---	---	--	---	---	--

3.3. CONTRIBUCIONES DE LAS ENCUESTAS SOBRE ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN

Si bien se ha realizado un análisis descriptivo detallado de los resultados de la encuesta sobre accesibilidad e inclusión, el objetivo de esta sección es resumir los principales aportes de las encuestas realizadas, destacando cómo estos instrumentos ayudaron a identificar desafíos, oportunidades y mejores prácticas dentro del contexto cultural y social. Además, en esta sección se presenta un breve análisis comparativo de los resultados de Portugal, España y Eslovenia, que permite examinar los diferentes enfoques de la accesibilidad e inclusión cultural en los tres países. Esta comparación ayuda a comprender mejor las especificidades de cada contexto, destacando las áreas prioritarias de intervención y las prácticas que se pueden replicar en diferentes realidades.

En el anexo del Manual se encuentra una copia de las encuestas utilizadas en la investigación.

3.3.1. ENCUESTAS A ORGANIZACIONES CULTURALES SOBRE ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN EN EL SECTOR CULTURAL

Las encuestas aplicadas a las organizaciones culturales se elaboraron para evaluar el estado actual de la accesibilidad cultural y la inclusión en Portugal, España y Eslovenia.

Estructurada en tres secciones, la encuesta exploró temas clave como:

- La integración de la accesibilidad en las misiones, visiones y políticas de las organizaciones culturales.
- La existencia de políticas formales de accesibilidad y la designación de individuos responsables o grupos dedicados en el campo.
- El perfil demográfico de las audiencias atendidas y los desafíos relacionados con su participación.
- La accesibilidad a espacios y actividades culturales, centrándose en las barreras físicas, sensoriales y cognitivas.
- Adopción de prácticas inclusivas, incluida la formación del personal, estrategias para atraer a públicos diversos y proyectos específicos de accesibilidad.

Esta estructura permitió comprender las realidades locales, identificar los avances, los desafíos y las estrategias efectivas, sirviendo de base para el desarrollo de proyectos piloto a implementar.

El análisis de los cuestionarios revela un panorama diverso de accesibilidad e inclusión en el sector cultural en los tres países. Los resultados demuestran un compromiso creciente de las entidades culturales por incorporar prácticas de accesibilidad, reflejado en la presencia de políticas e iniciativas destinadas a incluir a públicos diversos. Sin embargo, persisten importantes desafíos, como la falta de recursos financieros y estructurales, la necesidad de una formación específica para los profesionales del sector y la ausencia de estrategias integradas que garanticen una cultura verdaderamente accesible para todos.

En general, las organizaciones culturales de los tres países reconocen la accesibilidad como un valor fundamental y, en muchos casos, la incluyen en su misión, visión y valores institucionales.

Más del **80%** de las organizaciones culturales internacionales encuestadas incluyen la accesibilidad en su declaración de principios.

A pesar de ello:

Alrededor del **30%** de las entidades culturales encuestadas no han formalizado políticas de accesibilidad, y el **20%** no cuenta con un equipo dedicado a este tema.

Aunque los esfuerzos de las organizaciones culturales para promover la accesibilidad y la inclusión son evidentes y meritorios, la participación de las organizaciones culturales en los programas de accesibilidad sigue siendo limitada, principalmente debido a la escasez de fondos y a la falta de apoyo institucional.

En promedio, sólo el **31%** de las organizaciones encuestadas habían participado en iniciativas de accesibilidad cultural en los últimos cinco años.

Entre las estrategias sugeridas por las entidades para hacer la cultura más accesible e inclusiva se encuentran:

- La creación de alianzas con entidades locales e internacionales, instituciones educativas y organizaciones internacionales.
- La adopción de estrategias más efectivas para atraer a audiencias diversas.
- La formación de los empleados, que la gran mayoría identificó como esencial para mejorar la recepción y la interacción con públicos diversos.

Además, la inclusión de personal y voluntarios de grupos vulnerables dentro de las organizaciones culturales se ve como una oportunidad para fortalecer la diversidad y enriquecer la perspectiva institucional sobre la accesibilidad. Sin embargo, solo unas pocas entidades lo han adoptado.

Cabe señalar que la mayoría de los encuestados en los tres países mencionaron que la ausencia de apoyo financiero estructurado puede limitar la aplicación de medidas más amplias.

3.3.2. ENCUESTAS A ORGANIZACIONES SOCIALES SOBRE ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN EN EL SECTOR CULTURAL

El cuestionario dirigido a las instituciones sociales se diseñó con el objetivo de comprender las prácticas de accesibilidad intelectual y social a la cultura, así como el papel de estas entidades en la promoción de la inclusión cultural. Estructurada en ocho secciones, la encuesta permitió:

- Identificar las instituciones y sus áreas de actividad.
- Analizar la implicación cultural de las instituciones.
- Evaluar la accesibilidad de los espacios culturales.
- Examinar las responsabilidades en la promoción de la accesibilidad cultural.
- Identificar los desafíos que enfrenta la organización de actividades culturales.
- Explorar la colaboración con organismos culturales.
- Comprender la percepción de la accesibilidad en las prácticas culturales existentes.
- Recoger sugerencias para mejorar el acceso a la cultura de los públicos más vulnerables.

Las encuestas mostraron que, en general, las instituciones de los tres países demuestran una participación significativa en la promoción de actividades culturales, especialmente para los grupos vulnerables, como los niños y jóvenes en situación de riesgo, las personas con discapacidad y los migrantes.

Al igual que las instituciones culturales, la mayoría de las instituciones sociales también reconocen la importancia de la cultura e incluyen la participación democrática y la accesibilidad cultural en sus valores y misión. Sin embargo, se reconoció ampliamente que la falta de recursos financieros y de conocimientos era un obstáculo para iniciativas más inclusivas.

En promedio, el **60%** de las organizaciones sociales de Braga, Burgos y Gradec incluyen la accesibilidad en su misión.

Las actividades culturales más promocionadas incluyen talleres creativos, cine, festivales temáticos y eventos de música y teatro. Sin embargo, la frecuencia de las visitas a los espacios culturales es mayoritariamente ocasional, y la mayoría de las instituciones portuguesas y españolas no pueden garantizar la participación regular de sus usuarios. Sólo las instituciones eslovenas logran participar plenamente en las actividades culturales.

Alrededor del **70%** de las instituciones portuguesas y españolas no pueden garantizar la plena participación de sus usuarios en las actividades culturales.

Otro punto relevante para destacar es la percepción de las entidades sociales de que los espacios culturales aún no son totalmente accesibles para todos los públicos. Las principales dificultades radican en la accesibilidad de las personas con discapacidades físicas e intelectuales, así como en la disponibilidad de recursos adecuados para las personas con necesidades sensoriales específicas.

También se evidenció que, a pesar de la voluntad de promover una cultura más accesible, menos de un tercio de las instituciones encuestadas han participado en proyectos o programas de accesibilidad cultural en los últimos cinco años. Se citaron como obstáculos la falta de financiación y de asociaciones estratégicas. Sin embargo, las entidades involucradas en estas iniciativas enfatizaron la importancia de la cooperación con organizaciones públicas y privadas, subrayando la necesidad de estrategias de colaboración para mejorar la accesibilidad.

Se identificaron estrategias clave para mejorar la participación cultural, como la adaptación de contenidos, el uso de un Lector de pantalla y el aumento de eventos verdaderamente inclusivos.

3.3.3. ENCUESTA SOBRE LAS PRÁCTICAS CULTURALES DE LOS JÓVENES

La encuesta realizada a los jóvenes fue diseñada para comprender sus hábitos, motivaciones y obstáculos para acceder a la cultura. Su estructura incluye una sección inicial dedicada a datos demográficos como la edad, el sexo, el nivel educativo y la duración de la residencia, proporcionando contexto sobre los perfiles de los participantes. A continuación, se incluye una sección sobre la frecuencia y los tipos de lugares culturales visitados, con el fin de identificar los patrones de compromiso con la cultura. Además, se exploraron los factores que facilitan u dificultan el acceso, incluidos los problemas financieros, la disponibilidad de tiempo y la accesibilidad al espacio. Por último, se invitó a los participantes a sugerir medidas para aumentar la participación cultural, proporcionando información valiosa para futuras estrategias de promoción cultural. El análisis de los datos reveló un fuerte interés por la cultura entre los jóvenes, con una clara preferencia por las actividades relacionadas con el patrimonio histórico, las bibliotecas, los teatros y los espectáculos públicos. En los tres países, un gran porcentaje de los encuestados indicó que su primer contacto con la cultura se produjo principalmente a

través de la escuela y la familia, destacando el papel crucial de estas instituciones en la formación de audiencias jóvenes.

Sin embargo, a pesar de este interés, la frecuencia de las visitas a los espacios culturales es baja, ya que más de la mitad de los encuestados en cada país afirman que asisten a estos espacios solo ocasionalmente o una vez al año.

En promedio, el **55%** de los jóvenes encuestados visitan espacios culturales ocasionalmente o solo una vez al año.

Las barreras a la participación cultural entre los jóvenes fueron similares en los tres países, destacándose la falta de tiempo, los altos costos y la insuficiente promoción de las actividades. La ausencia de compañeros también surgió como un factor desalentador.

La mayoría de los encuestados indicaron que participarían más si los eventos fueran gratuitos o más asequibles y si la programación cultural se comunicara de manera más efectiva a través de canales digitales.



Entre las sugerencias de los participantes para aumentar la participación cultural, se incluyen medidas clave para promover la accesibilidad y la diversidad, como horarios flexibles, eventos interactivos y descuentos para jóvenes. También se mencionaron la integración de la cultura en el entorno escolar y su promoción a través de las redes sociales como estrategias eficaces para estimular una mayor participación.

En resumen, el análisis de las tres encuestas -dirigidas a jóvenes, instituciones sociales y organizaciones culturales- pone de relieve la valoración de la cultura, pero también los desafíos persistentes en materia de accesibilidad e inclusión.

Los principales puntos destacados incluyen:

- **Compromiso institucional:** Más de la mitad de las organizaciones reconocen la accesibilidad cultural, pero la falta de políticas estructuradas y de equipos dedicados dificulta la implementación de medidas efectivas.
- **Baja participación cultural:** Las visitas frecuentes a los espacios culturales son ocasionales o escasas, con obstáculos como la falta de tiempo, los altos costos, la falta de compañía y la mala publicidad.
- **Barreras persistentes:** Se destacan las dificultades financieras, la accesibilidad física limitada y la escasez de eventos gratuitos.
- **Papel fundamental de la escuela:** La educación desempeña un papel central en la introducción de los jóvenes a la cultura, reforzando la importancia de la colaboración entre la cultura y la educación.
- **Horarios flexibles:** La incompatibilidad con las rutinas familiares y laborales restringe la participación en actividades culturales, por lo que es imprescindible ofrecer horarios más flexibles.
- **Responsabilidad colectiva:** La promoción de la accesibilidad debe involucrar a los gobiernos, las instituciones culturales, las organizaciones sociales y el sector privado.
- **Inversión y participación:** La baja aceptación de los programas de accesibilidad en los últimos años refleja la necesidad de más financiación e incentivos para aumentar la participación.
- **Adaptación de contenidos:** Además de las mejoras en las infraestructuras, es fundamental adaptar los contenidos culturales a públicos con diferentes necesidades, especialmente a las personas con discapacidad intelectual.

Los resultados de los tres países revelan que, a pesar de algunas especificidades, los desafíos en materia de accesibilidad cultural son en gran medida similares, lo que demuestra que las barreras de acceso a la cultura son transversales, independientemente del contexto geográfico.

Aunque las organizaciones analizadas no son necesariamente representativas del conjunto de los países, su presencia en ciudades significativas y su impacto en la escena cultural reflejan un creciente compromiso con la democratización del acceso a la cultura y una mayor conciencia de la importancia de la accesibilidad en el sector.

Fig.9 - Formação de j6venes para visitas guiadas em o plan de formac6o em Braga



Ag6ncia Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

M6dulo 4

CULTURA PATRIM6NIO

Ainda temos outros...: o patrim6nio natural, que
contempla l... mais com valor
6nico. Existe... humana,
estando m...agem
cultural.

ATIVIDADES PR6CTICAS





4.1. SESIONES TRANSNACIONALES

4.2. PLAN DE FORMACIÓN

4.1. SESIONES TRANSNACIONALES

Las sesiones de trabajo transnacionales han demostrado ser esenciales para promover el debate técnico-científico, destacando su importancia para:

- Iniciar la construcción de un plan de buenas prácticas en materia de accesibilidad.
- Desarrollar un programa formativo dirigido a jóvenes.
- Compartir y analizar las conclusiones de la evaluación diagnóstica realizada localmente en cada país.
- Discutir estrategias para mejorar la accesibilidad cultural, adaptadas a las realidades locales.
- Monitorear los avances logrados en las áreas de intervención, proponiendo ajustes y soluciones para los desafíos emergentes.
- Estimular la colaboración entre los socios, promover el intercambio de experiencias y crear sinergias para fortalecer la implementación de buenas prácticas.

Las sesiones de trabajo transnacionales tuvieron importantes especificidades para el desarrollo del proyecto, que podrían servir como referencias valiosas para otras prácticas. Teniendo en cuenta el diagnóstico, las características del público objetivo y la revisión de la literatura, la sesión de trabajo transnacional realizada en Braga, que reunió a jóvenes participantes y profesionales de tres países, se basó en el principio de que el empoderamiento efectivo requiere un enfoque inclusivo e integrador. Además, subrayó el papel fundamental de las dinámicas de aprendizaje interactivo, en particular a través de juegos educativos, para facilitar la participación significativa y garantizar la retención duradera de los conocimientos.

Los jóvenes participantes en Braga tenían especificidades y vulnerabilidades muy diferentes, así como conocimientos y experiencias culturales diversas. La estimulación sensorial durante las visitas patrimoniales y culturales, la comunicación accesible y sencilla, combinada con el uso de juegos didácticos, fueron estrategias exitosas para transmitir conocimientos. Esto refuerza la importancia de diseñar proyectos educativos que prioricen la integración sin fisuras de todos los públicos desde el principio, en lugar de depender de adaptaciones forzadas para dar cabida a la participación. Los juegos educativos que enseñan a los niños y jóvenes sobre nuestra cultura sirven como un medio atractivo, inclusivo y divertido para llegar a un público más amplio.

En la reunión de Eslovenia, además de otras prácticas y debates fundamentales para el proyecto, por ejemplo, en relación con el proyecto piloto, destacamos la realización de un taller en el que se discutieron los puntos esenciales de una estrategia para mejorar la accesibilidad y la participación en la cultura de los jóvenes con menos oportunidades y su empleabilidad. Los puntos discutidos (ver pg.65-68) fueron un punto de partida crucial, donde enfatizamos tres áreas clave que deben ser priorizadas en las políticas públicas, programas y acciones locales: educación y capacitación; la participación de la comunidad local y de las partes interesadas; y la creación de empleo.

EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

Diseño Universal de Aprendizaje (DUA):

- Capacitar a las personas en los principios del DUA (2 niveles: en Universidades y escuelas y en ONGs.). El DUA es común en España, pero raro en Eslovenia y Portugal.
- Proporcionar herramientas para identificar y eliminar las barreras de acceso a la formación, incluyendo propuestas didácticas.

Socios potenciales: universidades, museos, asociaciones, bibliotecas, ayuntamientos, teatros, oficinas de turismo, fondos bancarios o fundaciones.

Posibles programas:

Utilizar la realidad virtual para entrenar habilidades prácticas, como recreaciones de museos en 3D, visitas virtuales y ensayos de guías.

Implementar programas de capacitación para guías de naturaleza, incluyendo a los escolares explicando las aulas de naturaleza.

Desarrollar programas de orientación vocacional para personas con discapacidades para mejorar su capacidad de tomar decisiones profesionales.

Crear espacios de intercambio de experiencias y buenas prácticas.

Capacitar a los formadores en estrategias de atención a la diversidad.

Diseñar y lanzar campañas colectivas de promoción de buenas prácticas.

PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD

Participantes:

- Municipio
- Organizadores de eventos
- ONG (Organizaciones No Gubernamentales)
- Organizaciones Educativas

Objetivos Globales:

- a) Identificar por qué algunas personas son excluidas de las actividades culturales.
- b) Explorar diferentes formas de incluir a las personas vulnerables y excluidas en las actividades culturales.
- c) Aprender cómo la cultura ayuda a dar forma a la identidad, la autonomía y la inclusión de los grupos social e intelectualmente desfavorecidos.
- d) Encontrar métodos exitosos para hacer que la cultura sea accesible para todos.

- e) Desarrollar un modelo de accesibilidad social e intelectual que pueda ser utilizado en diversos entornos.
- f) Crear un grupo de formación para jóvenes desfavorecidos que se conviertan en guías, personal de apoyo, creadores, expertos en accesibilidad (validadores) en patrimonio cultural y actividades.

Roles de las partes interesadas:

Municipios:

- Definir las necesidades (quiénes son los miembros de nuestra comunidad, dónde están).
- Informar al público.
- Promover iniciativas.
- Proporcionar apoyo financiero.
- Ofrecer apoyo organizativo/operativo.
- Participar en los proyectos como socios activos e importantes.
- Investigar impactos y mejorar estrategias.
- Validar/monitorear las prácticas inclusivas de acuerdo con criterios estándar.

Organizadores del evento:

- Involucrar a la población diversa en el proceso.
- Promover la inclusión a los socios del evento, incluyendo proveedores inclusivos, solidarios.
- Diseño inclusivo (todos) los eventos (certificado).
- Garantizar una promoción inclusiva (accesible).

ONGs:

- Diseñar y promover criterios estándar para prácticas inclusivas.
- Participar en una red inclusiva.
- Promover la inclusión dentro de la organización.
- Monitorear las prácticas inclusivas.
- Involucrar a voluntarios y 'Embajadores'.
- Participar en la educación y la formación (también como formadores).

Organizaciones educativas:

- Proporcionar educación y capacitación.
- Promover iniciativas.
- Participar en actividades.
- Colaborar con los municipios y las ONG.

CREACIÓN DE EMPLEO

Equipos organizadores:

- **Organizaciones que trabajan con personas con discapacidades (otros grupos):**

Ejemplos: Zavod RISA, CERCI Braga, escuelas, ONG, municipios, agencias de empleo, agencias turísticas, centros/talleres de trabajo o de uso diario, cualquier organización que trabaje con personas con discapacidad.

Tarea: Identificar individuos con diversos intereses en el campo de la cultura.

- **Organizaciones de diversos sectores culturales:**

Ejemplos: museos, galerías, bibliotecas, castillos, teatros, oficinas de turismo, empresas turísticas. Tarea:

Conectar estas organizaciones en un equipo y diseñar programas de capacitación.

Programa de formación:

Desarrollar programas de capacitación que abarquen habilidades sociales, habilidades informáticas, habilidades de comunicación, etc., adaptados a trabajos específicos.

El programa se divide en dos partes: una sección general para el aprendizaje de habilidades de comunicación y presentación, y una sección específica centrada en la formación práctica para profesiones/tareas particulares.

Entregar información/tareas/instrucciones de manera inclusiva y sencilla utilizando Lectura fácil (comunicación accesible en la formación).

Defina claramente las tareas del trabajo para que coincidan con las habilidades e intereses de los posibles empleados.

Defina diferentes perfiles en función de:

- Necesidades y potencialidades de los usuarios.
- Visión de inclusión social en la organización (creación de nuevos puestos de trabajo/servicios si es necesario).

Pasos de implementación:

- Invita a personas que no suelen visitar organizaciones culturales. Pregunte a los usuarios qué necesitan cuando visitan organizaciones culturales.
- Emplear a una o más personas con discapacidades u otras vulnerabilidades.
- Desarrollar un plan de empleo y ofrecer nuevos servicios.
- Diríjase a organizaciones y personas con diversas discapacidades, etc.
- Intercambia experiencias con usuarios que no han visitado antes organizaciones culturales.
- Invitar a empresas (con ánimo de lucro) a participar en actividades de formación de equipos o jornadas de puertas abiertas con una cuota de entrada adicional (por ejemplo, 1 €).

Toda organización cultural debe comenzar con el paso que le resulte más fácil o tomar prestada una buena práctica (visita) que ya funciona en algún lugar (por ejemplo, si una organización cultural no es físicamente accesible, debe considerar las mejoras y oportunidades que puede introducir).

Pautas motivacionales:

- Ofrecer a los usuarios nuevas y mejores experiencias adaptadas a sus necesidades.
- Proporcionar un entorno de trabajo diverso.
- Promover la responsabilidad social y la integración.
- Animar a los patrocinadores y buscar opciones y oportunidades.

Mentor en el lugar de trabajo:

- Proporcionar apoyo, orientación y asistencia a través del monitoreo.

Ejemplos de roles:

- Trabajar en una oficina.
- Ayudar en la biblioteca.
- Guiar a través de exposiciones.
- Participación en talleres.
- Proporcionar orientación.
- Actuar como anfitriona de eventos y ocasiones.
- Servir como guía turístico (narración de cuentos, leyendas) en organizaciones culturales y en el campo.

De la reunión que tuvo lugar en Burgos, España, además de los proyectos de accesibilidad (mejores prácticas, que se integran en el capítulo correspondiente de este manual) destacamos el debate académico sobre las principales conclusiones y directrices del proyecto ISA CULTURE.

Así, se discutieron las principales conclusiones de este proceso de compromiso cultural con los nuevos públicos, con especial énfasis en la importancia de un lenguaje claro y accesible (Lectura fácil); la relación entre el empoderamiento, la calidad de vida y la empleabilidad de los grupos vulnerables; la definición de una programación cultural pensada íntegramente para públicos diversos, no solo enfocada en momentos inclusivos puntuales; la importancia de trabajar desde el principio la educación cultural y patrimonial en el plano escolar; y la cultura y la educación como principales motores de integración.

También se hizo hincapié en la importancia de considerar y construir la autonomía, gestionar las expectativas de manera eficaz y garantizar un seguimiento adecuado entre las diferentes realidades como factores críticos de éxito.

4.2. PLAN DE FORMACIÓN

El plan de formación, dirigido a jóvenes previamente identificados como pertenecientes a grupos vulnerables, tiene como misión principal aumentar los conocimientos sobre el sector cultural y patrimonial y desarrollar habilidades para la participación cultural. Esto ha demostrado ser una herramienta esencial para fortalecer la autonomía y promover el valor personal y la realización de los participantes. El objetivo no es solo hacer que los espacios culturales sean accesibles y permitir su uso por parte de los públicos vulnerables, sino también garantizar que estos grupos participen activamente en todos los procesos culturales, facilitando su integración profesional en el sector cultural.

La formación se estructuró en **sesiones interactivas y no formales**, combinando la teoría accesible con dinámicas prácticas como juegos, simulaciones y ejercicios. Este enfoque permitió una mejor asimilación de los contenidos y la aplicación directa de los conocimientos adquiridos en contextos de la vida real.

El objetivo general del programa era empoderar a los jóvenes en situación de vulnerabilidad para que se convirtieran en agentes culturales mediante la adquisición y el desarrollo de habilidades personales y profesionales. Se debe facilitar el acceso a la cultura, permitiéndoles participar como consumidores del patrimonio cultural, experimentándolo como espectadores, y como contribuyentes activos, orientando y fomentando las experiencias culturales como profesionales del sector cultural. El programa se centró en temas relacionados con la cultura, el patrimonio y la ciudadanía, preparando a los jóvenes para actuar como mediadores/guías/intérpretes culturales tanto con sus pares como con otros grupos (ver tabla).

El objetivo general del programa era empoderar a jóvenes en situación de vulnerabilidad para que se convirtieran en agentes culturales mediante la adquisición y el desarrollo de habilidades personales y profesionales. Se debe facilitar el acercamiento a la cultura como consumidores del patrimonio cultural, como espectadores, y como guías y movilizados de otras experiencias culturales, como trabajadores del sector cultural.

Los resultados del plan de fortalecimiento de capacidades del proyecto ISA CULTURE son valiosos no sólo para fomentar el desarrollo de programas de formación adaptados a audiencias que enfrentan barreras sociales y/o intelectuales, sino también como un enfoque potencial dentro de la educación obligatoria. Ponen de relieve la urgente necesidad de una mayor integración entre las políticas educativas, sociales y culturales, así como de una mayor conexión entre los recursos culturales y patrimoniales y los contenidos educativos esenciales y las experiencias de aprendizaje.

Las sesiones de capacitación tuvieron lugar entre febrero y abril en los tres países, divididas en cuatro módulos:

1. Habilidades de comunicación y socioemocionales: Enfocadas en el desarrollo de habilidades interpersonales y gestión emocional.

- 2. Ciudadanía y habilidades digitales:** se le enseñó sobre los derechos civiles y las habilidades en el manejo de las tecnologías digitales.
- 3. Inclusión Social y Laboral:** Estrategias de inserción en el mercado laboral y la sociedad.
- 4. Cultura y Patrimonio:** Exploración y valoración del patrimonio cultural y artístico.

A lo largo del plan de formación, y tras las 36 horas de formación, se llevaron a cabo diversos ejercicios prácticos en el contexto de museos, ciudades y/o sitios patrimoniales. Cada joven estudió, trabajó con los guías de los espacios y realizó visitas. Además del proceso colaborativo entre los equipos para crear una guía accesible para los espacios, cada participante, actuando como guía cultural, presentó una pequeña sección de un museo, aprendiendo de primera mano cómo actuar como guía. Este ejercicio tenía como objetivo desarrollar sus habilidades para que, más adelante, fueran capaces de asumir con éxito el papel de guía cultural.

Duración

- Horas totales: 36 horas
- Distribución provisional: 12 sesiones de 3 horas cada una.

Metodología

La formación es presencial y utilizará una metodología predominantemente práctica y participativa. Se utilizarán materiales audiovisuales para realizar presentaciones introductorias sencillas sobre los temas. Además, se llevarán a cabo actividades prácticas para contribuir a la adquisición y desarrollo de las competencias descritas en el programa de formación.

Materiales de apoyo:

[ACCEASY](#)

Accesibilidad cognitiva en el patrimonio cultural Buenas prácticas [Cognitive accessibility good practices](#)

Catedral de Burgos, accesible y universal [CATEDRAL de BURGOS para todos](#)

APP Catedral de Burgos para todos [catedral de burgos - Aplicaciones de Android en Google Play](#)

Acceso, participación y democracia cultural: visiones y experiencias [10+1 | Acesso, participação e democracia cultural: visões e experiências – Acesso Cultura](#)

GUÍA PARA LA COMUNICACIÓN INCLUSIVA - Una herramienta para apoyar la adopción del lenguaje asertivo en los servicios [Apresentação do PowerPoint](#)

OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LOS MÓDULOS FORMATIVOS

MÓDULO 1: HABILIDADES COMUNICATIVAS Y SOCIOEMOCIONALES

Objetivos:

- Desarrollar la expresión comunicativa y corporal tanto desde una perspectiva física como emocional.
- Potenciar las técnicas discursivas que permitan el uso adecuado del lenguaje para cada contexto comunicativo.
- Realizar ejercicios de comunicación y oratoria para aplicar los conocimientos adquiridos.
- Transmitir información sobre un tema específico a un grupo objetivo.
- Comprender y reconocer las propias emociones, así como las de los demás.
- Desarrollar la empatía y la asertividad.

Contenido:

- Intención comunicativa: ¿Qué queremos decir? ¿Cómo lo diremos?
- Elementos del lenguaje verbal y no verbal.
- Habilidades comunicativas: saludar, presentarse, solicitar ayuda, buscar información, etc.
- Tipos de discurso: narración, descripción, argumentación.
- Técnicas de apoyo a la comunicación.
- Situaciones emocionales y su gestión.

MÓDULO 2: CIUDADANÍA Y COMPETENCIA DIGITAL

Objetivos:

- Comprender las principales instituciones y organizaciones dentro de la comunidad, sus representantes y los principales recursos disponibles.
- Desarrollar estrategias para eliminar sesgos y estereotipos, fomentando las relaciones interculturales.
- Promover aprendizajes relacionados con la no discriminación y la igualdad de oportunidades.
- Adquirir competencias básicas para utilizar aplicaciones tecnológicas que mejoren la autonomía social y laboral.
- Aprender a utilizar las herramientas tecnológicas para buscar información y resolver problemas.

Contenido:

- Organización institucional de la comunidad y recursos disponibles.
- Derechos humanos, diversidad e interculturalidad.
- Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: qué son y su impacto.
- Herramientas ofimáticas.
- Internet y redes sociales.

MÓDULO 3: INCLUSIÓN SOCIOLABORAL**Objetivos:**

- Identificar recursos que mejoren la empleabilidad.
- Utilizar diferentes herramientas de búsqueda de empleo de forma eficaz y eficiente.
- Asumir la responsabilidad personal y social del empleo.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.

Contenido:

- Instituciones y recursos de empleo.
- Aspectos clave de la interacción social en el ámbito laboral: respeto a las normas, responsabilidad, hábitos saludables, imagen personal, etc.
- Habilidades de trabajo en equipo.

MÓDULO 4: CULTURA Y PATRIMONIO**Objetivos:**

- Conocer el patrimonio artístico y cultural de la comunidad.
- Apreciar la importancia de la cultura en la sociedad.
- Reconocer las diferentes expresiones culturales.
- Familiarizarse con los principales sitios culturales y patrimoniales de tu ciudad.

Contenido:

- Patrimonio artístico y cultural de la comunidad.
- La cultura en la sociedad.
- Expresiones culturales: música, danza, pintura, etc.

El módulo sobre patrimonio y cultura se mejoró durante la reunión en Portugal, y el desarrollo de contenidos se abordó a través de la educación en patrimonio y herramientas más atractivas, como juegos, dibujos y experiencias sensoriales para facilitar el aprendizaje. Los jóvenes participantes tuvieron la oportunidad de compartir sus preferencias culturales y presentar los espacios museísticos de cada país.

El empoderamiento de los jóvenes en España y Eslovenia también incluyó contenido de preparación para el viaje, reduciendo el impacto de lo desconocido y ayudando a gestionar qué llevar, cómo proceder durante el viaje y qué esperar. La gestión de las expectativas y la incertidumbre de este tipo de público fue, y sigue siendo, crucial para el éxito de las iniciativas en entornos nuevos y desconocidos.

Para más información consultar el apéndice.

PROYECTOS PILOTO



Fig.10 - Grupo de jóvenes del Proyecto ISA CULTURE jugando al "ISA Game"



4.3. PROYECTOS PILOTO

4.3.1 EL PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN Y PRUEBA DE INICIATIVAS PRÁCTICAS: PROYECTOS PILOTO

4.3.2 BRAGA (PORTUGAL)

ISA GAME

DINÁMICA DE SEMEJANZAS

IMPULSO CULTURAL

¿CUÁL ES CUÁL?

LOS CINCO SENTIDOS

BRAGA25.PT

4.3.3 BURGOS (ESPAÑA)

UBU EXPLORA

4.3.4 SLOVENJ GRADEC (ESLOVENIA)

GALERÍA PARA TODOS - PUENTE A LA CULTURA

4.3.1. EL PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN Y PRUEBA DE INICIATIVAS PRÁCTICAS: PROYECTOS PILOTO

La ejecución de los proyectos piloto representó un hito fundamental en la aplicación práctica de las mejores prácticas en materia de accesibilidad intelectual y social en el sector cultural. Estos proyectos se desarrollaron en los tres países socios —Portugal, Eslovenia y España— adaptándose a las especificidades culturales, sociales e institucionales de cada territorio, con el objetivo de probar, validar y ajustar las prácticas inclusivas propuestas.

Cada proyecto piloto se llevó a cabo con la participación directa de jóvenes en situación de vulnerabilidad social y/o intelectual, así como de las organizaciones sociales y culturales locales que los apoyan. Este enfoque no solo permitió probar la efectividad de las prácticas inclusivas, sino que también promovió el papel activo de estos jóvenes como agentes culturales. Al mejorar su autonomía, participación y empleabilidad, las iniciativas contribuyeron a una inclusión cultural efectiva.

En esta sección, se presentarán los detalles de cada proyecto piloto, incluyendo las metodologías utilizadas, las actividades realizadas y los principales resultados alcanzados en cada territorio. El análisis destaca el impacto de las iniciativas, identificando tanto los éxitos logrados como los desafíos enfrentados a lo largo de la implementación.

4.3.2. BRAGA (PORTUGAL)

ISA GAME



Fig.11 - "ISA Game" en el Barrio Social Santa Tecla

La educación patrimonial es un camino crucial para la valorización de la cultura y la identidad local.

El **ISA Game**, desarrollado por la **Fundação Bracara Augusta**, sirve como una herramienta educativa, permitiendo a las personas aprender sobre la historia, el patrimonio y la cultura de Braga a través de un juego interactivo y didáctico.

El **ISA Game** no es solo un juego de mesa a escala humana, sino un medio de alfabetización cultural, que promueve la participación activa de diversas audiencias en el aprendizaje de la historia local.

El **ISA Game** incluyó preguntas sobre los dichos populares de Braga, nuestras expresiones más típicas, pero también tuvo como objetivo servir de plataforma para reflexionar sobre lo que es la cultura, el papel de los museos y los más de 2.000 años de historia de Braga.

Fig.12 - "ISA Game" en el Barrio Social de Santa Teda, en Cerci Braga y en las calles de Braga



Una actividad que involucró a diferentes jóvenes de diversas culturas y diversos contextos sociales y geográficos en la creación de un momento activo de conocimiento. Mientras se divierten, los estamos empoderando con conocimientos sobre nuestra historia y su propia historia.

Se trata de un proceso de "alfabetización cultural" promovido desde diferentes perspectivas. Además de nuestra historia e identidad local, también trabajamos en la comprensión de las diferentes culturas, su apreciación dentro de las diversas expresiones culturales y sociales que las sustentan, y la interacción de diversos públicos.

Fue un juego presentado en el encuentro internacional celebrado en Braga, involucrando así a varios jóvenes de muy diferentes orígenes culturales y sociales, pero también con distintas vulnerabilidades. Sirvió como espacio para la integración, así como para el intercambio cultural entre los participantes, y facilitó un aprendizaje significativo. Posteriormente estuvo presente en:

- i) Durante la semana de vacaciones inclusivas – [inclu]IR, organizada por el municipio de Braga, donde se realizaron diversas actividades con los jóvenes participantes. El programa [inclu]IR está dirigido a niños de 6 a 15 años, y para niños y jóvenes con necesidades específicas, hasta la edad máxima de asistencia escolar;
- ii) En un barrio de viviendas sociales, donde se abordaron temas específicos relacionados con la comunidad gitana, en colaboración con la delegación de la Cruz Roja Portuguesa – Braga, y con uno de los jóvenes de esta comunidad que participó en el proyecto y formación ISA CULTURE
- iii) En la Quinta Pedagógica de Braga, donde algunos de los jóvenes participantes del proyecto dirigieron actividades, involucrando a familias y otros niños y jóvenes.

Metodologías

El **ISA Game** fue diseñado con base en metodologías participativas e inclusivas, promoviendo la interacción entre jóvenes de diversos orígenes culturales y sociales. Se aplicaron los siguientes enfoques:

- **Aprendizaje lúdico:** La historia y el patrimonio de Braga se presentan a través de desafíos y preguntas, lo que hace que la experiencia sea más atractiva.

- **Educación Interactiva:** El juego incluye preguntas sobre refranes populares, expresiones típicas de Braga y reflexiones sobre la cultura y los museos, fomentando el debate entre los participantes.

- **Inclusión social y cultural:** Jóvenes de diferentes orígenes participaron en la actividad, asegurando un momento de intercambio de conocimientos y construcción colectiva.

- **Expansión Territorial:** El **ISA Game** fue diseñado para viajar a través de escuelas y barrios, democratizando el acceso al patrimonio y la cultura local.

Planes Prácticos de Accesibilidad

Para garantizar que el ISA Game sea un proyecto accesible e inclusivo, se desarrollaron estrategias concretas:

1. Accesibilidad física

- El juego está disponible en espacios culturales, escuelas y barrios para llegar a diferentes públicos
- Alianzas con instituciones educativas, entidades públicas y centros comunitarios para la implementación de sesiones interactivas.

2. Accesibilidad Intelectual

- Uso de un lenguaje accesible (Lectura fácil).
- Uso de materiales visuales para facilitar la comprensión.

3. Accesibilidad social

- Implicación de las organizaciones sociales tanto en las cuestiones a abordar como en la facilitación de las actividades.
- Participación de las comunidades desfavorecidas para garantizar la inclusión cultural.

4. Expansión y sostenibilidad para el futuro

- Formación de mediadores culturales para facilitar el juego en escuelas y eventos.
- Creación de nuevas versiones del juego para diferentes grupos de edad y contextos educativos.

Participantes / Recursos necesarios

El proyecto involucró directamente:

1. Los jóvenes que participaron en el proceso de formación y su facilitación.
2. Dos profesionales de Cerci Braga con formación en psicología y Rehabilitación e Integración Social.

3. Un profesional de la Fundación Bracara Augusta especializado en patrimonio e histórico.
4. Un diseñador responsable de la producción del juego y de supervisar su ejecución. Los detalles de su producción se describen en la página siguiente.

Resultados:

Se desarrollaron y facilitaron ocho actividades. La preparación del juego contó con la participación de la Fundación Bracara Augusta y Cerci Braga, y los jóvenes participaron en la formación y preparación de los contenidos. Posteriormente, se contrató a varios socios para su ejecución y facilitación con la comunidad, a saber: la Municipalidad de Braga; el Museo D. Diogo de Sousa; Escuela Profitebla; la Granja Pedagógica de Braga; Cerci Braga; BragaHabit E.M.; y la delegación de la Cruz Roja Portuguesa – Braga.

El juego fue facilitado por un total de cinco personas, incluidos jóvenes vulnerables que participaron en el proceso de entrenamiento. Aproximadamente 350 participantes participaron en el juego, entre los que se encontraban no solo jóvenes y familias vulnerables, sino también público.

El **ISA Game** es más que un simple juego de mesa, es una herramienta de educación cultural que conecta a los jóvenes con su identidad cultural. A través **de la accesibilidad y la participación activa**, este proyecto enfatiza la importancia de la cultura como un recurso compartido, accesible para todos.

Al llegar a escuelas, barrios e instituciones culturales, e involucrar a jóvenes en situación de vulnerabilidad, el ISA Game se convierte en un vehículo para la inclusión y la democratización del patrimonio, reforzando a Braga como una ciudad comprometida con la educación, la diversidad y la valorización de su historia. Refuerza y refuerza la idea de que los juegos educativos son herramientas clave para garantizar una mayor participación e integración de la audiencia.

Para crear el ISA Game en un tamaño grande, se debe incluir un dado con unas dimensiones de 40 cm x 40 cm.

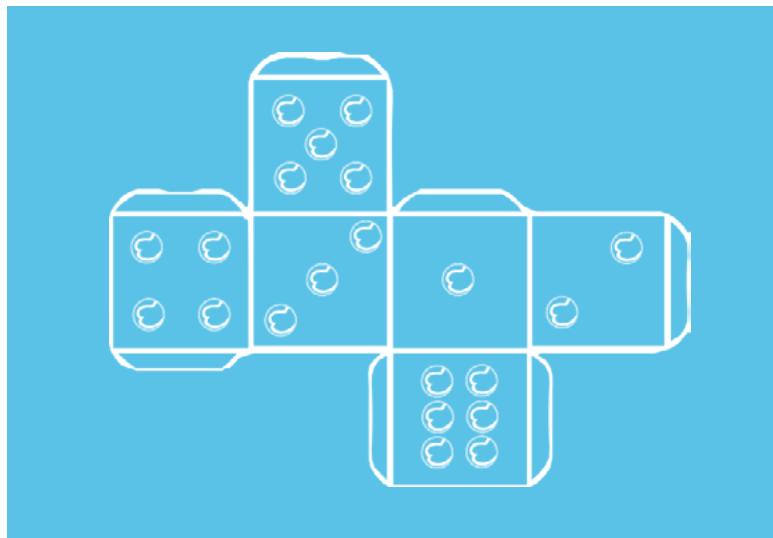


Fig.14 – Dado “ISA Game”

El ISA Game también incluyó 41 tarjetas de preguntas en tamaño A4

O que é um tradição cultural? | Kaj je kulturna tradicija? | ¿Qué es una tradición cultural? | What is a cultural tradition?

A. Um comportamento que é novo e inovador em uma sociedade | Je vedenje, ki je za družbo novo | Un comportamiento que es nuevo e innovador en una sociedad | A behavior that is new and innovative in a society

B. Um elemento da cultura de um grupo que é passado de uma geração para outra | Je prenašanje kulture iz ene generacije v naslednjo | Un elemento de la cultura de un grupo que se transmite de una generación a otra | An element of a group's culture that is passed from one generation to another

C. Uma moda temporária | Je trenutna moda | Una moda temporal | A temporary trend

D. Uma invenção recente | Je nedavna iznajdba | Una invención reciente | A recent invention

Fig.15 - ISA Game Tarjetas de preguntas

ISA Game reglas

OBJETIVO – Llegar primero a la Casilla 30.

TARJETAS DE PREGUNTAS: hay 41 tarjetas de preguntas en el juego. Se barajan y se colocan boca abajo en el área designada.

PIEZAS: cada equipo debe elegir un líder de equipo que será la "pieza" en el tablero.

EL JUEGO

Cada equipo tira los dados para determinar quién comenzará el juego.

Para empezar, cada equipo tira los dados y el jugador que obtiene el número más alto va primero.

- Los líderes de los equipos se posicionan en el punto de salida llamado "Partida" en el Arco da Porta Nova. Aquí es donde comienza el juego.

- El primer jugador tira los dados. El número lanzado determina cuántos espacios se mueve el jugador en el tablero, siguiendo el orden numérico (1, 2, 3, 4, 5, 6...). El siguiente jugador en tomar su turno es el que sacó el siguiente número más alto, y así sucesivamente.

- El jugador permanece en su nueva posición hasta su próximo turno, cuando volverá a tirar los dados y se moverá en consecuencia.

- Durante el juego, varios jugadores pueden ocupar el mismo espacio al mismo tiempo en un solo turno.

TARJETAS DE PREGUNTAS

Al aterrizar en un espacio marcado con el símbolo "?", un miembro del equipo roba una carta del mazo con una pregunta.

El miembro del equipo lee la pregunta en voz alta al equipo que aterrizó en ese espacio. El Líder puede recibir ayuda de su equipo, y si responde correctamente, avanza 1 espacio. Si responden incorrectamente, retroceden 2 espacios. Después de eso, la carta usada se retira del juego. ¿Qué tengo que hacer en estos retos?

JUEGO DE RAYUELA

Si un jugador cae en el espacio 13, debe jugar a la rayuela para subir al espacio 26.

El espacio 26 contiene una pregunta que el jugador debe responder correctamente para permanecer allí.

Si responden incorrectamente, deben volver a jugar a la rayuela para volver a bajar al espacio 13.

JUEGO DE PIES

Si un jugador aterriza en el espacio 7, debe saltar en la dirección indicada por la flecha y aterrizar exactamente donde se muestran los pies en un solo salto.

¿Y si aterrizan en el espacio 22?

El jugador debe responder a una pregunta. Si responden correctamente, avanzan un espacio. Si responden incorrectamente, retroceden al espacio 17 con dos saltos.

ESPACIOS DE DIAMANTE

Cada vez que un jugador cae en un espacio en forma de diamante, todo el equipo, excepto el líder, debe correr tres vueltas alrededor de la casilla.

ESPACIOS EN CÍRCULO

Cada vez que un jugador caiga en un espacio en forma de círculo, se tocará música y todo el equipo debe bailar al ritmo.

FIN DEL JUEGO

El equipo que llega al espacio 30 (Bom Jesus) gana el juego y toma el 1er lugar.

DINÁMICA DE SEMEJANZAS

Cómo crearlo

Esta actividad tuvo como objetivo facilitar la comunicación e integración entre los participantes de diferentes nacionalidades, a saber, españoles, eslovenos y portugueses, durante el encuentro internacional celebrado en Braga.

La dinámica se estructuró en torno a un breve cuestionario, disponible en cuatro idiomas (portugués, español, esloveno e inglés), en el que los participantes, en parejas, discutían y descubrían similitudes entre ellos.

Este enfoque multicultural facilitó la comunicación, introdujo diversos aspectos culturales y promovió un entorno de cooperación y comprensión. Al mismo tiempo, demostró que, a pesar de las fronteras y las barreras lingüísticas existentes, todos tenemos más en común de lo que se esperaba inicialmente.

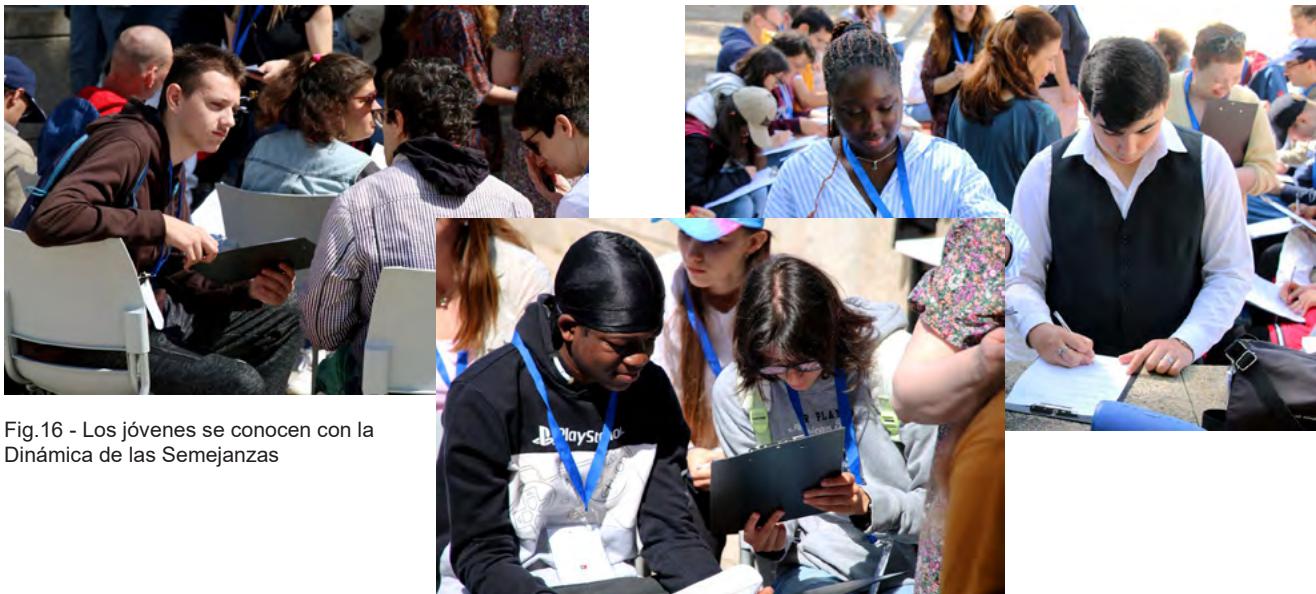


Fig.16 - Los jóvenes se conocen con la Dinámica de las Semejanzas

Preguntas:

NOME | IME | NOMBRE | NAME

IDADE | STAROST | EDAD | AGE

DE ONDE VENS? | OD KJE SI? | ¿DE DONDE VIENES? | WHERE ARE YOU FROM?

GOSTAS DE MÚSICA? | VAM JE VŠEC GLASBA? | ¿TE GUSTA LA MÚSICA? | DO YOU LIKE MUSIC?

COMIDA PREFERIDA | NAJLJUBŠA HRANA | COMIDA PREFERIDA | FAVORITE FOOD

GOSTAS DE DANÇAR? | IMAŠ RADA PLES? | ¿TE GUSTA BAILAR? | DO YOU LIKE DANCE?

CELEBRIDADE PREFERIDA (ATOR OU MÚSICO) | NAJLJUBŠI ZVEZDNIK (IGRALEC ALI GLASBENIK) | FAMOSO FAVORITO (ACTOR O MÚSICO) | FAVORITE CELEBRITY (ACTOR OR MUSICIAN)

GOSTAS DE LER? | ALI RAD BEREŠ? | ¿TE GUSTA LEER? | DO YOU LIKE READING?

COR PREFERIDA | NAJLJUBŠA BARVA | COLOR FAVORITO | FAVORITE COLOR

GOSTAS DE VISITAR MUSEUS E BIBLIOTECAS? | ALI RADIOBISKUJETE MUZEJE IN KNJIŽ NICE? | ¿TE GUSTA VISITAR MUSEOS Y ¿BIBLIOTECAS? | DO YOU LIKE TO VISIT MUSEUMS AND LIBRARIES?

MEDOS E FOBIAS | STRAHOVI IN FOBIJE | MIEDOS Y FOBIAS | FEARS AND PHOBIAS

GOSTO DE COLECIONAR... | RAD ZBIRAM... | ME GUSTA COLECCIONAR... | I LIKE COLLECTING...

GOSTO MUSICAL | GLASBENI OKUS | GUSTO MUSICAL | MUSICAL TASTE

QUE FAZES NOS TEMPOS LIVRES? | KAJ POCNEŠ V PROSTEM CASU? | ¿QUÉ HACES EN TU TIEMPO LIBRE? | WHAT DO YOU DO IN YOUR FREE TIME?

LUGAR PREFERIDO | NAJLJUBŠE MESTO | LUGAR FAVORITO | FAVORITE PLACE



Fig.17 - Visitas guiadas de los jóvenes de Portugal al Museo Arqueológico D. Diogo de Sousa y al Palacio de los Biscainhos.

IMPULSO CULTURAL

"¡Todo el mundo es importante en la cultura! ¡Así es como lo hacemos realidad!" es el lema del proyecto "Impulso cultural", lanzado por la Fundación Bracara Augusta y CERCI Braga, con socios iniciales como los Museos y Monumentos de Portugal, EPE – Museo de Biscainhos y el Museo D. Diogo de Sousa en Braga. El Ayuntamiento de Braga también se ha sumado a este movimiento.

Este proyecto se basa en la colaboración entre entidades culturales y sociales, un eslabón fundamental en la preparación, el apoyo y la movilización de los jóvenes implicados en el proyecto, así como en la creación de contenidos patrimoniales accesibles que puedan ser comprendidos por los jóvenes y posteriormente compartidos con todos los públicos.

Se trata de una iniciativa piloto cuyo objetivo principal es fomentar la inclusión y la participación social, en particular en el sector cultural, de grupos social y/o intelectualmente desfavorecidos. Para lograr este objetivo, pretendemos garantizar la accesibilidad tanto como espectadores o consumidores del patrimonio cultural (es decir, diseñando la cultura para ofrecer oportunidades inclusivas a estos ciudadanos) como trabajadores (es decir, integrando a estos ciudadanos en los puestos de trabajo disponibles, mejorando



así su empleabilidad). El reto, presentado como un proyecto piloto, era que las empresas se asociaran con este movimiento para la inclusión cultural, la democratización y la promoción de las prácticas culturales.

El proyecto se basa en tres **pilares estratégicos** para promover un paisaje cultural más accesible e inclusivo:

1. Democratización del acceso a la cultura

- Garantizar **experiencias culturales accesibles** para diversos públicos
- Promover visitas con **adaptaciones a las necesidades específicas**
- Construir una **red de asociaciones** para facilitar la entrada a audiencias que tradicionalmente enfrentan barreras culturales.

Na cultura TODOS CONTAM!

Isto só lá vai assim!

→ #empurraocultural

2. Empleabilidad en el Sector Cultural

- Promover **las oportunidades de empleo** para los grupos subrepresentados en el sector cultural.
- Involucrar a las empresas en la **creación de programas de pasantías y capacitación** dentro del ámbito cultural
- Sensibilizar al sector cultural sobre la **integración de profesionales con discapacidad o de entornos sociales vulnerables.**

3. Movilización colectiva

- Animar a **las empresas e instituciones** a organizar grupos de empleados y colaboradores para visitas culturales
- Desarrollar un **programa continuo** de participación cultural corporativa, posicionando la cultura como un **elemento competitivo e innovador** en el mundo corporativo
- Sensibilizar sobre el **papel de la cultura en el bienestar y el desarrollo humano**

Los resultados de la encuesta de participación cultural realizada en Braga, en el marco del proyecto ISA CULTURE, revelaron que, si bien algunos encuestados están satisfechos con el tiempo que dedican a las



Fig.18 - Visitas guiadas de los jóvenes de Portugal Arqueológico D. Diogo de Sousa.

actividades culturales, la mayoría expresó su deseo de participar más. **Las principales barreras identificadas fueron la falta de tiempo libre**, los costos asociados y la insuficiente información sobre la programación cultural. Estos hallazgos se alinean con estudios y encuestas nacionales, que también señalan la falta de compañerismo como una barrera para un mayor compromiso cultural.

La falta de tiempo dedicado a la cultura, dado que la relación entre las personas y la cultura es un proceso en evolución, exige un "impulso" por parte de empresas, instituciones y escuelas para fortalecer y facilitar el compromiso con las dinámicas culturales. Requiere una movilización colectiva en torno a la cultura, ¡y debe involucrar a todos!

La cultura dentro del entorno corporativo es cada vez más relevante para la competitividad, la visibilidad corporativa, la retención del talento y el desempeño del ejercicio profesional.



Al mismo tiempo, la apuesta por la inclusión a través de la cultura y el arte dentro del sector empresarial trasciende las fronteras tradicionales de los negocios y se integra en las prácticas corporativas. Braga se erige como líder nacional e internacional en estos esfuerzos. Este proyecto tiene como objetivo involucrar a empresas e instituciones en la expansión de la participación cultural en Braga.

Así, el reto de este proyecto piloto era, tras conseguir el compromiso de las entidades sociales y culturales, que las empresas e instituciones movilizaran a sus empleados y formaran grupos para cada visita programada con las instituciones implicadas.

Metodologías

Los siguientes pasos fueron cruciales para preparar este proyecto piloto:

1. Desarrollo de encuestas sobre la participación cultural, esencial para comprender los factores que obstaculizan la participación en la comunidad y entre grupos vulnerables específicos.
2. Formación de jóvenes para integrarse en el piloto y como parte del proyecto.
3. Colaboración con espacios culturales para la elaboración de guías accesibles.
4. Interacción entre jóvenes y espacios culturales, junto con la formación en contextos patrimoniales.
5. Movilización de empresas para la participación en el proyecto.
6. Seguimiento a través de encuestas completadas por los visitantes.

Participantes / Recursos necesarios

El proyecto involucró directamente:

1. Los jóvenes que participaron en el proceso de formación.
2. Dos técnicos del CERCI Braga formados en psicología y Rehabilitación e Integración Social.
3. Dos guías de museos, una de cada museo en el que se llevó a cabo el proyecto.
4. Un técnico de la Fundación Bracara Augusta especializado en patrimonio e histórico.

Resultados

El proyecto "Impulso Cultural" finalizó de modo muy satisfactorio, como lo demuestran los datos cuantitativos y cualitativos recopilados a lo largo de las actividades.

Esta iniciativa incluyó 4 visitas al Museo D. Diogo de Sousa y 5 visitas al Museo Biscainhos, movilizando un total de 215 personas, con 120 visitantes al primer museo y 65 al segundo.

El proyecto comenzó con los jóvenes participantes del programa de capacitación en Braga sirviendo como guías culturales para los participantes internacionales.

Durante el proyecto, 10 jóvenes participaron en el proceso de formación, acompañados por 2 técnicos de museos y 2 técnicos sociales, además de la participación de 4 empresas (Triformis, McDonald's, Transportes Urbanos de Braga y Concentrix) y la institución CERCI Lisboa.

Esta dinámica permitió probar e implementar 2 guías culturales más accesibles e inclusivas, lo que resultó en que 10 jóvenes se conectaran más con su cultura e historia local.

Los datos cualitativos de las encuestas realizadas a los participantes refuerzan el impacto positivo de la iniciativa.

En el Museo D. Diogo de Sousa, el 98% de los visitantes afirmaron que era su primera visita, lo que indica un éxito en la atracción de nuevos públicos. La visita fue muy bien valorada, ya que el 99% de los participantes la calificó como "Excelente" y el 1% como "Muy buena". Además, todos los encuestados (100%) se sintieron integrados durante la visita y recomendarían la experiencia a sus compañeros de trabajo y otras empresas.

Del mismo modo, en el Museo Biscainhos, el 96% de los visitantes indicó que era su primera visita, y el 100% calificó la experiencia como "Excelente". Todos los participantes (100%) se sintieron integrados y también recomendarían la visita como parte del proyecto "Impulso cultural" a otras personas.

Sobre la base de los datos cualitativos presentados, la tasa de aceptación general del proyecto se sitúa en el 100%. Todos los participantes recomendaron la visita a colegas y otras empresas, y la satisfacción general con las visitas fue excepcionalmente alta, y la mayoría las calificó como "Excelentes" o "Muy buenas". Estos resultados ponen de manifiesto el éxito de la iniciativa en la promoción de la cultura y la captación de nuevos públicos, cumpliendo así los objetivos de involucrar a la comunidad y ampliar el acceso a la cultura.

Mejores Prácticas para la Accesibilidad Cultural

El proyecto "Impulso cultural" ha demostrado tener un gran impacto en la preparación de las personas con discapacidades cognitivas para las oportunidades de empleo en el sector cultural, especialmente dentro de los museos. Este éxito puede atribuirse a varios factores clave, que se describen a continuación:

a) El proyecto no solo permite a estas personas comprometerse y apreciar el patrimonio y la cultura, como espectadores, sino que también los integra como potenciales empleados dentro de museos e instituciones culturales.

b) Al involucrar a las personas con discapacidades cognitivas en los puestos disponibles en los museos, el proyecto promueve la diversidad y la igualdad de oportunidades, al tiempo que aprovecha su potencial para contribuir de manera significativa a través de una perspectiva más accesible y centrada en el ser humano.

c) La iniciativa fomenta asociaciones con organizaciones culturales, instituciones educativas y empresas locales, creando una sólida red de apoyo que no solo brinda oportunidades de empleo, sino que también fortalece el compromiso con la inclusión, la accesibilidad y la diversidad dentro de las prácticas culturales. Al hacerlo, aboga por el acceso democrático al compromiso cultural para todos los públicos.

Además de aumentar la participación cultural dentro de la comunidad de Braga, el proyecto también contribuye al desarrollo profesional de la mano de obra local, que es crucial para la competitividad y la visibilidad de las empresas de la región.

El proyecto piloto engloba las siguientes acciones:

- **Visitas** organizadas a museos y sitios patrimoniales de Braga, con la participación de grupos empresariales e institucionales.

- **Alianzas con empresas locales**, animándolas a dedicar tiempo y recursos a actividades culturales inclusivas.

- **Estudios y encuestas**, realizados con el apoyo de la **Universidade Católica Portuguesa - Braga**, que identificaron las barreras a la participación cultural, como las limitaciones de tiempo, los costos y la falta de información.

- **Promoción y comunicación** del proyecto para movilizar nuevos públicos y crear conciencia sobre el camino continuo del compromiso cultural.

Para garantizar un verdadero "**impulso**" en términos de participación e integración cultural, el proyecto implementa medidas específicas de accesibilidad:

1. Accesibilidad física

- **Identificación de rutas accesibles y personalización** de las visitas en función de las necesidades de los participantes inscritos.

2. Accesibilidad al contenido

- **Comunicación clara y accesible** de la programación cultural, utilizando un lenguaje simplificado que atienda a públicos diversos (Lectura fácil).

- Creación de **programas educativos** que enfatizan el papel de la cultura en el fomento de la inclusión social.

3. Compromiso empresarial e institucional

- Fomento de la participación durante las **horas de trabajo**, lo que requiere la coordinación de horarios entre las distintas entidades.

- Promoción de **visitas grupales organizadas** dentro de empresas e instituciones.

- Posicionar la cultura como un aspecto integral de **la responsabilidad social empresarial**.

El desarrollo del tour de la lengua accesible (Lectura fácil), en colaboración con los Museos Biscainhos y D. Diogo de Sousa y el CERCI Braga, siguió los siguientes pasos:

1. Una visita guiada dirigida por el personal del museo para los jóvenes participantes, acompañados por representantes de la entidad social (CERCi Braga).

2. Reunión entre las entidades culturales y sociales para evaluar los elementos críticos e identificar los aspectos que deben mejorarse o modificarse.

3. La creación de una guía turística compartida, que involucra a todos los participantes, incluidos los jóvenes.

4. Revisión y revisión de puntos específicos para mejorar la accesibilidad y claridad del recorrido.

5. Una prueba del recorrido accesible, diseñado para nuevos públicos.

Después de la preparación de las visitas, los "nuevos guías culturales" fueron capacitados a través de recorridos detallados de la guía, complementados con adaptaciones continuas y visitas guiadas en el lugar.

Conclusión

El proyecto "Impulso cultural" plantea un reto apremiante a las empresas, las instituciones y las entidades sociales: hacer que la cultura sea accesible para todos e integrar la participación cultural en el tejido profesional y social de la sociedad. A través de la eliminación de barreras y la creación de oportunidades, esta iniciativa aspira a establecer a Braga como un faro de inclusión cultural, promoviendo el disfrute, la empleabilidad y la democratización del acceso a la cultura.

La cultura requiere un empujón, ¡y este empuje debe proceder de todos!

Fig.19 - Jóvenes del Proyecto ISA CULTURE jugando el juego "Cuál esCuál" en la Universidad Católica de Portugal - Braga.



¿CUÁL ES CUÁL?

El juego "Cuál es cuál" sirvió como una actividad dinámica que apoyó el empoderamiento de los jóvenes participantes en el proyecto, con el objetivo de estimular el (re)reconocimiento de nuestros monumentos y sus características clave. ¡Aprender a comprometerse con el patrimonio es esencial!

El juego contó con 10 monumentos de cada país, con tres países involucrados en total. Antes del partido, se realizó una presentación sobre los monumentos de cada país, fomentando el intercambio de la historia y la identidad de cada territorio. A continuación, los participantes se organizaron en grupos de cuatro, formados por personas de diferentes países, como facilitadores.

La educación patrimonial es un camino esencial para mejorar la cultura y la identidad local. "Cuál es cuál" surgió como una herramienta pedagógica, permitiendo a los jóvenes aprender sobre la historia, el patrimonio y la cultura a través de un juego educativo. No se trata simplemente de un juego de tarjetas de memoria, sino más bien de un medio de alfabetización cultural que fomenta la participación activa de diversas audiencias en la comprensión de la historia local.

El juego fue diseñado específicamente para ser accesible e inclusivo, dirigido a un público amplio, particularmente a jóvenes de entre 12 y 30 años que pueden estar en situaciones vulnerables. El objetivo era crear una experiencia de juego inclusiva y acogedora para todos los participantes, independientemente de sus circunstancias individuales. Como tal, el juego fue diseñado para ser disfrutado por una amplia gama de personas, fomentando la integración y la igualdad de oportunidades.

El objetivo principal del proyecto es proporcionar una difusión accesible y atractiva del patrimonio y la cultura a estos jóvenes. A través de "Cuál es cuál", buscamos no solo ofrecer una experiencia divertida y educativa, sino también cultivar el orgullo y el conocimiento sobre el patrimonio cultural local. Al explorar los elementos históricos, arquitectónicos y culturales de la ciudad, esperábamos despertar la curiosidad y el interés en estos jóvenes, fomentando un compromiso más profundo con su propia comunidad e identidad cultural.

El objetivo era comprender el patrimonio de cada país identificando tanto las diferencias como las similitudes entre ellos. Cada equipo tenía una carta y tenía que adivinar la herencia basándose en la descripción proporcionada por el equipo contrario.

Fig.20 - Grupo de Eslovenia jugando el juego "Which is Wich" en la Universidad Católica de Portugal - Braga



Metodologías

"Cuál es cuál" se desarrolló utilizando metodologías participativas e inclusivas, fomentando la interacción entre jóvenes de diversos orígenes culturales y sociales. Se emplearon los siguientes enfoques:

- Aprendizaje lúdico: La historia, el patrimonio y la gastronomía de Braga y otras ciudades involucradas en el proyecto se presentaron a través de imágenes y descripciones, lo que hizo que la experiencia fuera más inmersiva y atractiva.

- Educación interactiva: El juego incluye varias tarjetas con imágenes de lugares, costumbres y gastronomía de Braga y otras ciudades participantes, fomentando las discusiones entre los participantes mientras intentan identificar el monumento, plato o tradición representada en las imágenes.
- Inclusión social y cultural: Jóvenes de diversos orígenes y con diferentes vulnerabilidades participaron en la actividad, lo que garantizó un valioso intercambio de conocimientos y aprendizaje colectivo.
- Expansión territorial: "Cuál es cuál" contribuyó a democratizar el acceso al patrimonio y la cultura local.

Ejemplos de contenido del juego

"Cuál es cuál" incluye imágenes emparejadas con descripciones, lo que mejora la experiencia de aprendizaje. Además, el juego estimula la reflexión sobre la identidad cultural, la diversidad y el patrimonio inmaterial, promoviendo el pensamiento crítico y creativo entre los jugadores.

Planes Prácticos de Accesibilidad

Para garantizar que "Cuál es cuál" sea accesible e inclusivo, se desarrollaron estrategias específicas:

- **Accesibilidad Intelectual**
- El juego se adaptó para adaptarse a los diferentes niveles de alfabetización.
- Se incorporaron materiales visuales para facilitar la comprensión.
- **Accesibilidad social**
- Las comunidades desfavorecidas participan activamente para garantizar la inclusión cultural.

Conclusión: "Cuál es cuál" es más que un simple juego de cartas: es una poderosa herramienta para la educación patrimonial que conecta a los jóvenes con su identidad cultural. A través de la accesibilidad y la participación activa, este proyecto refuerza la importancia de la cultura como un recurso compartido que debe ser accesible para todos.

"Cuál es cuál" se ha convertido en un catalizador para la inclusión y la democratización del patrimonio, posicionando a Braga como una ciudad modelo comprometida con la educación, la diversidad y la valorización de su historia.

Juego “cuál es cual” – cómo crearlo

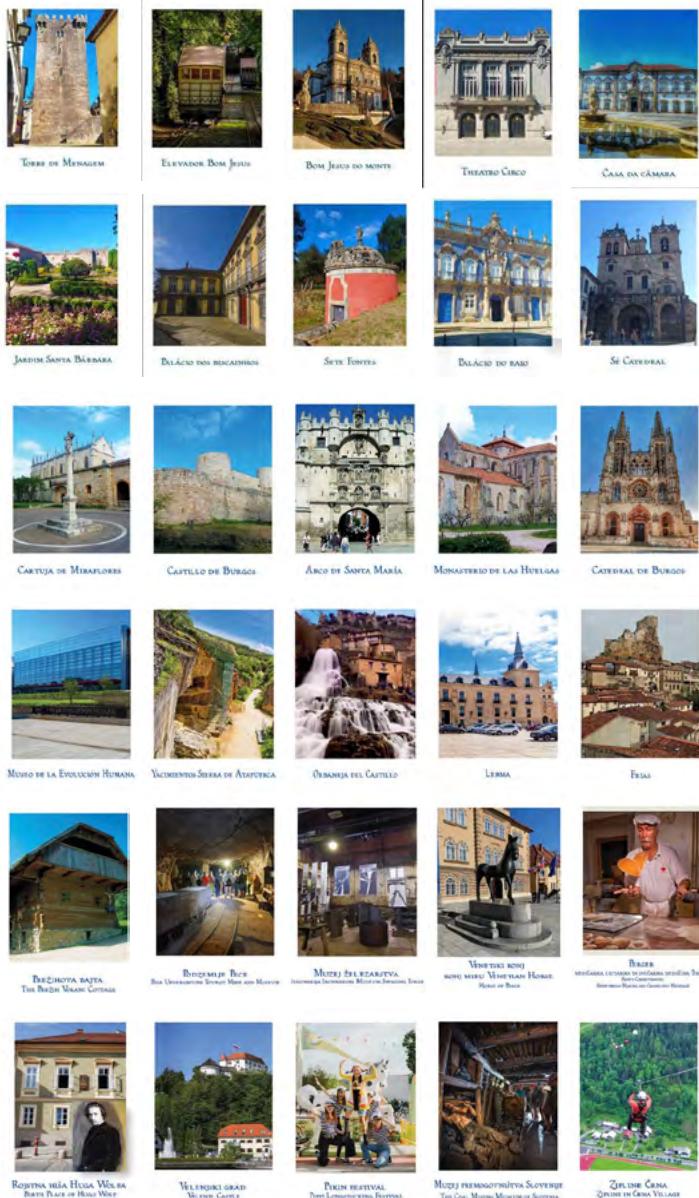


Fig.21 - ¿Cuál esCuál? Cartas

Lista de componentes:

30 tarjetas, cada una con una foto asociada al nombre de un sitio del patrimonio cultural, histórico o natural de cada territorio.

Instrucciones del juego:

Caja de almacenamiento.

Papel y bolígrafo (para anotar preguntas y respuestas, si fuera necesario).

Las dimensiones de las tarjetas son 6.8 cm x 9.5 cm.

Juego "cuál es cuál" - reglas del juego

En el juego "¿Cuál es cuál?", los jugadores exploran los sitios históricos y culturales de la ciudad de Braga.

Objetivo del juego: ¡El objetivo es descubrir todo lo posible sobre los monumentos y lugares de las tres ciudades participantes mientras te diviertes!

Cómo jugar: - El juego se puede jugar con dos o más jugadores.

1. Cada jugador elige una carta con un monumento o lugar famoso de la ciudad sin mostrársela a los demás jugadores.
2. El objetivo es hacer preguntas a los otros jugadores para averiguar qué monumento o lugar está en su carta.
3. Las preguntas solo se pueden responder con un "sí" o un "no".
4. A medida que haces preguntas, marcas los monumentos en el tablero que no coinciden con las características que descubres a lo largo del juego.
5. ¡El primer jugador que adivine correctamente el monumento o lugar gana!

Ejemplos de preguntas que puedes hacer:

1. ¿Es un lugar religioso?
2. ¿Es un monumento antiguo?
3. ¿Es un lugar donde la gente va a divertirse?
4. ¿Es un museo?
5. ¿Es una torre?
6. ¿Es de color amarillo?
7. ¿Tiene jardín?

Consejos: Presta atención a las pistas en las respuestas de los otros jugadores. Usa tu conocimiento de la ciudad para hacer preguntas inteligentes y estratégicas.

¿Por qué es divertido?: Aprenderás sobre los monumentos y sitios históricos de Braga de una manera divertida e interactiva. Es una excelente manera de pasar tiempo con amigos y familiares mientras explora la cultura de la ciudad. Ahora que sabes cómo jugar, ¿estás listo para descubrir el secreto de la herencia de Braga? ¡Empecemos a jugar y exploremos esta increíble ciudad juntos!

LOS CINCO SENTIDOS



Visita a Bom Jesus y el Centro Histórico Vista, oído, tacto, olfato y gusto.

Fig.22 - Jóvenes del Proyecto ISA CULTURE en el Santuario de Bom Jesus do Monte en Braga.

El Santuario de Bom Jesus do Monte, reconocido como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, sirvió de escenario para una experiencia inmersiva dentro del proyecto ISA CULTURE. Esta iniciativa facilitó una visita guiada accesible, involucrando a los visitantes con el patrimonio a través de la estimulación de los cinco sentidos.

La visita, desarrollada en colaboración con una empresa turística local especializada en recorridos accesibles para todos los públicos, tenía como objetivo conectar a nuevos públicos con la cultura y el patrimonio, fomentando una experiencia sensorial e inclusiva. Además, la iniciativa buscaba empoderar a los jóvenes mejorando su compromiso con los aspectos sensoriales del patrimonio.

Una de las visitas tuvo lugar en el Santuario de Bom Jesus do Monte, Patrimonio de la Humanidad de la UNESCO desde 2019, uno de los monumentos emblemáticos de Braga y un referente del arte barroco y neoclásico en Portugal, así como un lugar de peregrinación internacional. El objetivo era explorar su historia, simbolismo en las capillas, esculturas, fuentes, colores y sonidos, mientras disfrutaban del paisaje

y la naturaleza circundantes. Era una aventura pensada para todo el mundo, y ese era nuestro reto. La segunda visita tuvo lugar en el Centro Histórico de Braga, fomentando una comprensión más profunda de la historia y las leyendas de la ciudad. La ciudad es rica en monumentos del pasado y del presente, con arquitectura centenaria, calles y plazas llenas de hechos fascinantes, jardines donde el arte, los colores y las fragancias se mezclan, acompañados de un sinfín de sonidos y leyendas. Esta experiencia fomentó el descubrimiento, las conexiones emocionales con los símbolos de identidad locales, las reflexiones sobre los momentos vividos y la creación de nuevas narrativas, tanto personales como colectivas, que los participantes se llevaron consigo.

Esta iniciativa tenía como objetivo sumergir a los jóvenes participantes en un contexto real de promoción turística, con formación *in situ* e implicación en el desarrollo de las visitas.

Los promotores turísticos alinearon totalmente sus objetivos con el concepto de turismo accesible e inclusivo, enfatizando la necesidad de transformar, calificar y ajustar los servicios para garantizar la accesibilidad de la infraestructura, las habilidades de servicio y un enfoque holístico para atender a las personas con necesidades específicas de accesibilidad. La inclusión es el término clave para promover estos servicios turísticos por igual para todos.

"La accesibilidad es un elemento central de cualquier política de turismo responsable y sostenible. Representa tanto un imperativo de los derechos humanos como una oportunidad de negocio excepcional. Sobre todo, debemos empezar a entender que el turismo accesible no solo beneficia a las personas con discapacidad o necesidades específicas, sino a todos".

— Taleb Rifai, Secretario General de la UNWTO

Diseñar para todos significa diseñar para todos, asegurándose de que, a pesar de sus diferencias, todos se sientan especiales y totalmente integrados. Este fue el mensaje central de las visitas, vital para retener. Se trata de crear un programa en el que todos los participantes se sientan incluidos. Abordar diversas vulnerabilidades y/o discapacidades requiere una planificación cuidadosa de rutas que sean accesibles tanto física como sensorialmente, permitiendo a las personas interactuar con experiencias sensoriales como el aroma de las plantas, el tacto de la tierra y la textura de las piedras, utilizando un lenguaje accesible (Lectura fácil) para todos.

Metodologías

La actividad se basó en un enfoque multisensorial, lo que permitió a los participantes experimentar el espacio de manera más profunda y accesible. Los cinco sentidos se integraron de la siguiente manera:

- **Vista:** Observación de las características arquitectónicas y paisajísticas del Santuario.

- **Audición:** Experimentar los sonidos naturales y urbanos, como el agua que fluye de las fuentes, las campanas de la basílica y la naturaleza circundante.
- **Tacto:** Sentir la textura de las piedras de la escalera, las esculturas, el agua de las fuentes y las hojas, así como otros materiales que ofrece la naturaleza.
- **Olfato:** **Saborear** las fragancias de la vegetación circundante y la frescura de la montaña.
- **Sabor:** Disfrutar de una experiencia gastronómica relacionada con la tradición local durante el trayecto.

Este enfoque se alineó con la filosofía de la Cofradía del Santuario de Bom Jesus do Monte, que valora los cinco sentidos para conectarse física y espiritualmente con el espacio.

Lo más destacado de la experiencia

Durante la visita, se invitó a los participantes a realizar actividades sensoriales:

- Toque la piedra de la escalinata, el entorno circundante en el Santuario y experimente la textura esculpida por el tiempo, así como en el Centro Histórico de Braga.
- Escucha el sonido del agua de las fuentes, las campanas y la naturaleza que define el ritmo de la ciudad.
- Huele los jardines y los árboles centenarios que rodean el Santuario.
- Degusta un dulce tradicional de la zona, asociando el sabor con el recuerdo del lugar.
- Observa los intrincados detalles de las esculturas que simbolizan los sentidos y capta sus mensajes simbólicos.

Planes Prácticos de Accesibilidad

Para garantizar que la experiencia fuera realmente inclusiva, se implementaron las siguientes estrategias de accesibilidad:

1. Accesibilidad física

Apoyo de guías especializados que adaptaron la ruta.

2. Accesibilidad sensorial

Descripciones táctiles para mejorar la participación sensorial.

3. Accesibilidad Social e Intelectual

Actividades adaptadas a diferentes grupos de edad y públicos con necesidades especiales.

4. Sostenibilidad y expansión

Desarrollo de rutas sensoriales que promuevan un acceso más amplio.

La adopción de buenas prácticas en las actividades turísticas contribuye a reducir las barreras sociales y de comunicación para las personas con necesidades de accesibilidad, al tiempo que promueve la equidad para todos en el acceso a la cultura. Durante la capacitación, se compartieron varios mensajes esenciales como buenas prácticas:

- a) Informar a los participantes con antelación del circuito y de los lugares a visitar.
- b) El servicio debe ser amable y servicial, sin ser condescendiente.
- c) Promueva la autonomía al no tomar decisiones por los participantes, sino preguntar cómo podemos ayudarlos.
- d) Atención directa al cliente, no a su acompañante.
- e) Repita el contenido según sea necesario, utilizando un lenguaje claro y conciso (Lectura fácil).
- f) Respeta el ritmo de los participantes e incluye periodos de descanso en el programa.
- g) No interactúe con perros de servicio en presencia de un participante que use uno.
- h) Lleve agua, bocadoillos y un kit de apoyo (por ejemplo, suministros médicos) y esté atento a las alergias alimentarias.
- i) Para los usuarios de sillas de ruedas, siempre trate de sentarse a su nivel para garantizar su comodidad.
- j) Asegure la mejor ubicación para que los participantes maximicen su campo de visión.
- k) Incorpore la memoria visual complementando el contenido oral con imágenes, gráficos, formas y colores.
- l) Ayudar con el transporte de artículos personales durante la actividad.
- m) Proporcione instrucciones claras con respecto a las distancias y los puntos de referencia.
- n) Usar lenguaje inclusivo (p. ej., "Persona con...", "Persona que tiene...").
- o) Fomentar el intercambio de experiencias e historias personales.
- p) Tenga cuidado en el contacto físico.
- q) La experiencia siempre será sensorial.

Conclusión: Esta visita guiada sensorialmente fue más que un simple recorrido cultural; fue una experiencia transformadora, que ofreció a las nuevas audiencias una forma más inclusiva y significativa de interactuar con el patrimonio.

Bom Jesus do Monte, con su Escalera de los Cinco Sentidos, ofrece un espacio ideal para repensar cómo nos relacionamos con el patrimonio. Con esta iniciativa y la realizada en el Centro Histórico, se refuerza la importancia de la accesibilidad cultural, logrando que todos puedan ver, oír, sentir, oler y saborear la historia y espiritualidad de este lugar único.



Fig.23 - Jóvenes de la Generación B27 de la Faz Cultura Braga. | Foto: Daniela Picoral

La asociación entre la empresa municipal Faz Cultura y la Fundación Bracara Augusta permitió la participación de un joven en los proyectos Generación B25+ y Bem Comum Braga. Esta colaboración también sirvió como un puente crucial para involucrar a otros jóvenes en estas iniciativas.

GENERACIÓN B25+

La Generación B25+ es un grupo dinámico y diverso de jóvenes que surgió durante la candidatura de Braga al título de Capital Europea de la Cultura 2027, inicialmente bajo el nombre de Generación B27.

Originalmente, este el grupo se encargó de representar e involucrar a los jóvenes de Braga en el desarrollo de la candidatura, sirviendo como órgano consultivo durante todo el proceso. Tras la victoria de Évora y el reconocimiento del trabajo de alta calidad realizado por todas las ciudades finalistas, el Ministerio de Cultura portugués estableció un título nacional similar: Capital Portuguesa de la Cultura. Esta iniciativa permitió al grupo asesor redefinir su propósito, cambiando su enfoque hacia el apoyo y la contribución al nuevo título nacional, manteniendo su compromiso con la participación activa en la vida cultural de la ciudad.

Con más de 25 miembros de diversas instituciones educativas de Braga, este consejo prioriza la acción, la sostenibilidad, el trabajo en red y la innovación, profundizando su comprensión de la historia, la cultura y la identidad de Braga.

A lo largo de 2024, los miembros de la Generación B25+ participaron en un Programa intensivo de Desarrollo de Capacidades, explorando temas clave en el Sector Cultural y Creativo, así como otras áreas esenciales para la reflexión y la práctica cultural, como la comunicación y la accesibilidad. A finales de año, adoptaron un papel aún más proactivo al desarrollar su propio proyecto, InterAgir, reforzando así su compromiso con la transformación cultural de la ciudad.

BIEN COMÚN BRAGA

Bem Comum Braga es un programa diseñado para empoderar a jóvenes de 14 a 18 años para que piensen democráticamente y actúen políticamente dentro de su comunidad, desarrollando proyectos en colaboración con los municipios y la sociedad civil.

En 2023, el programa lanzó su edición piloto en Braga en el marco de Braga 25, y desde entonces se ha mantenido activo, trabajando en estrecha colaboración con las escuelas locales y el Ayuntamiento de Braga.

Las ideas generadas en los talleres de 2024 fueron votadas por los jóvenes participantes para seleccionar aquellas con mayor potencial de implementación. Durante el evento de fortalecimiento de capacidades de Fora do Comum, una iniciativa colaborativa que involucró a estudiantes, expertos municipales y especialistas de la sociedad civil, se desarrollaron planes de proyectos para abordar los desafíos de la comunidad, fomentando soluciones sostenibles y democráticas.

Después de un segundo proceso de votación, los proyectos ganadores fueron implementados por el Ayuntamiento de Braga en estrecho diálogo con los jóvenes.

Fig.24 - Jóvenes de Burgos, España



4.3.3. BURGOS (ESPAÑA)

UBU EXPLORA

El proyecto piloto UBU Explora, desarrollado por la Universidad de Burgos, fue un programa formativo orientado a potenciar las habilidades socioemocionales, sociales, comunicativas y de trabajo en equipo. El objetivo principal era empoderar a personas con diversas vulnerabilidades para que trabajaran como guías turísticos, lo que les permitiera liderar grupos de turistas y proporcionar información sobre los monumentos y puntos de interés de la ciudad.

Un total de dieciséis participantes con diversos orígenes y vulnerabilidades, tanto físicas como intelectuales, participaron en el proyecto. Esta diversidad creó un rico entorno de aprendizaje que fomentó la inclusión y la colaboración entre todos los participantes.

El curso constó de diez sesiones, de tres horas de duración cada una, en cuatro módulos formativos:

- **Habilidades sociales y emocionales:** fomentar las habilidades interpersonales y de comunicación.
- **Ciudadanía y alfabetización digital:** Fomentar la participación comunitaria y el uso eficaz de las herramientas digitales.
- **Inserción Sociolaboral:** Preparación de los participantes para la inserción en el mercado laboral.
- **Cultura y Patrimonio:** Comprender y apreciar la historia y el patrimonio cultural de la región.

Además de la formación teórica, los participantes realizaron prácticas como guías turísticos en dos lugares emblemáticos de Burgos: el Museo de Burgos y el Hospital del Rey.

En el Museo de Burgos, dos participantes organizaron tres visitas guiadas:

1. Uno para un grupo de adultos en formación en un centro cívico.
2. Otro para un grupo de estudiantes de secundaria.
3. Un tercero para los participantes internacionales de Portugal y Eslovenia.

En el Hospital del Rey, trece participantes realizaron tres visitas guiadas:

1. Uno para personas con discapacidad de la Asociación Aspanias.
2. Otro para adultos del programa "Universidad de la Experiencia" de la Universidad de Burgos.
3. Un tercero para los participantes internacionales.

Más allá de las actividades en Burgos, se realizó un intercambio internacional en Braga, Portugal, donde se dieron cita participantes de diferentes países. Durante este evento, los participantes exploraron la ciudad y realizaron actividades de formación, desarrollando aún más sus habilidades como agentes culturales y promoviendo la cooperación intercultural.

Como actividad complementaria, los participantes visitaron la Estación Científica de Burgos durante la Noche Europea de los Investigadores. En esta ocasión, protagonizaron una visita guiada, explicando la transformación de la antigua estación de ferrocarril en un espacio científico y cultural.

Resultados del proyecto

Resultados cuantitativos

- Participaron 15 jóvenes con discapacidad, y 10 se unieron al encuentro internacional con participantes de Portugal y Eslovenia
- El proyecto colaboró con varias organizaciones locales, entre ellas:
 - Aspanias (apoyo a la discapacidad intelectual)
 - Aransbur (asociación de sordos)
 - Fundación Juan Soñador (social inclusión)

Estas organizaciones se involucraron activamente en el proyecto, manteniendo un contacto y apoyo continuo con los participantes.

- Se establecieron alianzas con tres instituciones culturales:
 - Estación de Ciencias de Burgos
 - Hospital del Rey
 - Museo de Burgos

Resultados cualitativos

El proyecto UBU Explora tuvo impactos significativos en la integración, participación y desarrollo de habilidades de los participantes:

- Integración y sentido de pertenencia
- Los participantes se sintieron miembros activos de la comunidad a través de interacciones con diversos grupos. La exposición a personas de otros países y entornos variados mejoró sus habilidades sociales y aumentó su confianza como guías turísticos.
- Conocimiento Cultural y Patrimonial
- Los participantes adquirieron un profundo conocimiento de la historia y el patrimonio cultural de Burgos, comunicando con éxito este conocimiento durante sus visitas guiadas. Fueron capaces de transmitir la importancia histórica y cultural de los monumentos mientras se relacionaban con los visitantes.
- La adaptación de los materiales culturales a las necesidades de las personas con discapacidad fue

una experiencia especialmente enriquecedora, ya que fomentó la inclusión y la igualdad de acceso a la cultura.

- Además de conocer los monumentos de Burgos, el proyecto despertó el interés por las culturas eslovena y portuguesa, promoviendo la apreciación de la diversidad cultural y enriqueciendo las experiencias de los participantes.
- Cooperación interinstitucional y cambio de paradigma
- La colaboración entre organizaciones como Aspanias y Aransbur, junto con las tres instituciones culturales, fortaleció el proyecto y proporcionó una valiosa capacitación a los participantes. Esta colaboración también acercó a las instituciones culturales a las realidades a las que se enfrentan las personas con discapacidad, mostrando su potencial para integrarse en el sector cultural. En general, el proyecto contribuyó a un cambio de paradigma en la forma en que se percibe a las personas con discapacidad como agentes activos de la cultura.
- Desarrollo de la alfabetización digital
- El uso de herramientas digitales para preparar y presentar giras marcó un avance significativo en la integración digital de los participantes, permitiéndoles participar más plenamente en sus comunidades a través de medios modernos y accesibles.
- El dominio de las nuevas tecnologías para presentar la cultura y el patrimonio con diversas herramientas contribuyó aún más a la accesibilidad e inclusión del programa.

Conclusión: UBU Explora demostró que la accesibilidad y la inclusión en las experiencias culturales son cruciales para la participación activa de las personas con discapacidad. Al combinar la formación teórica, la experiencia práctica y el intercambio intercultural, el proyecto proporcionó a los participantes valiosas oportunidades de aprendizaje y empleo en los sectores turístico y cultural.

Además, la colaboración entre universidades, asociaciones e instituciones culturales resultó esencial para crear un modelo sostenible de inclusión, impulsando un cambio positivo en la percepción de la cultura como un espacio accesible para todos.

Más información del proyecto en: [A dream !\[\]\(d0d6d72e232e9926695b4bb5936bbe0b_img.jpg\): CULTURE for everyone and with everyone!](#)



Fig.25 - Evaluación de la accesibilidad en la galería (Archivo RISA)



Fig.26 - Un joven con discapacidad como mentor en un taller creativo con niños. (Archivo RISA)

4.3.4. SLOVENJ GRADEC (ESLOVENIA)

GALERÍA PARA TODOS – PUENTE A LA CULTURA

El proyecto "Galería para Todos: Puente a la Cultura" es una iniciativa piloto desarrollada por Zavod RISA, en colaboración con la Galería de Bellas Artes de Carintia (KGLU) y un donante local, con el apoyo potencial de otras organizaciones culturales.

El objetivo principal del proyecto es facilitar a los jóvenes con discapacidad intelectual y/u otras dificultades la oportunidad de trabajar en espacios culturales. Además de apoyar directamente a los jóvenes, el proyecto también se centra en empoderar a las instituciones culturales para crear oportunidades de trabajo inclusivas con una remuneración justa.

Objetivos

El objetivo general del proyecto es proporcionar a los jóvenes con discapacidad oportunidades de trabajo en el sector cultural. Para lograrlo, se definieron varios objetivos operativos clave:

- **Formación para jóvenes con discapacidad** – Apoyar a los jóvenes en el desarrollo de habilidades prácticas para trabajar en el sector cultural.
- **Sensibilizar a las instituciones culturales:** empoderar a las organizaciones culturales para que incluyan a las personas con discapacidad en diversas funciones e integren estas oportunidades en sus operaciones.
- **Promoción de una remuneración justa** – abogar por la igualdad de remuneración por el trabajo realizado por las personas con discapacidad.
- **Mejora de la accesibilidad** – Hacer de la galería un ejemplo de buenas prácticas en accesibilidad, facilitando la navegación y la comprensión del espacio para todos los visitantes.
- **Creación de alianzas** – Fortalecer la colaboración entre instituciones culturales y organizaciones de apoyo a las personas con discapacidad.

De cara al futuro, es fundamental que las organizaciones culturales estén empoderadas para desarrollar estrategias de empleo inclusivo a largo plazo, que vayan más allá de los proyectos temporales. Además, es necesario fomentar una mayor conciencia de la comunidad sobre la contribución de las personas con discapacidad en los espacios culturales.

Metodología - El proyecto siguió las siguientes etapas:

1. **Planificación y preparación:** el equipo del proyecto de KGLU y Zavod RISA se reunió varias veces para discutir los objetivos, las tareas y el cronograma del proyecto. Se analizaron los posibles roles de los jóvenes participantes, entre ellos:

- Evaluación de la accesibilidad del espacio.
- Tareas de recepción.
- Apoyo en talleres creativos.
- Creación de materiales en Lectura Fácil e ilustraciones artísticas.

Los miembros del equipo recibieron formación para guiar a los jóvenes participantes, ajustando las tareas a sus necesidades individuales. Los participantes tenían experiencia previa en la capacitación realizada en el proyecto original de ISA CULTURE.

2. **Formación práctica:** a los jóvenes participantes se les asignaron roles específicos y realizaron tareas reales en la galería, entre ellas:

- Dar la bienvenida a los visitantes y proporcionar información.
- Organizar materiales y asistir en talleres creativos.
- Creación de ilustraciones para un Kamishibai (una forma de narración teatral japonesa con ilustraciones).
- Evaluar la accesibilidad de la galería.

Los mentores apoyaron a los jóvenes participantes, proporcionando retroalimentación periódica para ayudar al desarrollo de sus habilidades.

Evaluación y retroalimentación

El equipo del proyecto, que incluía a personas con discapacidad intelectual, siguió de cerca el progreso de los participantes, realizando ajustes en las tareas cuando fue necesario. Además, los participantes y el equipo de la galería compartieron sus experiencias, lo que permitió afinar el proyecto para futuras ediciones y servir de modelo para otras organizaciones culturales.

Indicadores del proyecto

1. Resultados

- Los participantes adquirieron habilidades valiosas en diversas áreas, como el servicio al cliente, la creatividad, la accesibilidad y la organización de eventos.
- Los jóvenes con discapacidad se convirtieron en participantes activos en las operaciones diarias de la galería, demostrando su potencial para contribuir significativamente.
- Los participantes ayudaron a crear materiales de Lectura fácil y proporcionaron comentarios sobre las mejoras en la accesibilidad física de la galería.
- El proyecto sensibilizó a los trabajadores culturales y a los visitantes sobre la importancia de la accesibilidad y la inclusión en el sector cultural.

2. Potencial de mejora

- El donante original no proporcionó el apoyo financiero prometido, lo que obligó a buscar nuevas fuentes de diversión.
- La galería necesitaba más personal para proporcionar una mejor orientación y tutoría a los participantes.
- Algunas áreas de la galería necesitaban mejoras para cumplir con los estándares de accesibilidad.

El informe de accesibilidad de la galería identificó desafíos y oportunidades de mejora. Si bien ofrecía algunas soluciones accesibles, como una entrada amplia y visitas guiadas profesionales, se identificaron las siguientes dificultades:

- Señalización poco clara.
- Falta de indicadores táctiles.
- Rampas con pendiente inadecuada.
- Opciones de asientos limitadas para descansar.
- Ausencia de materiales de Lectura fácil.
- Bajo contraste en las descripciones de las exposiciones, lo que dificulta la lectura para las personas con discapacidad visual o cognitiva.

Estos desafíos ponen de manifiesto la necesidad de realizar más ajustes físicos e informativos para que la galería sea realmente accesible a todos los visitantes.

Potencial de Transferencia / Plan de Mejores Prácticas de Accesibilidad

El proyecto puede servir de inspiración para que otras instituciones culturales creen programas inclusivos, y ya se están desarrollando acuerdos con otras organizaciones en diferentes contextos locales.

Entre las principales lecciones aprendidas se encuentran:

- **Las asociaciones son esenciales:** la colaboración entre las instituciones culturales, las organizaciones de apoyo y los financiadores garantiza un mayor impacto y sostenibilidad.
- **Planes flexibles:** adaptar las tareas a las habilidades e intereses de los participantes les permite aprovechar al máximo la experiencia.
- **Espacios culturales accesibles:** se debe garantizar la señalización clara, los materiales de Lectura fácil, los ajustes físicos, como rampas y ascensores, y otras adaptaciones de accesibilidad.
- **Campañas de sensibilización:** la formación del personal y la educación de los visitantes promueven una cultura más inclusiva.



Fig.27 - Grupo de jóvenes con discapacidad que trabajan como guías turísticos en la ciudad de Velenje. (Archivo RISA)

- **Apoyo financiero estable:** para garantizar la sostenibilidad de proyectos similares, es esencial involucrar a las empresas privadas donantes, solicitar financiación local, nacional y europea, o establecer asociaciones con patrocinadores corporativos.
- **El trabajo justo requiere un salario justo:** la valoración del trabajo de las personas con discapacidad debe incluir una compensación equitativa que garantice condiciones de trabajo decentes.

Conclusión: El proyecto "Galería para todos: Puente hacia la cultura" demostró cómo los espacios culturales pueden ser más inclusivos cuando adoptan las estrategias adecuadas. Al capacitar a jóvenes con discapacidad, sensibilizar a las instituciones culturales y promover mejoras en la accesibilidad, esta iniciativa se convirtió en un excelente ejemplo de inclusión en acción.

Como destacó un miembro del equipo del proyecto:

"El proyecto demostró que, con los ajustes adecuados, es posible integrar con éxito a las personas con discapacidad en el entorno de trabajo de la galería. Es esencial continuar con iniciativas como esta y garantizar el apoyo sistémico para la inclusión a largo plazo".

La experiencia refuerza la importancia de crear oportunidades sostenibles de inclusión en el sector cultural, asegurando que la participación de las personas con discapacidad no se limite a proyectos temporales, sino que se integre de forma continua y estructural.

A pesar de los desafíos inesperados relacionados con la financiación, el proyecto logró alcanzar sus objetivos y crear un impacto duradero. Con un esfuerzo continuo y un mayor apoyo local y sistémico, iniciativas similares pueden inspirar a más espacios culturales para que sean accesibles, inclusivos y acogedores para todos.

Fig.28 - Jóvenes de Portugal, España y Eslovenia en el encuentro internacional de Braga



RESULTADOS Y REFLEXIONES



5.1. RESULTADOS CUALITATIVOS

5.1.1. EDUCACIÓN PATRIMONIAL Y AMBIENTAL

5.1.2. PROGRAMACIÓN CULTURAL PARA TODOS

5.1.3. ALIANZAS Y PARTICIPACIÓN COMUNITARIA EN EL PROCESO DE INCLUSIÓN SOCIAL Y LABORAL

5.1.4. EDUCACIÓN SUPERIOR, CULTURA E INCLUSIÓN

5.1.5. CONTENIDOS ACCESIBLES Y DEMOCRATIZACIÓN DE LA CULTURA

5.2. RESULTADOS CUANTITATIVOS

5.1 RESULTADOS CUALITATIVOS

El proyecto, desarrollado en el marco de ISA CULTURE, condujo a la identificación de cinco principios rectores clave que pueden servir como contribuciones fundamentales a la creación de una cultura verdaderamente inclusiva. Estos principios son: educación patrimonial y ambiental; programación cultural para todos; alianzas y participación comunitaria en el proceso de inclusión social y laboral; educación superior, cultura e inclusión; y contenidos accesibles y democratización de la cultura. Éstos, reflejan la importancia de hacer que la cultura sea accesible para todos, promover la participación activa de la comunidad y fortalecer el papel de la educación y las asociaciones en el proceso de inclusión.

Las principales conclusiones y buenas prácticas que deben mantenerse, y que deben servir de punto de partida para una mayor inclusión cultural, son las siguientes:

1. Para una mayor integración de las audiencias vulnerables, debemos involucrarlas e integrar sus perspectivas en la construcción de la respuesta.
2. ¡El acceso al patrimonio cultural es un derecho fundamental!
3. La importancia de establecer **ALIANZAS / SINERGIAS COLABORATIVAS** para este objetivo.

La colaboración entre los agentes culturales y sociales, y las sinergias creadas en este proceso, son fundamentales para:

- a) Identificar, acercarse e interactuar con audiencias vulnerables;
- b) El fortalecimiento de las capacidades de los agentes culturales sobre las características y las formas de involucrar a los públicos vulnerables.
- c) La movilización de públicos vulnerables para la participación cultural.

Las asociaciones constituirán la base y el potencial futuro para la empleabilidad de estos jóvenes individuos. La capacitación será fundamental para evaluar la capacidad de los grupos vulnerables para asumir funciones de guías culturales.

El ejemplo de "Impulso cultural" demuestra este potencial. Instituciones, empresas, fundaciones y entidades culturales y sociales deben aunar esfuerzos para identificar oportunidades de financiación, proporcionando a estos jóvenes perspectivas de inserción laboral. Una estrecha colaboración entre la administración pública, incluidas las agencias sociales y culturales, y las asociaciones/instituciones locales que trabajan directamente con grupos vulnerables, como las personas con discapacidad, y otras organizaciones comunitarias (como por ejemplo, asociaciones de vecinos), es esencial para crear sinergias que contribuyan a resolver problemas, fomentar el aprendizaje compartido y facilitar la activación de proyectos.

En cuanto a la empleabilidad, la representación e implicación de las personas con discapacidad, los grupos vulnerables y las personas en riesgo de exclusión en las políticas y actividades culturales — **PARTICIPACIÓN y EMPLEO**— sigue siendo un reto importante, que se destaca tanto en las directrices nacionales como internacionales. Es esencial que los públicos más vulnerables asuman roles dentro de los museos y espacios culturales. Deben ser capaces de servir como voces activas y ofrecer espacios en los que otros públicos se sientan representados y bienvenidos. Es fundamental que las visitas a los "palacios patrimoniales" sean guiadas por personas con discapacidades, y que las comunidades económica, social y culturalmente vulnerables reconozcan estos lugares como propios.

Desarrollar programas de formación que abarquen habilidades sociales, habilidades informáticas, habilidades comunicativas, etc., especialmente adaptados a puestos de trabajo concretos, en conjunción con la creación de **CURSOS DE FORMACIÓN DE NIVEL UNIVERSITARIO** e involucrando a las universidades como actores clave en la inclusión laboral.

Se trata de una oportunidad mutuamente enriquecedora en la que los jóvenes con vulnerabilidades reciben nuevas perspectivas, mientras que los investigadores y profesores se empoderan compartiendo información, investigación y recursos de formación. En particular, UBU reportó un aumento del 33% en la empleabilidad entre sus jóvenes vulnerables. La evidencia ha demostrado que la educación universitaria influye significativamente en la capacidad de estos jóvenes para integrarse en la fuerza laboral. Si bien ISA CULTURE desempeñó un papel crucial en la mejora del acceso de estos jóvenes a la cultura y en el fomento de su participación cultural, el tiempo transcurrido aún no ha permitido una evaluación completa de su impacto en sus actividades profesionales.

Es de vital importancia poner en marcha **PROYECTOS DE SENSIBILIZACIÓN Y CAPACITACIÓN** para agentes e instituciones. Invertir en iniciativas de sensibilización y formación ayudará a fomentar decisiones, prácticas y acciones que logren el objetivo de incluir a las personas con discapacidad, teniendo en cuenta sus necesidades específicas y las características de las comunidades y contextos a los que pertenecen. Las asociaciones deben servir de base para esta reflexión y empoderamiento.

También es importante evaluar los **FACTORES DE NO PARTICIPACIÓN** en las actividades culturales; para superar estas barreras, debemos identificarlas y abordarlas. Además, es fundamental definir **MECANISMOS DE EVALUACIÓN DE LA ACCESIBILIDAD** para estas iniciativas.

La adopción de un **LENGUAJE FÁCIL Y ACCESIBLE** para todos los públicos. "**FÁCIL DE LEER o DE FÁCIL ACCESO (Lectura fácil).**" Centrarse en lo esencial es crucial.

ANIMAR A LAS EMPRESAS A ATRAER NUEVOS PÚBLICOS A LA CULTURA, a través de las horas de trabajo, con una agenda organizada y cobertura de costos, y dentro del alcance de su responsabilidad social corporativa. El proyecto "Impulso cultural" demuestra que esto se puede lograr.

LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL COMO HERRAMIENTA DE INCLUSIÓN.

El acceso a un entorno en particular no garantiza que las personas puedan comprender las exposiciones, su historia o el valor cultural de los artículos exhibidos. La Educación Patrimonial juega un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños y jóvenes, sirviendo como medio de inclusión y acceso al patrimonio cultural contribuye a:

- Conocimiento y valoración del territorio y de sus bienes culturales y ambientales.
- La adopción de actitudes responsables y ciudadanas hacia el patrimonio, el medio ambiente y los paisajes.

Definir una **PROGRAMACIÓN CULTURAL QUE CONSIDERE A TODOS LOS PÚBLICOS**, NO SOLO A LOS ESPECÍFICAMENTE DISEÑADOS PARA GRUPOS VULNERABLES O ESPECIALIZADOS. La programación cultural accesible para las personas con necesidades específicas incluye servicios como audiodescripciones, lengua de signos, audioguías, así como medidas de accesibilidad física, pero también garantiza un lenguaje inclusivo y accesible (Lectura fácil). El diseño de programas que prioricen el acceso y la participación de todos los públicos fomenta una mayor inclusión social, que es esencial para garantizar la plena ciudadanía. La inclusión exige un enfoque de "diseño para todos" a fin de eliminar los obstáculos al acceso cultural.

Un enfoque en **las ACTIVIDADES / EXPERIENCIAS SENSORIALES** es fundamental para integrar diversas vulnerabilidades, ya que garantizan el acceso, un mayor compromiso y una interacción más profunda con el contenido. Al mismo tiempo, la utilización de juegos relacionados con el patrimonio y la cultura sirve como una herramienta poderosa para llegar a audiencias más amplias y diversas, independientemente de su edad, vulnerabilidad u origen.

Así, los siguientes principios de intervención se destacan como pilares esenciales para cualquier política de inclusión cultural:

1. **Educación patrimonial:** El papel de la educación en la promoción del conocimiento y la valoración del patrimonio cultural.
2. **Programación cultural para todos:** La accesibilidad como principio fundamental de la programación cultural.
3. **Alianzas y participación comunitaria en la inclusión social y laboral:** Cooperación entre instituciones y comunidades como catalizador de la transformación social.
4. **Educación superior, cultura e inclusión:** La educación superior como vía de acceso a las oportunidades para los grupos vulnerables y como factor clave para la empleabilidad en el sector cultural.

5. Contenidos accesibles y democratización cultural: Garantizar el acceso equitativo para todos los públicos.

Estos principios rectores reflejan el compromiso del proyecto con una cultura verdaderamente accesible, donde la participación, la educación y la colaboración son pilares fundamentales para fomentar una sociedad más inclusiva.

5.1.1. EDUCACIÓN PATRIMONIAL Y AMBIENTAL

Aspectos de la educación ciudadana esenciales para el desarrollo integral de los niños y jóvenes

"El Patrimonio Cultural engloba una colección de elementos moldeados a lo largo del tiempo que heredamos de nuestros antepasados y son responsables de preservar como un legado para las generaciones futuras".

Esta herencia compartida puede estar ligada a una comunidad, ciudad, región o nación, o puede trascender fronteras, manifestando a través de múltiples continentes. Representa un legado colectivo que contribuye a la identidad de un grupo específico o de una sociedad en general.

Dado que el Patrimonio Cultural construido está intrínsecamente ligado a su contexto ambiental y paisajístico, es esencial adoptar un enfoque integrado en los entornos educativos.

La educación es la herramienta principal para la transformación social, y las experiencias de aprendizaje adquiridas en la escuela y a lo largo de la vida sirven de base para desarrollar las habilidades necesarias para una cultura democrática. Se espera que la educación fomente el desarrollo sostenible y apoye una conciencia colectiva en defensa de nuestro patrimonio común, tanto el patrimonio cultural material como el inmaterial, así como el patrimonio natural, el medio ambiente y el paisaje.

La Convención para la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural fue adoptada por la Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en París el 16 de noviembre de 1972. En Portugal, fue ratificado por el Decreto N° 49/79, de 6 de junio, que establece los principios fundamentales para la conservación del patrimonio mundial cultural y natural.

Esta Convención define los conceptos clave —patrimonio cultural y patrimonio natural— y exige a los Estados que identifiquen, protejan, conserven, rehabiliten y transmitan el patrimonio cultural y natural existente a las generaciones futuras. El Capítulo VI de la Convención se refiere a los Programas Educativos, y el Artículo 27 establece que *"Los Estados Parte en esta Convención se esforzarán, por todos los medios apropiados, y en particular por programas educativos y de información, para fortalecer*

el aprecio y el respeto de sus pueblos por el patrimonio cultural y natural tal como se definen en los artículos 1 y 2 de la Convención". Además, "se comprometen a mantener ampliamente informado al público de los peligros que amenazan a este patrimonio y de las actividades llevadas a cabo en cumplimiento de la presente Convención".

En el capítulo "*La contribución del patrimonio cultural a la sociedad y al desarrollo humano*", la Convención de Faro obliga a los Estados signatarios a "Mejorar el conocimiento del patrimonio cultural como medio de fomentar la coexistencia pacífica" y a "integrar estos objetivos en todos los aspectos de la educación". En el artículo 12, "**Acceso al Patrimonio Cultural y Participación Democrática**", los Estados se comprometen a:

- a) Fomentar la participación inclusiva en la identificación, el estudio, la interpretación, la protección, la conservación y la presentación del patrimonio cultural, así como en el discurso público sobre las oportunidades y los desafíos que presenta.
- b) Reconocer la importancia del patrimonio cultural tal como lo perciben las diversas comunidades patrimoniales y respetar los valores que le atribuyen.
- c) Reconocer el papel esencial de las organizaciones sin fines de lucro, como socios activos en iniciativas de patrimonio y como críticos constructivos de las políticas de patrimonio cultural.
- d) Aplicar medidas para mejorar el acceso al patrimonio cultural, en particular de los jóvenes y los grupos desfavorecidos, fomentando una mayor conciencia de su valor, de la necesidad de su preservación y de los beneficios que aporta a la sociedad".

En septiembre de 2015, la Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó la resolución "Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible", basada en 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y 169 metas que deben ser implementadas por todos los países para 2030. Respaldados por los líderes mundiales, los 17 ODS tienen como objetivo establecer un marco de gobernanza mundial dedicado a erradicar la pobreza, proteger el medio ambiente y promover la prosperidad y el bienestar para todos para 2030. Estos objetivos se centran en las personas, los derechos humanos y la urgente necesidad de abordar las desigualdades sociales. Abordan cuestiones críticas como la paz, la pobreza, la seguridad, la biodiversidad, los recursos naturales y el cambio climático. Esta ambiciosa agenda debía implementarse a nivel mundial a partir de 2015 para garantizar el logro de sus objetivos para 2030. Si bien la responsabilidad de cumplir los ODS recae principalmente en los gobiernos, que deben promulgar políticas para alcanzar las metas definidas, la participación de los ciudadanos en su vida cotidiana es igualmente crucial.

Los niños y los jóvenes están en el centro de este llamamiento mundial a la participación, por lo que es esencial que las escuelas desempeñen un papel activo en este proceso de transformación. Al crear

conciencia sobre la Agenda Mundial, inspirar la acción y fomentar la participación en iniciativas impulsadas por la comunidad, la educación se convierte en un motor clave de un cambio significativo.

En 2018, en el marco del nuevo paradigma educativo introducido por el Decreto-Ley n.º 55/2018, de 6 de julio, que se sustenta en el Perfil del Estudiante al Final de la Educación Obligatoria y la Estrategia Nacional de Educación para la Ciudadanía, se estableció un principio rector común: crear oportunidades de aprendizaje para los niños y jóvenes dentro de sus contextos locales, permitiéndoles reconocer, apreciar y salvaguardar los valores culturales y ambientales que los rodean. Este Decreto-Ley prioriza la implementación de políticas educativas centradas en las personas, asegurando el acceso igualitario a la educación pública, promoviendo el éxito académico y, en consecuencia, fomentando la igualdad de oportunidades. También destaca que la sociedad se enfrenta actualmente a desafíos sin precedentes, impulsados por la aceleración de la globalización y los avances tecnológicos. Por lo tanto, las escuelas deben preparar a los estudiantes, que serán adultos jóvenes en 2030, para trabajos que aún no existen, para tecnologías que aún no se han inventado y para resolver problemas que aún se desconocen. Este paradigma educativo enfatiza la gestión flexible del currículo, la incorporación de proyectos interdisciplinarios, el aprendizaje colaborativo y la educación ciudadana como pilares fundamentales del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El contexto local, ya sea una ciudad o una parroquia, tiene un potencial significativo para la Educación Patrimonial y Ambiental para niños, jóvenes y adultos. Se pueden desarrollar proyectos interdisciplinarios, integrando múltiples temas dentro del plan de estudios, para involucrar activamente a los estudiantes en la exploración de monumentos, biodiversidad, suelo, agua, fenómenos naturales y paisajes. Este enfoque fomenta un aprendizaje más profundo al conectar el conocimiento académico con las experiencias del mundo real, fomentando la curiosidad, el pensamiento crítico y un sentido de responsabilidad hacia el patrimonio cultural y ambiental. Una vez que los estudiantes se involucran en el trabajo basado en proyectos con un fuerte componente práctico, centrado en los espacios que cuentan con el patrimonio cultural construido y su contexto ambiental y paisajístico, incluso aquellos con menos interés en los temas tradicionales desarrollan rápidamente una comprensión de temas como Estudios Ambientales, Historia, Matemáticas, Ciencias, Portugués, Inglés, Francés, Geografía, Artes Visuales y Educación Física. En este contexto, el uso de materiales comunes en el aula, como lupas, microscopios, binoculares, cintas métricas, pinzas, tijeras, frascos, libros y mapas, conduce a descubrimientos y mejora el aprendizaje que adquiere un significado personal. Estas experiencias se asocian con recuerdos positivos que los estudiantes llevan consigo en el futuro.

El trabajo colaborativo en un entorno práctico fomenta la inclusión, ya que requiere interacción entre los miembros del grupo, promoviendo el entusiasmo y la alegría que rompe barreras. Del mismo modo, un

monumento, un museo o el contexto ambiental y paisajístico que lo rodea, junto con un bosque, un jardín, un río o un lago, pueden servir de escenario para proyectos interdisciplinarios que creen una conexión emocional con el patrimonio cultural y natural local.

Es crucial que los niños y jóvenes reconozcan el valor del Patrimonio Cultural construido en la ciudad o municipio donde viven, como los monumentos, las casas arquitectónicamente significativas, los adoquines de granito en las calles que han sido testigos de siglos de vida de la ciudad y los muros de granito o esquisto que separan los campos. Deben conectar estos elementos con las diferentes fases históricas y las historias que encierran, a través de una narrativa que les dé sentido. Esta perspectiva les ayuda a ver que no se trata solo de 'piedras', 'casas viejas' o 'muros', sino de hitos en la vida de un pueblo. Estos elementos son parte integral de su identidad y diversidad, y como tales, distinguen ese lugar de los demás, haciéndolo verdaderamente único.

Es fundamental reconocer que la educación en materia de patrimonio es un componente esencial para fomentar la comprensión y la apreciación de la historia local, en consonancia con los compromisos asumidos por los Estados en virtud del Convenio de París y del Convenio de Faro. Esto debe ser priorizado dentro de las políticas educativas. Al hacerlo, creamos un puente entre la escuela, una institución que reúne a personas de diversos orígenes sociales y culturales, y los ricos contextos del patrimonio cultural.

Es fundamental crear oportunidades para que los niños y los jóvenes se involucren en las condiciones culturales y ambientales de sus comunidades. Se les debe alentar a apreciar las tradiciones locales vinculadas a diversas épocas del año, comprender la relevancia de los oficios históricos en la vida contemporánea y desarrollar un interés en los recuerdos familiares y las historias locales. Estas narrativas no solo ofrecen información valiosa sobre el presente, sino que también los preparan para los desafíos y las posibilidades del futuro. La adopción de metodologías más participativas y juegos educativos es un enfoque fuerte cuando se trata de involucrar a todas las autoridades y fomentar el conocimiento.

Esta participación conduce a una conciencia más profunda de la importancia del Patrimonio Cultural y Natural, el Medio Ambiente y los Paisajes. Al vincular estos elementos con la identidad y diversidad, únicas de cada lugar, fomentamos un sentido de responsabilidad y compromiso con su preservación como un legado holístico para las generaciones futuras. También hace hincapié en la importancia del patrimonio como fuente de cohesión social e integración comunitaria.

5.1.2. PROGRAMACIÓN CULTURAL PARA TODOS

La perspectiva del Museo de los Biscainhos y del Museo Arqueológico D. Diogo de Sousa

La creación de museos verdaderamente inclusivos que acojan y valoren la diversidad de todos los visitantes es un desafío complejo pero crucial. Este es actualmente un tema importante para la entidad que supervisa los Museos, Monumentos y Palacios de Portugal, que está afiliada al Ministerio de Cultura. El objetivo es promover museos accesibles en todas sus dimensiones arquitectónicas, así como en proyectos que fomenten un enfoque democrático del acceso a través de visitas, actividades, eventos, etc.

El programa "ISA CULTURE: INTELLECTUALLY AND SOCIALLY ACCESSIBLE" y la experiencia del Museo Biscainhos y del Museo Arqueológico D. Diogo de Sousa con la iniciativa "Impulso cultural" han proporcionado una valiosa hoja de ruta para lograr este objetivo, permitiendo tanto a los equipos como a los participantes comprender la diversidad. Es fundamental reconocer la variedad de discapacidades, que van desde las cognitivas (como las dificultades de aprendizaje o la demencia) hasta las motoras (como la movilidad reducida) y sensoriales (como la ceguera o la sordera). Cada persona con una discapacidad es única y tiene necesidades específicas, por lo que es importante que los equipos del museo estén capacitados para manejar a estas audiencias y puedan aprender de sus propias experiencias.

Es importante entender que, más allá de la discapacidad, también debemos considerar muchos otros factores de diversidad, como la edad, el origen étnico, la orientación sexual, la identidad de género y los niveles socioeconómicos y culturales. Cada uno de estos aspectos da forma a la experiencia del visitante y requiere adaptaciones específicas.

Para lograr la accesibilidad universal, debemos empezar por eliminar las barreras. El primer paso es identificar y eliminar las barreras físicas (como escaleras, espacios estrechos o poca iluminación), las barreras sensoriales (como el ruido excesivo o la información visual confusa) y las barreras de comunicación (como textos largos y complejos o falta de subtítulos). Los museos han estado trabajando para comprender su universo, y en 2024, Museos y Monumentos de Portugal, E.P.E., realizó una encuesta sobre las condiciones de accesibilidad para adoptar el concepto de diseño adaptado a los espacios, pero accesible a los productos y servicios, independientemente de las capacidades de cada uno. Esto incluye medidas como: rampas de acceso, ascensores espaciosos, señalización clara e intuitiva, materiales táctiles y descripción de audio.

A través de este programa, hemos adquirido una mayor conciencia de la variedad de formatos que se pueden ofrecer al público, como visitas guiadas, talleres, representaciones teatrales, exposiciones

interactivas y juegos sensoriales. Esto permite que cada persona encuentre la forma de participación que mejor se adapte a sus necesidades e intereses.

Debemos utilizar un lenguaje sencillo y directo (Lectura fácil), evitando términos técnicos, y ofrecer información en diversos formatos, como audio, vídeo, braille o lengua de signos portuguesa, tal y como hemos tenido la oportunidad de experimentar en algunos de los monumentos de este proyecto. Al mismo tiempo, las actividades y los materiales deben adaptarse a las necesidades de las personas. Por ejemplo, creando versiones táctiles de obras de arte para visitantes ciegos o ofreciendo visitas más guiadas sensorialmente, algo que planeamos implementar en el Museo Biscainhos y en el Museo Arqueológico D. Diogo de Sousa.

Este proyecto nos ha hecho conscientes de que es fundamental que los equipos de los museos reciban una formación adecuada para manejar la diversidad de los visitantes. Esto incluye aprender sobre los diferentes tipos de discapacidades, cómo comunicarse de manera efectiva y cómo brindar apoyo individualizado. También implica sensibilizar a la comunidad para combatir los prejuicios y estereotipos relacionados con la discapacidad y promover la inclusión.

Entonces, ¿cómo pueden los museos promover esta concienciación/formación de los equipos y de la comunidad? La respuesta está en las alianzas estratégicas con los interlocutores sociales, como las instituciones que representan a las personas con discapacidad, las instituciones educativas, los centros de rehabilitación y otras entidades que pueden aportar conocimientos, experiencia y recursos. También se deben buscar alianzas con empresas y el sector privado para obtener apoyo financiero e institucional a proyectos culturales inclusivos y presentar propuestas que demuestren el impacto social y cultural de las acciones del museo.

El proyecto "Impulso cultural" es un ejemplo inspirador de cómo la asociación entre los museos y las organizaciones de la sociedad civil puede generar resultados positivos. Al formar a personas con discapacidad cognitiva como guías musicales, el proyecto promueve la inclusión social y la valoración de la diversidad.

- Para que podamos avanzar y garantizar que los proyectos no se queden solo en buena voluntad o terminen después de su implementación inicial, es necesario realizar encuestas a los visitantes, especialmente a aquellos con discapacidad, para identificar fortalezas y áreas de mejora, así como realizar investigaciones de satisfacción, entrevistas y grupos focales. Con la conciencia de que la inclusión no es un destino, sino un viaje continuo, es importante evaluar y adaptar continuamente las prácticas museísticas, evaluar el impacto de las acciones implementadas y buscar la mejora constante.

Para ello, se requiere una actitud constante de empatía y respeto por parte de los equipos de los museos para crear un entorno acogedor e inclusivo que reconozca la individualidad y las necesidades de su público. La inclusión debe ser un valor central en la cultura de los museos, trascendiendo todos los ámbitos y actividades. Necesitamos ir más allá de las adaptaciones físicas y comunicativas, promoviendo un verdadero cambio de mentalidad.

- Este proyecto ha sido importante para darse cuenta de que los museos pueden y deben ser lugares de trabajo para las personas con discapacidad. Además de promover la inclusión, la contratación de profesionales con discapacidad enriquece al equipo con diferentes perspectivas y experiencias, y se deben proporcionar adaptaciones razonables en el entorno laboral, como horarios flexibles, equipos ergonómicos o software de asistencia. Esto garantiza que las personas con discapacidad tengan las condiciones necesarias para desempeñar sus tareas con éxito.

Siguiendo esta guía completa, los museos pueden transformarse en espacios verdaderamente democráticos donde todos se sientan bienvenidos, valorados y empoderados para participar activamente en la vida cultural. Creemos que el Museo Biscainhos y el Museo Arqueológico D. Diogo de Sousa, con su experiencia en el programa ISA CULTURE, están en el camino correcto para convertirse en un modelo de museo inclusivo y accesible para todos.

5.1.3. ALIANZAS Y PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD EN EL PROCESO DE INCLUSIÓN SOCIAL Y LABORAL

Promover la inclusión social como un proceso participativo, enraizado en un modelo de intervención basado en la comunidad, requiere el establecimiento de alianzas interinstitucionales entre diversos sectores de la comunidad.

Estas asociaciones pueden ser formales o informales; Sin embargo, es esencial que los objetivos estén claramente definidos y que cada entidad consolide su papel en la intervención.

En el contexto de la integración social y laboral, es crucial que las instituciones que trabajan con grupos vulnerables consideren las necesidades y competencias específicas de estas personas, al tiempo que se esfuerzan por establecer asociaciones que satisfagan tanto las expectativas del público objetivo como de la comunidad en general.

En el marco del proyecto "ISA CULTURE: INTELLECTUALLY AND SOCIALLY ACCESSIBLE", cuyo objetivo era atraer a nuevos públicos, en particular a aquellos que se enfrentan a problemas de

accesibilidad con la cultura, se iniciaron los esfuerzos organizando visitas a espacios culturales dentro de nuestra comunidad. Esto permitió observar directamente las barreras de accesibilidad cognitiva que encuentran los visitantes al intentar interactuar con la historia, los datos y los temas que el espacio pretendía transmitir.

CERCI Braga comenzó su participación preparando a los participantes antes de una visita al museo, asegurando que los conceptos de abstracción fueran más tangibles durante la visita real. Esto implicó proporcionar un contexto sobre el período histórico, explicar la terminología técnica y ayudar a los participantes a anticipar los tipos de objetos que podrían encontrar en el museo. El objetivo era familiarizarlos con el espacio de antemano.

Durante la visita, informamos al guía sobre las necesidades específicas del grupo, lo que permitió adaptar su discurso para adaptarlo mejor a la audiencia. Al final de la visita, solicitamos que el grupo escribiera o compartiera verbalmente (ya que algunas personas con dificultades cognitivas pueden no ser capaces de escribir) la información que retenían. Se hizo evidente que, en la mayoría de los casos, la información era limitada y a menudo confusa, con conceptos como el tiempo, la orientación espacial y la terminología técnica que no se absorbían por completo.

Para apoyar aún más la accesibilidad cognitiva, solicitamos que la guía del museo proporcionara un resumen de la visita.

Este resumen fue revisado por un grupo de autorepresentantes dentro de nuestra organización, transcrito a sus propias palabras y posteriormente compartido con otros miembros de la organización que no formaban parte del grupo inicial.

Esta guía simplificada se devolvió a la guía del museo, y se realizó otra visita utilizando este recurso recientemente desarrollado. Después de la visita, se evaluaron los conocimientos adquiridos, revelando que la mayoría de los participantes habían adquirido una mejor comprensión y podían compartir sus ideas con los demás. Esto demostró un interés genuino en regresar para futuras visitas y continuar aprendiendo.

Tras la creación de esta guía, se estableció una asociación formal con el museo para adaptar ciertos contenidos a un lenguaje accesible (Lectura fácil) y distribuirlos a través de un folleto, proporcionando información escrita para el público con accesibilidad cognitiva limitada.

Esta iniciativa sentó las bases para el proyecto ISA CULTURE, cuyo objetivo era ampliar su alcance a más espacios culturales en toda la ciudad, creando conciencia sobre la importancia de la accesibilidad cognitiva y fomentando al mismo tiempo las oportunidades para el empleo potencial de personas de estos públicos dentro del sector cultural.

Así, se desarrollaron cuatro etapas principales:

Preparación de la visita cultural	Visita Cultural	Validación de contenido	Recorrido Cultural Accesible
Comprensión del tema/espacio	Identificación de barreras (lingüísticas/visuales/físicas)	Formación de autores, representantes y validadores de contenidos Acceso al guión original y a la transcripción en lenguaje accesible (Lectura fácil)	Elaboración de materiales físicos en un formato accesible a diferentes grupos vulnerables
Sensibilización de la entidad/espacio a visitar	Evaluación de visitas grupales		

5.1.4. EDUCACIÓN SUPERIOR, CULTURA E INCLUSIÓN

La educación superior como vía de acceso a las oportunidades para los grupos vulnerables en el acceso a la cultura y la cultura como motor de la empleabilidad

Los jóvenes de la Unión Europea se enfrentan a importantes retos para integrarse en el mercado laboral en la mayoría de los países, ya que las tasas de desempleo entre las personas de 16 a 24 años son el doble que las de la población general, tanto para hombres como para mujeres (Barbero y Molina, 2011). Estas dificultades son aún más pronunciadas entre los jóvenes de grupos vulnerables.

Entre los principales obstáculos que impiden a los jóvenes ingresar al mercado laboral se encuentran la desconexión entre la formación académica y las demandas del mercado (Frey y Osborne, 2017), la discriminación basada en la edad, el género o la etnia, y la falta de experiencia (Bertrand y Duflo, 2004). Además, la prevalencia de contratos precarios, los desafíos del desarrollo profesional (Standing, 2016) y los impactos de las crisis económicas agravan aún más esta situación.

Por otra parte, la Organización Internacional del Trabajo (OIT) en su informe de 2021 destaca que la pandemia de COVID-19 tuvo un profundo efecto en el empleo juvenil, intensificando las desigualdades preexistentes en el mercado laboral, particularmente entre los jóvenes en situación de vulnerabilidad (OIT, 2021). Estas barreras al acceso al empleo tienen consecuencias de gran alcance tanto a nivel individual como social.

En respuesta a esta realidad, los gobiernos han estado implementando políticas públicas y estrategias

para promover la empleabilidad de los jóvenes, centrándose en la educación y la formación, el empleo juvenil, el emprendimiento, la orientación profesional y la lucha contra la discriminación (Eurofound, 2024; OCDE, 2019). Dados los desafíos específicos que enfrentan los grupos vulnerables, los gobiernos occidentales han reforzado programas que promueven la formación vocacional y el apoyo a la empleabilidad en diversas formas (Butcher y Wilton, 2008).

Numerosas iniciativas de educación superior tienen como objetivo integrar a los grupos vulnerables en el mercado laboral. En España, por ejemplo, la Fundación ONCE, financiada por el Fondo Social Europeo, ha desarrollado diversos programas centrados en la formación laboral de jóvenes con discapacidad intelectual. Estos programas se fundamentan en el derecho a la inclusión educativa y al aprendizaje a lo largo de toda la vida, tal como se recoge en el artículo 26 de la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad Intelectual, promovida por las Naciones Unidas (ONU, 2006). En España, estos derechos están regulados por la Ley General de Derechos de las Personas con Discapacidad y de su Inclusión Social (2013), que considera la educación como un pilar fundamental para el bienestar y la calidad de vida de estas personas (Verdugo et al., 2012).

Los proyectos financiados por la Fundación ONCE tienen como objetivo preparar a las personas con discapacidad intelectual para el mundo laboral en el ámbito universitario. Entre ellos, destaca el Proyecto U-Diversity de la Universidad de Burgos, que ofrece un curso de especialización en Técnicas y Apoyo a la Vida Independiente y la Inclusión Social y Laboral para jóvenes con discapacidad intelectual (De la Fuente Anuncibay et al., 2018). Según estos autores, la formación de personas con discapacidad intelectual en un entorno universitario, combinando competencias profesionales generales y un diploma universitario, tiene un impacto positivo en su empleabilidad en diversos sectores empresariales.

El sector cultural, dado su importante crecimiento en los últimos años, también debe considerarse una oportunidad profesional para las personas en situación de vulnerabilidad. En 2020, los sectores cultural y creativo representaron el 3,1% del Producto Interior Bruto mundial y el 6,2% del empleo mundial (UNESCO, 2022). Según Eurostat (2024), el empleo cultural en la Unión Europea creció un 0,4% en 2023, con un total de 7,8 millones de personas empleadas en el sector cultural, lo que representa el 3,8% del empleo total en la UE (Eurostat, 2024).

En este contexto, ya se están implementando medidas para apoyar la integración laboral de personas vulnerables en el sector cultural. El Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia de España (Gobierno de España, 2021) incluye propuestas para impulsar el empleo en el sector cultural, centrándose en el desarrollo de capacidades y en la mejora del acceso al aprendizaje digital, que puede beneficiar especialmente a los grupos vulnerables.

Además, varios programas de formación están diseñados para fomentar la inclusión y desarrollar habilidades específicas para personas en situaciones vulnerables, particularmente en el ámbito del patrimonio cultural. En particular, el proyecto Access-CULT, financiado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea y liderado por la Universidad de Burgos, tiene como objetivo mejorar la accesibilidad del patrimonio cultural para las personas con discapacidad (Universidad de Burgos, 2023). Otra iniciativa relevante es el Marco Europeo de Acción sobre el Patrimonio Cultural, que promueve un enfoque integrado y participativo del patrimonio cultural (Comisión Europea, 2019). El Programa Europa Creativa también invierte en iniciativas que refuerzan y protegen la cultura europea y el patrimonio y la diversidad lingüística (Comisión Europea, 2021).

A pesar de estos esfuerzos por incluir a las personas vulnerables en el mercado laboral, estudiosos como Percy-Smith (2000) destacan la insuficiencia del empleo remunerado tradicional para satisfacer las necesidades y realidades de las poblaciones vulnerables. Por lo tanto, es esencial crear entornos propicios respaldados por políticas gubernamentales que no solo promuevan la empleabilidad, sino que también garanticen la accesibilidad al empleo (Wilton y Schuer, 2006).

5.1.5. CONTENIDOS ACCESIBLES Y DEMOCRATIZACIÓN DE LA CULTURA

Lugares como museos, galerías, bibliotecas y eventos públicos desempeñan un papel crucial a la hora de unir a las personas y fomentar el conocimiento y la creatividad. Sin embargo, para que todas las personas se beneficien plenamente de estos espacios, es esencial garantizar que sean accesibles y comprensibles para diversos públicos, incluidos los jóvenes con discapacidades intelectuales u otros desafíos cognitivos. La accesibilidad va más allá de simplemente proporcionar una entrada física a un edificio, también significa garantizar que la información y las experiencias culturales sean totalmente comprensibles y agradables para todos.

¿Qué significa accesibilidad?

La accesibilidad se refiere a la eliminación de las barreras que impiden a las personas participar plenamente en las actividades culturales. En el contexto de la cultura, estas barreras pueden incluir letreros difíciles de leer, textos complicados o ambientes ruidosos y poco estimulantes.

Para las personas con dificultades cognitivas, la accesibilidad a menudo implica el uso de un lenguaje simple y claro, conocido como Lectura fácil. Como se describe en el Handbook of Easy Languages in Europe (2021), Easy Language es una forma de comunicación escrita y hablada estructurada para ser fácilmente entendida por todos. Se caracteriza por el uso de frases cortas, vocabulario sencillo y una organización clara de los contenidos, lo que facilita la comprensión de los temas tratados.

¿Cómo ayuda Easy Language a hacer que la cultura sea accesible?

Hacer que la información sea fácil de entender

Muchos espacios culturales, como museos y galerías, utilizan textos escritos para proporcionar información sobre exposiciones o eventos. Sin embargo, estos textos pueden ser difíciles de entender para las personas con discapacidad intelectual, personas mayores u otros grupos con dificultades de lectura. Uso de Lectura fácil en la señalización, folletos y descripciones permite que todos comprendan mejor lo que están experimentando. Ejemplo: Una galería de arte puede utilizar frases cortas y directas para describir una pintura y explicar su significado.

- **Hacer que los sitios web y las aplicaciones sean accesibles**

Muchos espacios culturales tienen sitios web o aplicaciones que ayudan a los visitantes a explorar sus ofertas. Hacer que estas herramientas digitales sean más intuitivas y accesibles permite que un mayor número de personas disfruten de la cultura.

Ejemplo: El sitio web de un museo puede proporcionar resúmenes de exposiciones y audioguías en Lectura fácil, con botones claramente visibles para facilitar la navegación.

- **Creación de eventos inclusivos**

Los espacios culturales suelen organizar actividades como talleres, visitas guiadas y sesiones de cuentacuentos. Para ser más inclusivos, estos eventos deben ser interactivos y simplificados.

Ejemplo: Una biblioteca puede llevar a cabo sesiones de lectura utilizando libros escritos en Lectura fácil. Un museo podría ofrecer recorridos interactivos con explicaciones sencillas y accesibles.

- **Creación de oportunidades de empleo**

La inclusión también implica la contratación de personas con capacidades diferentes para trabajar en espacios culturales. Estos profesionales pueden ofrecer perspectivas únicas y contribuir a un entorno más acogedor para todos los visitantes.

Ejemplo: Un museo puede contratar guías que usen Easy Language para explicar las exhibiciones, o una biblioteca puede emplear asistentes que organicen eventos accesibles. Además de promover el empleo inclusivo, este enfoque refuerza el compromiso de los espacios culturales con la diversidad.

- **Prácticas recomendadas para la accesibilidad**

Uso de diferentes formas de comunicación: La combinación de un lenguaje sencillo (Lectura fácil) con imágenes, videos o materiales táctiles puede mejorar la experiencia cultural para diversas audiencias.

Ejemplo: Una galería puede ofrecer modelos táctiles de obras de arte con explicaciones sencillas, lo que permite a los visitantes con diferentes necesidades explorar el arte de una manera más atractiva.

Formación para profesionales del sector cultural

Los equipos que trabajan en espacios culturales deben estar preparados para acoger a personas con diferentes necesidades. La formación en una comunicación accesible y un servicio inclusivo es esencial para garantizar que todos se sientan bienvenidos.

Escuchar a los visitantes

Una de las mejores maneras de mejorar la accesibilidad es consultando directamente con el público que se enfrenta a desafíos.

Ejemplo: El Museo ICO de Madrid, España, se asocia con expertos en accesibilidad y usuarios de Easy Language para hacer que sus exposiciones sean más accesibles para todos.

Museo ICO Recopilación de comentarios de accesibilidad de los visitantes (Archivo RISA) ¿Por qué es importante hacer que la cultura sea accesible?

- Garantizar la accesibilidad cultural beneficia a la sociedad: Garantizar que los espacios culturales sean accesibles beneficia no solo a las personas vulnerables, sino a la sociedad en su conjunto. He aquí algunas razones para invertir en inclusión cultural:

- **Sentido de inclusión:** cuando los espacios culturales son accesibles, todos se sienten bienvenidos y valorados.
- **Aprendizaje para todos:** el acceso a contenido simplificado ayuda a las personas a aprender nueva información con confianza.
- **Aumento del número de visitantes** - Cuanto más accesible es un espacio cultural, mayor es la diversidad de los visitantes.
- **Mejora de la reputación** - Las instituciones culturales que invierten en accesibilidad demuestran un compromiso genuino con su comunidad, obteniendo un mayor reconocimiento y apoyo.

Conclusión: La cultura debe ser accesible para todos. Al implementar Easy Language, invertir en formación profesional y escuchar las necesidades del público, los museos, las bibliotecas y otros espacios culturales pueden llegar a ser verdaderamente inclusivos. La accesibilidad no solo beneficia a las personas con discapacidades, sino que mejora la experiencia cultural de toda la comunidad.

5.2 RESULTADOS CUANTITATIVOS

La participación de los jóvenes en el proyecto ISA CULTURE condujo a una mejora notable en sus capacidades interpersonales, emocionales y culturales. Para evaluar estos avances, se llevó a cabo una encuesta cuantitativa, consistente en preguntas cerradas, en la que los participantes de los tres países involucrados calificaron sus experiencias como negativas, neutrales o positivas (véase el anexo). Además, se incluyó una pregunta abierta para recoger las percepciones individuales sobre el proyecto.

Los resultados recogidos dos meses después de la conclusión de los proyectos piloto revelan evaluaciones abrumadoramente positivas, y la mayoría de los participantes informan de mejoras significativas en las habilidades de comunicación, la conciencia emocional y la apreciación cultural. En concreto, el 86,8% de los participantes indicaron que habían mejorado su capacidad para comunicarse con los demás. Además, el 86,8% informó de una mejor comprensión de sus propias emociones y de las de los demás, mientras que el 97,4% expresó un mayor reconocimiento de la importancia de los sitios y acontecimientos culturales. El deseo de visitar lugares culturales fue igualmente alto, con un 97,4% de los encuestados que proporcionaron comentarios positivos. Otro hallazgo notable fue la mayor comprensión de la diversidad cultural, ya que el 100% de los participantes indicaron una mayor conciencia del hecho de que las personas pertenecen a diferentes culturas.

En cuanto a las competencias digitales, el 84,2% de los participantes declaró sentirse más seguro utilizando los ordenadores e Internet para recopilar información. En cuanto al trabajo en equipo, el 92,1% indicó que ahora colabora de forma más eficaz en entornos grupales. Además, el 97,4% expresó la creencia de que los conocimientos y habilidades adquiridos serían beneficiosos en el futuro, y el 84,2% se sintió más preparado para seguir carreras en el sector cultural.

Los resultados destacan además que el proyecto tuvo una influencia positiva en la integración social, ya que el 94,7% de los participantes reconocieron que su participación en el proyecto ISA CULTURE facilitó su inclusión en la sociedad. En general, la satisfacción con la reunión internacional en Braga fue excepcionalmente alta.

El análisis de las respuestas abiertas identificó los tres aspectos clave más valorados por los participantes: la interacción social, las experiencias culturales y el crecimiento personal. La socialización con gente nueva fue el aspecto más mencionado, seguido de cerca por el aprecio por el patrimonio cultural de la ciudad anfitriona (Braga).

Al comparar los resultados entre países, no se observaron discrepancias significativas, aunque hubo algunas diferencias menores:

- Portugal obtuvo puntuaciones más altas en la apreciación del patrimonio cultural, pero informó de un mayor número de respuestas neutras relativas a las competencias digitales.
- España destacó por sus altos niveles de compromiso cultural, con mejores resultados en el trabajo en equipo y la integración social.
- Eslovenia registró resultados predominantemente positivos en todos los ámbitos, pero mostró una mayor proporción de respuestas neutras, en particular en lo que respecta al compromiso cultural y la colaboración en el trabajo en equipo.

El desarrollo y ejecución del proyecto también ha permitido evaluar los siguientes datos:

PORTUGAL	ESPAÑA	ESLOVENIA
RECOGIDA DE DATOS		
Tipos de encuestas aplicadas		
4	3	4
Total de respuestas analizadas		
125	87	109

PORTUGAL	ESPAÑA	ESLOVENIA
ADIESTRAMIENTO		
Total de horas de formación		
36h	36h	36h
Jóvenes formados		
11	15	12
Clases prácticas en el contexto museístico		
12h	30h	12h
Profesores/formadores implicados		
3	3	4
Sesiones celebradas		
12	7	12

PORTUGAL	ESPAÑA	ESLOVENIA
PROYECTOS PILOTO		
Proyectos piloto implementados y probados		
4	1	1
Técnicos implicados		
8	1	7
ISA Game		
350	10	17
¿Cuál es cuál?		
11(PT)	10	17
Dinámica de similitudes		
11(PT)	10	17
Impulso cultural		
215	10	17
5 Sentidos		
12	10	17
UBU Explora		
6	75	3
Galería para Todos – Puente a la Cultura		
3	2	50

PORTUGAL	ESPAÑA	ESLOVENIA
ASOCIACIONES		
Instituciones Sociales		
5	3	4
Instituciones Culturales		
3	3	2
Otros		
21	1	14

PORTUGAL	ESPAÑA	ESLOVENIA
INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN		
Investigadores implicados		
6	13	5
Publicaciones científicas		
3	3	1
<p>26 de junio de 2024 - International Conference: ICOT 24 – Tourism in the Era of Liquid Modernity: Rethinking Tourism Strategy and Facing Uncertainty, en Corfú, Grecia.</p> <p>23 y 24 de noviembre de 2023 – 2ª Conferencia "Voces de Inclusión", en la Universidad Católica de Portugal, Braga.</p> <p>6 de julio de 2023 – Acceso, Cultura y Democracia Cultural.</p>	<p>Systematic Review: Social inclusion in cultural participation: a systematic review UNIVERSIDAD DE BURGOS. Servicio de Publicaciones e Imagen Institucional - Libros en acceso abierto</p> <p>5th International Congress on Silver Economy, Zamora – “Access to Culture for Socially and Intellectually Vulnerable Individuals. Needs Assessment – ISA CULTURE Project: INTEL LECTUAL AND SOCIAL ACCESSIBILITY – On the Path to Equity: Culture as a Tool for Social Inclusion and Labor Integration.”.</p> <p>CIUD; 6th International Congress on Univer sity and Disability – “Needs Assessment in Access to Culture for Socially and Intellectually Vulnerable Individuals. On the Path to Equity: Culture as a Tool for Social Inclusion and Labor Integration.”</p>	<p>Trabajo de fin de máster titulado: "Acceso a la cultura para colectivos vulnerables, con foco en jóvenes con discapacidad intelectual o en exclusión social".</p>
Referencias en tesis (grado y maestría)		
4	0	1

PORTUGAL	ESPAÑA	ESLOVENIA
Elaboración de materiales didácticos		
2 ISA Game Juego ¿Cuál es cuál?	2 Material de Lectura fácil para el Hospital del Rey Material de Lectura fácil para la exposición "Sonrisas y lágrimas" en el Museo de Burgos	4 *Folleto Museo de la Minería del Carbón (Velenje) en un Lectura fácil *Material de Lectura fácil sobre la exposición de Jože Tisnikar (KGLU) *Folleto impreso Exposición: Los eslovenos en el siglo XX en Lectura fácil (Museo Nacional de Historia Contemporánea de Eslovenia) *Plegable para niños en Lectura fácil: Sobre el cuervo koki (KGLU)
Desarrollo de itinerarios accesibles		
2 Guía accesible del Museo de los Biscaínos Guía accesible del Museo D. Diogo de Sousa	2 Material de Lectura fácil para el Hospital del Rey Material de Lectura fácil para la exposición "Sonrisas y lágrimas" en el Museo de Burgos	2 *Guía accesible a la galería (Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Koroška (KGLU) *Guía accesible de la ciudad de Velenje
Conferencias celebradas		
Territorializar #3: Acceso, Participación y Democracia Cultural – 6 de julio de 2023 Presentación del Manual de Difusión de Buenas Prácticas sobre "Accesibilidad y Participación Cultural de Públicos Vulnerables"	Conferencia Internacional – 30 de septiembre de 2024, Burgos – En el camino hacia la igualdad: la cultura como herramienta para la inclusión social y la integración laboral Presentación del Manual de Difusión de Buenas Prácticas sobre "Accesibilidad y Participación Cultural de Públicos Vulnerables"	Título de la Mesa Redonda: Cultura con jóvenes y para jóvenes Talleres 1/2: Borrador de estrategia. Presentación del Manual de Difusión de Buenas Prácticas sobre "Accesibilidad y Participación Cultural de Públicos Vulnerables"
MOVILIDAD E INTERCAMBIOS		
Reuniones transnacionales organizadas		
2	1	4
Total de participantes		
	129	28
Jóvenes vulnerables en movilidad internacional (Braga)		
11	10	12
EMPLEABILIDAD		
Puestos de trabajo creados		
1	0	0

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



Fig.29 - Esloveno grupo visitando el Museo D. Diogo de Sousa



CONCLUSIONES GENERALES

**APRENDIZAJES Y REFLEXIONES
RECOMENDACIONES HACIA
PROYECTOS DE FUTURO**

**RECOMENDACIONES HACIA UNA
CULTURA INCLUSIVA**

El proyecto ISA CULTURE ha demostrado resultados positivos significativos en el desarrollo personal y social de los jóvenes, en particular los de grupos vulnerables. Centrándose en la accesibilidad cultural y la promoción de la inclusión social, el proyecto ha abordado eficazmente los principales retos a los que se enfrentan estos jóvenes, entre ellos la mejora de su comunicación interpersonal, su inteligencia emocional y su conciencia cultural. Los comentarios generales de los participantes confirman que el programa no sólo mejoró sus competencias personales, sino que también profundizó su comprensión de la diversidad cultural y su compromiso con el patrimonio cultural.

La integración de las competencias digitales y las habilidades de trabajo en equipo también ha demostrado ser beneficiosa, ya que ha dotado a los participantes de herramientas que les ayudarán en sus futuras carreras, especialmente en el sector cultural. La retroalimentación abrumadoramente positiva, sin que se registren respuestas negativas, subraya la eficacia de la iniciativa ISA CULTURE para lograr sus objetivos.

Teniendo en cuenta estos resultados prometedores, se proponen varias recomendaciones para el desarrollo futuro de proyectos similares:

1. Enfoque sostenido en la accesibilidad cultural: Las iniciativas futuras deben seguir dando prioridad a la accesibilidad de los espacios y experiencias culturales. Esto incluye el uso de Lectura fácil y otras estrategias de comunicación inclusivas para garantizar que las personas con discapacidades intelectuales u otros desafíos cognitivos puedan participar plenamente en el contenido cultural.

2. Expansión de los programas de competencias digitales: Dado que las habilidades digitales demostraron ser esenciales para los jóvenes participantes, los proyectos futuros deberían ampliar los programas de alfabetización digital para proporcionar una formación más completa en esta área, asegurando que los participantes estén completamente preparados para las demandas de la era digital y, al mismo tiempo, conectando estas habilidades con los espacios culturales y patrimoniales.

3. Fomento de la integración social continua: Los proyectos deben incorporar estrategias a largo plazo para mantener la integración social lograda a través de dichas iniciativas. Esto puede incluir redes de exalumnos, participación cultural continua y oportunidades de desarrollo profesional continuo para los participantes.

4. Aumento de la colaboración entre países: Los resultados positivos observados en los diferentes países que participan en el proyecto ISA CULTURE sugieren que la colaboración internacional es un

elemento clave para fomentar el intercambio cultural y social. La ampliación de estas colaboraciones puede mejorar aún más la diversidad de experiencias y oportunidades de aprendizaje para los participantes.

5. Enfoques adaptados para diferentes vulnerabilidades: Si bien el proyecto ha tenido éxito en abordar las barreras generales de acceso, es importante tener en cuenta las necesidades específicas de varios grupos vulnerables. Los proyectos futuros podrían adaptar las actividades y los programas de capacitación para que se adapten mejor a los desafíos particulares que enfrentan las diferentes poblaciones, incluidas las que tienen discapacidades intelectuales más graves o las que provienen de entornos socioeconómicos muy desfavorecidos.

6. Mecanismos de monitoreo y retroalimentación: Se deben implementar evaluaciones periódicas de seguimiento para rastrear el impacto a largo plazo del programa en la integración social y la empleabilidad de los participantes. La recopilación de datos cuantitativos y cualitativos es crucial para evaluar los efectos sostenidos del programa y adaptar las intervenciones futuras según sea necesario.

En conclusión, el proyecto ISA CULTURE ha demostrado ser un modelo valioso para fomentar la inclusión social a través de la cultura, con un claro impacto positivo en el desarrollo personal y profesional de los participantes. Sobre la base de los éxitos y las recomendaciones señalados anteriormente, proyectos similares pueden seguir desempeñando un papel crucial en el apoyo a la integración y el empoderamiento de los jóvenes vulnerables en la sociedad.

Entre los mayores retos de cara al futuro se encuentran las cuestiones de financiación y empleabilidad de estos jóvenes.

El modelo territorial que persiste en todas las regiones debe equilibrar la competitividad y la cohesión, fomentando vínculos más estrechos entre las zonas urbanas y rurales con el objetivo de promover el desarrollo sostenible. Por otro lado, el papel de la cultura al servicio de la inclusión y la participación social es indiscutible, independientemente del tamaño del territorio, y debe ser visto cada vez más en un marco de coordinación entre los agentes privados, las instituciones públicas y el sector social.

En resumen, a partir de actividades culturales, artísticas y creativas, se pueden crear soluciones innovadoras que no solo conduzcan a la aparición de nuevos productos, sino que también potencien una mayor participación de la comunidad.

La implicación y el compromiso de las entidades financiadoras y gestoras de cada país son cruciales. Sin embargo, en nuestro caso, la efectiva territorialización y dimensión financiera de los Fondos Europeos, dentro de un marco de gobernanza multinivel que ponga en valor el papel de las entidades gestoras de los destinos de estos territorios y las reconozca como interlocutores clave con la comunidad en estas materias, son de suma importancia.

Esto será posible en el actual periodo de programación, 2021/2027, siempre que se coordine adecuadamente con los acuerdos contractuales descritos en los Contratos de Desarrollo y Cohesión Territorial a nivel NUTS III, Programas Regionales y Temáticos, siempre que se alineen con las prioridades y objetivos fijados por la Comisión Europea.

Sin embargo, el actual período de programación finaliza en tres años. Es esencial considerar las perspectivas futuras de financiación para el sector cultural y las industrias creativas.

El próximo presupuesto plurianual de la Comisión Europea (2028/34), que pretende ser más sencillo, más eficaz, flexible y centrado en las prioridades de la Unión Europea, puede resultar más complejo en cuanto a la necesidad de participación, en particular debido a la necesidad de reembolsar los costes de NextGenerationEU. La competitividad de las empresas europeas se ve desafiada por la competencia internacional desleal, los altos costos de la energía, los problemas laborales y un escenario geopolítico complejo. Las cuestiones relacionadas con la soberanía alimentaria y la seguridad fronteriza también contribuyen a la necesidad de una reforma profunda que, entre otras medidas, pretende sustituir decenas de programas de apoyo de la Comisión Europea y reconsiderar las contribuciones de cada Estado miembro.

Este escenario tendrá un impacto específico en las instituciones culturales más vulnerables, que pueden enfrentar dificultades crecientes para encontrar mecanismos de apoyo financiero para invertir en esta área. Dado el contexto internacional, estas instituciones pueden tener dificultades para movilizar la iniciativa privada, como cabría esperar, prima facie.

Para lograrlo, es necesario repensar Europa a partir de la expresión "El statu quo no es una opción", que aparece en la reciente Comunicación de la Comisión Europea "El camino hacia el próximo marco financiero plurianual". Sin embargo, al haber sido utilizada en la Declaración de Budapest del Nuevo Acuerdo Europeo de Competitividad, resume la necesidad de cambiar de rumbo para preservar lo que es máspreciado para nosotros: los valores europeos de prosperidad, equidad, libertad, paz, democracia, dentro de un medio ambiente sostenible.

El reciente informe de Mario Draghi vincula la competitividad con el futuro de Europa. Este será también el futuro de la ciencia, el arte, la cultura, las industrias creativas y la tecnología, que son sectores cruciales para nuestra sociedad.

De este modo, para garantizar la financiación de los sectores cultural y creativo, que, como muestran datos recientes, aportan el 3,8% del empleo total en la Unión Europea y aproximadamente el 4% de su PIB, el próximo presupuesto de la Comisión Europea, si se estructura en torno a los tres pilares anunciados: i) Fondo de Competitividad; ii) Cohesión y Agricultura; y iii) la Acción Exterior, debe ser reforzada con iniciativas que integren la cultura dentro de cada uno de estos pilares, permitiendo así la financiación de los agentes culturales en todas las dimensiones que hemos esbozado.

Por otro lado, debe haber coordinación, tanto a nivel nacional como europeo, para promover una agenda que profundice el mercado único en términos de servicios europeos, garantice una remuneración justa para los artistas y profesionales de las industrias culturales y creativas, y desarrolle políticas digitales y de IA comunes adaptadas a las necesidades de este sector cultural. Al debatir sobre la integración de las audiencias vulnerables, se deben hacer progresos para garantizar que se disponga de oportunidades reales sobre el terreno, lo que hace que este enfoque sea aún más significativo.

Por lo tanto, son varios los desafíos que enfrenta una agenda cultural que considera a todos los públicos. Este proceso pone de relieve la necesidad de una agenda coordinada entre las diversas entidades del sector social y cultural, a través de un enfoque multinivel, transversal a las políticas sociales, culturales y educativas, y capaz de corresponsabilizar a las empresas en el financiamiento. Sin la movilización del sector privado, en un marco de responsabilidad social y fortaleciendo también su competitividad, y sin un alineamiento institucional en una visión cultural inclusiva y accesible, no tendremos condiciones favorables para la inversión en cultura.

La implicación y el compromiso de las entidades financiadoras y gestoras de cada país son cruciales. Dada la presión financiera sobre las instituciones culturales y sociales, esta es la única forma en que podemos encontrar formas e instrumentos de apoyo financiero para invertir en este ámbito. La movilización de las empresas, sobre la base de su responsabilidad social, sirve como vía de financiación para la integración de los jóvenes como guías culturales.

Es igualmente importante que las cuestiones culturales se integren en la educación de los jóvenes durante su escolarización, permitiendo así una gestión más eficaz de los recursos y la financiación. Al mismo

tiempo, es fundamental que las inversiones y la financiación en los sectores social y sanitario tengan en cuenta el potencial de la cultura desde el principio.

Es importante destacar que, ante la ausencia de financiación o cuando resulta insuficiente, el compromiso entre las entidades sociales y culturales y el alineamiento estratégico en torno a una cultura para todos y con todos es ya un paso decisivo para el desarrollo de estos proyectos, con o sin financiación directa. Hacemos hincapié en que, si la integración es la base para la construcción de proyectos culturales, y si las iniciativas se conciben con esta premisa desde el principio, mientras que los planes educativos en las escuelas abordan estos temas, ya se habrán dado pasos decisivos, a menudo sin necesidad de inversiones adicionales.

Por lo tanto, es importante enfatizar que la cultura para todos y con todos, más que un financiamiento adicional, requiere un alineamiento institucional y un trabajo colaborativo entre los sectores sociales y culturales.



REFERENCIAS

REFERENCIAS

Fig.30 -Jóvenes evaluando el Encuentro Internacional en Braga



REFERENCIAS

- Aguilera, R. (2014). ¿Revisión sistemática, revisión narrativa o metaanálisis? *Revista de la Sociedad Española del Dolor*, 21(6), 359-360.
- Barbero, E., & Molina Chueca, J. A. (2011). El desempleo juvenil en Europa y España. *Acciones e Investigaciones Sociales*, (21), 137–155. https://doi.org/10.26754/ojs_ais/ais.200521291
- Bertrand, M., & Duflo, E. (2004). A field experiment on discrimination in recruitment. *Quarterly Journal of Economics*, 119(3), 1023-1059.
- Butcher, S., & Wilton, R. (2008). Stuck in transition? Exploring the spaces of employment training for youth with intellectual disability. *Geoforum*, 39(2), 1079-1092. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2007.11.002>
- Comisión Europea, Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura. (2019). *Marco europeo de actuación sobre el patrimonio cultural*. Oficina de Publicaciones. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/98247>
- Comisión Europea. (2021). *Europa Creativa: Programa de la UE para el sector cultural y creativo*. Recuperado de <https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe>
- De la Fuente Anuncibay, R., Cuesta Gómez, J.L., González Bernal, J., Orozco Gómez, M., & García de la Fuente, V. (2018). Inclusión de jóvenes con discapacidad en la Universidad: una experiencia innovadora desde el proyecto U-Diversidad. La Universidad, motor de cambio para la inclusión: *actas del IV Congreso Internacional Universidad y Discapacidad*.
- Eurofound. (2024). *Living and working in Europe 2023*. Publications Office of the European Union.
- Eurostat. (2024). *Culture statistics - cultural employment*. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_employment.
- Frey, C. B., & Osborne, M. A. (2017). The future of employment: How susceptible are jobs to computerisation? *Technological Forecasting and Social Change*, 114, 254-280.
- Gobierno de España. (2021). *Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia*. <https://planderecuperacion.gob.es/>
- Kitchenham, B. (2004). Procedures for performing systematic reviews. *Keele, UK, Keele University*, 33, 1-26.
- Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social (Ley 1/2013, de 29 de noviembre). *Boletín Oficial del Estado*, núm. 289, de 3 de diciembre de 2013, pp. 95635-95673. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2013-12632>

Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., & Altman, D.G. (2010). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement. *International Journal of Surgery*, 8(5), 336–341. <https://doi.org/10.1016/j.ijsu.2010.02.007>

OECD. (2019). *Education at a Glance 2019: OECD Indicators*. OECD Publishing.

OIT. (2021). *Tendencias Mundiales del Empleo Juvenil 2021*. Oficina Internacional del Trabajo, Ginebra.

Organización de las Naciones Unidas. (2006). *Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>

Percy-Smith, J. (2000). The contours of social exclusion. In J. Percy-Smith (Ed.), *Policy Responses to Social Exclusion: Towards Inclusion?* (pp. 1–29). Open University Press, Buckingham.

Relatório sobre Indicadores de Acessibilidade da Galeria de Belas Artes da Caríntia (KGLU), 2024. Entrevista com a Equipa da KGLU sobre o Projeto “Galeria para Todos”, 2025. Resumo do Relatório de Formação na KGLU, Zavod RISA, 2024.

Standing, G. (2016). *The precariat: The new dangerous class*. Loomsbury Publishing.

UNESCO. (2022). *Re|shaping policies for creativity: Addressing culture as a global public good*. <https://doi.org/10.58337/OILN3726>

Universidad de Burgos. (2023). *AccessCULT - Innovative higher education teaching contents for achieving sustainable ACCESSibility of CULTural heritage for ALL*. <https://accesscult.eu/es/home-espanol/>

Urrutia, G., & Bonfill, X. (2010). Declaración PRISMA: una propuesta para mejorar la publicación de revisiones sistemáticas y metaanálisis. *Medicina Clínica*, 135(11), 507-511.

Verano, R.D. (2015). Guías mínimas para reportar estudios aleatorizados (CONSORT) y revisiones sistemáticas y metaanálisis (PRISMA). *Acta Médica Colombiana*, 40(2), 16-20.

Verdugo, M. A., Navas, P., Gómez, L. E., & Schalock, R. L. (2012). The concept of quality of life and its role in enhancing human rights in the field of intellectual disability. *Journal of Intellectual Disability Research*, 56, 1036–1045.

Wilton, R., & Schuer, S. (2006). Employer perspectives on the place of disabled people in paid work. *Area*, 38, 186–195.



APÉNDICE I

APÉNDICE I

Fig.31 -Foto del grupo ISA CULTURE frente al Ayuntamiento de Braga



ENCUESTAS:

- **JÓVENES**
- **ENTIDADES CULTURALES**
- **ENTIDADES SOCIALES**

ENCUESTA A JÓVENES

Prácticas culturales en Burgos

Este es un estudio sobre las prácticas culturales en Burgos elaborado por la Fundación Bracara Augusta y la Universidad Católica de Portugal.

¿Tienes más de 13 años?

¡Nos encantaría saber de ti!

Queremos saber más sobre tus experiencias y pensamientos sobre las actividades culturales en Burgos.

¡Estamos viendo cómo la gente viene y accede a los espacios culturales de Burgos y cómo la cultura es parte de la vida cotidiana en Burgos!

Se mantendrá la confidencialidad de tus respuestas y se utilizarán solo para este estudio.

Parte I Identificación

1. ¿Dónde vives?

Ciudad de Burgos

Zona rural de Burgos

2. ¿Eres de Burgos?

Sí

No, ¿cuánto tiempo llevas viviendo en Burgos?

de 0 a 6 meses

de 7 a 12 meses

de 1 a 2 años

de 2 a 3 años

más de 3 años

3. ¿Cuántos años tienes?

13 a 19 años

20 a 30 años

31 a 34 años

35 a 49 años

más de 50 años

4. ¿Cuál es tu género?

Mujer

Hombre

Otro

Prefiero no decirlo

5. ¿Cuál es su ocupación actual?

Estudiante

Empleado

Autónomo

Desempleado

Doméstico

Sin ocupación

6. ¿Cuál es su nivel educativo?

Educación Primaria

1º de E.S.O.

2º de E.S.O.

3º de E.S.O.

4º de E.S.O.

1º de Bachillerato

2º de Bachillerato

Formación Profesional de Grado Básico

Formación Profesional de Grado Medio

Formación Profesional de Grado Superior

Formación universitaria

Máster Universitario

Doctorado

Parte II. Frecuencia de los espacios culturales

1. ¿En la infancia visitaste alguno de estos espacios culturales?:

Museos
Teatros
Espectáculos en la calle, plaza
Exhibiciones
Bibliotecas
Patrimonio religioso
Otra...

1.1. ¿Recuerdas con quién solías visitarlos?

Familia
Escuela
Amigos
Otra...

2. ¿Con qué frecuencia visitas lugares culturales?

Semanalmente
Mensualmente
Anualmente
Ocasionalmente
No los visito

3. ¿Qué tipo de lugares has visitado en los últimos 6 meses?

Monumento histórico
Yacimiento arqueológico
Galería
Biblioteca
Teatro
Espectáculo en la calle o en la plaza
Otra...

4. De los espacios culturales anteriores que visitaste, cuéntanos cuáles son los tres que más te han gustado.

5. ¿Has visitado alguna vez alguno de estos espacios en Burgos?

Catedral de Burgos
Teatros
Forum Evolución Burgos
Museos y monumentos
Asociaciones culturales y artísticas
Centros Cívicos Bibliotecas Centros culturales dependientes de entidades bancarias
CEAS
Centros Municipales
Espacio Tangente
El Hangar
La Estación de la ciencia y tecnología
Espacio CyL Digital
Centro de arte Caja de Burgos CAB
Casa de Cultura de Gamonal
Atapuerca
Otra...

6. El tiempo que dedicas a asistir a los espacios culturales:

Ha decrecido
Se ha mantenido igual
Ha aumentado

7. ¿Te sientes satisfecho con el tiempo dedicado al consumo cultural y artístico?

Sí, voy tan a menudo como quiero
No, me gustaría ir más a menudo

8. Iría a más lugares culturales (conciertos, museos, galerías de arte, etc.) si:

Los espacios fuesen gratuitos
El precio fuese más asequible
Recibiese más información del programa
Tuviese más tiempo libre
Tuviese compañía

El lenguaje y el contenido fuese más accesibles
El cartel fuese diferente (otros grupos, otras bandas u otros artistas)
El acceso físico fuese más fácil
Tuviese transporte
Otro. ¿Cuál?

9. ¿Cuáles son las razones por las que te identificas con un espacio cultural y patrimonial y lo frecuentas? (Enumerar, por orden de prioridad, los criterios que influyen en la elección a la hora de pensar en visitar un espacio cultural. Con (1) la mayor influencia y (7) la menor influencia)

Por la oferta cultural de calidad y diversidad
Por ubicación
Por la calidad de la habitación (acústica, confort, luz, etc.)
Por acceso (proximidad, transporte, aparcamiento, etc.)
Por la forma en que soy acogido en la entidad por sus trabajadores
Por el precio de las entradas
Otro

10. Cuando vas a un evento cultural o a un museo, ¿cómo te gusta ir?

Solo
me gusta tener compañía, pero si no la tengo voy solo/a
solo iré si tengo compañía

III. Barreras de acceso a las actividades culturales

1. Marca las razones por las que no visitas lugares culturales con más frecuencia:

Falta de tiempo
Desinterés.
Prefiere otras actividades.

El precio es alto
No tengo compañía
No tengo transporte físico/acceso
No tengo/recibo información
Porque no me gusta/no me identifico con la programación
Otra...

2. ¿Por qué no vas más a menudo a museos y/o sitios patrimoniales?

Es caro
No tengo a nadie con quien ir
No me gusta el programa
No tengo tiempo
No tengo opciones de transporte como coche o autobús...
No son accesibles para mí (físicamente, el lenguaje u otras causas)
No me interesa la cultura o prefiero otras actividades
No recibo ninguna información
Otra...

3. ¿Te sientes parte de la cultura de tu ciudad?

Me siento completamente excluido/a
Siento que me han dejado de lado
No sé. No me importa
Me siento incluida
Me siento muy incluida

4. ¿Crees que hay suficientes espacios culturales en tu ciudad?

Número muy limitado
Número limitado
Número suficiente
Buen número
Muy buen número

5. **¿A qué tipo de eventos te gustaría asistir, pero encuentras barreras para acceder a ellos? ¿Por qué te gustaría participar?**

IV. Actitudes hacia la cultura

1. Para mí, la cultura es...

Una fuente de conocimiento
Una necesidad
Una fuente de inspiración
Una ocupación
Un programa para ir con amigos
Otra...

2. ¿Qué buscas en la cultura?

Conocimiento
Experiencias
Emociones
Socializar
Relajarte
Mantente al día
Otra...

3. ¿Crees que sabes mucho sobre los espacios patrimoniales de Burgos? ¿Cómo calificas tus conocimientos?

Sin ningún conocimiento
Conocimiento insuficiente
Conocimientos suficientes
Buen conocimiento
Muy buen conocimiento

V. Comunicación e información sobre actividades culturales

1. **¿Cómo sueles enterarte de los eventos culturales y/o de la programación de los museos?**

La gente me pregunta si quiero ir
Encuentro los eventos en las redes sociales, como facebook, instagram o TikTok
Lo sé por mis amigos
Lo sé por mi familia
Busco en internet
Veo los boletines
Visito taquillas
Conozco los eventos de la "Agenda Cultural"
Conozco los acontecimientos de la escuela o centros cívicos
Otra...

2. En general, ¿cree que los espacios culturales tienen suficiente información para entender la actividad cultural?

Sí
No
Tal vez

VI. Sugerencias:

¿Qué sugiere para que la cultura sea más accesible?

¿Qué sugieres para que la gente visite más los espacios culturales?

ENCUESTA A ENTIDADES CULTURALES

Prácticas culturales en Burgos

Para conocer las prácticas de accesibilidad cognitiva y social a la cultura en la provincia de Burgos, la Fundación Bracara Augusta, en asociación con la Universidad Católica Portuguesa, está llevando a cabo un estudio en el marco de un proyecto internacional llamado "ISA CULTURE: intelectual y socialmente accesible - en el camino hacia la igualdad: la cultura como herramienta para la inclusión social y la integración laboral" (Erasmus +, Acción clave 2, Asociaciones de cooperación en el ámbito de la juventud). La red internacional está compuesta por Portugal (Fundación Bracara Augusta, Universidad Católica Portuguesa - Centro Regional de Braga y CERCI Braga), España (Universidad de Burgos) y Eslovenia (Asociación RISA).

En este sentido, nos gustaría conocer su opinión sobre las prácticas de accesibilidad en su organización cultural, por lo que le pedimos su colaboración en la cumplimentación de este cuestionario, que le llevará unos 20 minutos.

Como indicó el director de la organización cultural o colaborador para rellenar este cuestionario, su colaboración es vital.

Bajo los estándares éticos de la investigación, su participación será sin coste para usted. Si decide participar, puede detenerse en cualquier momento.

Su contribución es esencial, y la información recopilada a través de este cuestionario, sigue las normas éticas de la investigación científica, es estrictamente confidencial, con medidas y procedimientos para asegurar el anonimato de los datos recopilados. La información será tratada de manera global y confidencial únicamente para la finalidad descrita.

¡Gracias por su valiosa participación!

Leí el propósito de la investigación y el consentimiento informado:

Sí

Autorizo el uso de la información producida estrictamente para esta investigación.

Sí

PARTE 1 – Identificación

1.1. A qué entidad cultural pertenece:

Catedral de Burgos

Teatros (especificar en el apartado "Otros")

Forum Evolución Burgos

Museos y monumentos (especificar en el apartado "Otros")

Asociaciones culturales y artísticas (especificar en el apartado de "Otros")

Centros Cívicos (especificar en el apartado "Otros")

Bibliotecas (especificar en el apartado "otros")

Centros culturales dependientes de entidades bancarias (especificar en el apartado de "Otros")

CEAS (especificar en el apartado "otros")

Centros Municipales (especificar en el apartado de "Otros")

Espacio Tangente

El Hangar

La Estación de la ciencia y tecnología
Espacio CyL Digital
Centro de arte Caja de Burgos CAB
Casa de Cultura de Gamonal
Atapuerca
Otra...

PARTE 2 - Política de accesibilidad de tu entidad cultural

2.1 ¿Es la "accesibilidad" parte de la misión, visión o valores de su entidad cultural?

Sí, se menciona.

Sí, aunque no se menciona explícitamente (está implícito).

No

2.2 ¿Existe una política de accesibilidad aprobada en su entidad cultural (reglamento / declaración de accesibilidad)?

Sí

No

En proceso de elaboración

No conozco una política formalizada que structure los problemas de accesibilidad en la organización cultural en la que trabajo.

2.3 ¿Hay alguna persona en su entidad responsable de los problemas de accesibilidad?

Sí la hay

Sí, soy yo

No

Hay un equipo específico para ello

Lo desconozco

2.4 ¿Existe un grupo asesor para cuestiones de accesibilidad?

Sí

No

Lo desconozco

Grupo asesor

2.4.1 El Grupo Asesor está compuesto por:

Exclusivamente interno a la organización

Exclusivamente externo a la organización

Compuesto por personas internas y externas de la organización

2.4.3 ¿El grupo asesor participa en la programación de exposiciones, actividades o eventos?

Siempre

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Nunca

PARTE 3 - Audiencias y accesibilidad

3.1. ¿Qué grupo(s) de edad asiste con mayor frecuencia a la organización cultural donde trabaja? Elija los grupos de edad que asisten con mayor frecuencia a su organización

Hasta 15 años

15 -24

25-34

34-44

45-54

55-64

65 años y más

3.2 ¿Cómo caracterizaría la accesibilidad en su entidad cultural para los siguientes públicos?

Marque de 1 no accesible a 5 totalmente accesible

Persona con discapacidad física

Persona con movilidad reducida

Persona con discapacidad visual

Persona sorda o con problemas de audición

Persona con discapacidad intelectual o cognitiva

Personas de menor estatura

Persona con dificultades de lenguaje o del habla

Persona con una cultura distinta a la dominante

Persona en situación de vulnerabilidad socio-económica

3. ¿Qué motivos/motivaciones crees que llevan a los jóvenes, que están más alejados de la participación y disfrute de los espacios culturales, a asistir a ellos.

Marque de 1 a 3 opciones

Interés en el evento, tema o contenido (espectáculo, exposición, etc.)

Interés con fines académicos/de estudio

Buscar entretenimiento y diversión

Buscar experiencias culturales únicas, distintivas o diferenciadoras

Influencia de amistades o familiares

A través de la influencia de docentes y escuela

No sé / No tengo opinión/reflexión sobre el tema

Otra...

3.4. La juventud tiende a asistir a su organización cultural con:

Elija hasta 3 opciones

Con amistades

Con familiares (progenitores y/o abuelos/as)

En pareja

Colegas o grupos escolares y universitarios

Grupos pertenecientes a instituciones sociales y comunitarias

Solos/as

3.5 Identifique, en las siguientes listas, para qué públicos ha invertido o desarrollado acciones específicas su organización cultural (en los últimos dos años).

3.5.1. según el grupo de edad (elija las opciones aplicables)

Niñez (hasta 12 años)

Adolescencia (13-17 años)

Juventud (18-25 años)

Adulthood joven (26-35 años)

Adulthood de mediana edad (36-55 años)

Adulthood mayor de mediana edad (56-64 años)

Mayores (65 años o más)

No aplica/no sé

3.5 Identifique, en las siguientes listas, para qué públicos ha invertido o desarrollado acciones específicas su organización cultural (en los últimos dos años).

3.5.2. Según públicos diferenciados (seleccione las opciones aplicables)

Comunidad local

Turistas/Visitantes de fuera de la región

Personas con discapacidad

Grupos escolares o universitarios

Profesorado

Grupos de organizaciones benéficas

Minorías étnicas

Niñez y juventud en situación de riesgo

Personas con bajos recursos económicos

Público en general (no desarrollamos actividades dirigidas a públicos específicos)

Otra...

Parte 4 – Accesibilidad por áreas (espacio, recepción, programa y horario)

Accesibilidad Física/Espacio

4.1 ¿Cómo valoras la accesibilidad física o accesibilidad de los espacios de la entidad cultural en la que trabajas? Marque de 1 no accesible a 5 totalmente accesible

Espacio dentro del edificio - áreas públicas - (circulación dentro del edificio)

Espacio interior del edificio - áreas privadas - (por ejemplo, oficinas, talleres, salas de ensayo, camerinos, etc.)

Espacio exterior (inmediaciones) del edificio para el acceso al interior

Acceso a las instalaciones: red de transporte público cercana (menos de 200 metros)

Acceso desde la plaza de aparcamiento al edificio
Accesibilidad Física/Espacio

4.1.1. La organización cultural en la que trabaja, cuenta: Marque de 1 no accesible a 5 totalmente accesible

Los huecos en el edificio están iluminados o marcados por el cambio de color (información precisa sobre la profundidad, la altura y el estado de los huecos).

Los obstáculos al movimiento son detectables por una persona ciega que usa un bastón.

El principio y el final de las escaleras están marcados por diferentes colores y texturas, contrastando con el resto del piso (carril de acceso).

Hay un código táctil para las diferentes áreas / cursos.

Hay un código visual, imágenes o iconos para las diferentes áreas / cursos

Hay audioguías para las diferentes áreas

Accesibilidad en la recepción

4.2. ¿Cuál es su nivel de acuerdo con respecto a la accesibilidad para dar la bienvenida a diferentes públicos? Marque de 1 no accesible a 5 totalmente accesible

La acogida en un espacio cultural implica la formación/cualificación de todos los empleados de la entidad cultural (gestión, artistas, espacios).

Los empleados de su entidad cultural están capacitados para atender al público, considerando las necesidades de las personas con discapacidad y grupos vulnerables.

Creo que la formación de los empleados ayuda a superar las barreras a las que se enfrentan las personas con discapacidad y/o colectivos vulnerables.

Accesibilidad en la programación

4.3 Su entidad cultural incluye en su programación:

4.3.1 Artes escénicas, espectáculos en vivo y/o cine

Sí, es nuestra área cultural por excelencia

Sí, (ocasionalmente) aunque es diferente al área por excelencia en la que nos posicionamos en el sector cultural

No

4.3.1 Artes escénicas, espectáculos en vivo y/o cine

4.3.1.1 Por favor, indique si lo tienen disponible o si está en el programa que ofrecen al público:

Marque de 1 nunca a 5 siempre

Se admiten perros guía

Si se requiere un acompañante, tienen entrada gratuita.

Materiales descritos en audio disponibles (Público con discapacidad visual)
Interpretación en lengua de signos (personas sordas)
Subtitulado (acceso para personas sordas, con problemas de audición o cuya lengua materna no es el español)
Sesiones relajadas
Notas del programa (también en braille y letra ampliada)

4.3.1.2 ¿Qué otras herramientas o formas de promoción de la accesibilidad tiene la programación de su organización?

4.3.2 Exposiciones, conferencias, teatro y espectáculos

Accesibilidad en la programación

4.3 Su entidad cultural incluye en su programación:

4.3.2 Exposiciones, conferencias, teatro y espectáculos

Sí, es el área cultural por excelencia en la que nos posicionamos

Sí, (ocasionalmente) aunque no es el área por excelencia en la que nos posicionamos en el sector cultural.

No

4.3.2.1 Exposiciones, conferencias, teatro y espectáculos

4.3.2.1. Si ha respondido afirmativamente, indique si lo tienen disponible en su programa:

Marque de 1 nunca a 5 siempre

Asientos reservados para personas con discapacidad

Se admiten perros guía

Si se requiere un acompañante, tienen entrada gratuita.

Interpretación en lengua de signos (visita guiada en vivo o grabada en video guía)

Contenido audiovisual: audiodescripción, interpretación en lengua de signos y subtitulado.

Materiales táctiles

Braille e impresión ampliada

Guías con pictogramas

Sesiones relajadas

Guías de Lectura fácil

Los subtítulos están escritos en Lectura fácil y son en directo cuando se utilizan durante una exposición

Las leyendas tienen un contraste firme de figura/fondo y un fondo sólido (sin dibujos ni ilustraciones).

4.3.2.2 ¿Qué otras herramientas o formas de promover la accesibilidad tienen la programación de su organización?

4.4 Horarios

Accesibilidad y horario de apertura

4.4 ¿Cree que los horarios de programación de las organizaciones culturales, en general, afectan a la accesibilidad a la cultura considerando los diferentes grupos de personas? Elija todas las que correspondan

Sí

No

Sí, debido a conflicto con los horarios de trabajo de la mayoría de las personas

Sí, debido a conflictos con los horarios de estudio de la mayoría del estudiantado

Sí, debido a la dificultad en la participación de las familias con menores y jóvenes dependientes
Sí, debido a la dificultad en la participación de las familias con personas mayores dependientes
Otra...

4.5. ¿Pueden las organizaciones culturales hacer que la programación sea más accesible teniendo en cuenta las limitaciones de tiempo del público? Elija todas las que correspondan

Sí

No

Ofrecer programación en horarios alternativos, como tardes o fines de semana

Hacer que los eventos culturales estén disponibles en fechas conmemorativas o días festivos

Adaptar la duración de los eventos para satisfacer mejor las necesidades del público

Proporcionar programación en línea para el acceso en momentos convenientes

Nunca he reflexionado sobre esta cuestión

4.6 En este contexto, ¿Cuáles considera que son los principales retos a los que se enfrentan las entidades culturales en la programación?

Elija todas las que correspondan

Limitaciones financieras para ampliar el horario de apertura (implicaría más personal).

Limitaciones de espacio físico o disponibilidad de recursos físicos para la diversificación de los horarios

Conflictos con la disponibilidad de artistas, oradores u otros colaboradores

Dificultad para conciliar y responder a las diversas necesidades de todos los públicos.

Resistencia interna a la ampliación de horas

La accesibilidad a la cultura no está relacionada con cuestiones de tiempo o disponibilidad.

Parte 5 - Buenas Prácticas de Accesibilidad

5.1. ¿La organización cultural en la que trabaja tiene buenas prácticas en la promoción de la accesibilidad a la cultura para todos los públicos

Sí

No

En parte

5.1. Organización cultural

5.1.1 En caso afirmativo o parcial, ¿Cuáles son las principales buenas prácticas adoptadas para garantizar la accesibilidad a la cultura en su organización? Elija todas las opciones aplicables

Uso de un lenguaje claro y accesible (Lectura fácil)

Ofrecer actividades gratuitas al público en general

Ofrecer actividades a precios simbólicos (low cost)

Promoción de actividades "al aire libre" (por ejemplo, escuelas, IPSS Instituciones Particulares de Solidaridad Social/entidades de solidaridad social, hospitales, prisiones, espacio público).

Suministro de audiodescripción para personas con discapacidad visual

Suministro de subtítulos o traducción a la lengua de signos para personas con discapacidad auditiva

Actividades fáciles de entender / con un lenguaje accesible para todos los públicos (Lectura fácil)

Estimulación sensorial

Acceso físico/infraestructura adaptada para personas con movilidad reducida

Materiales en formatos braille accesibles

Capacitación del personal para satisfacer las necesidades de diferentes públicos, incluidos los públicos vulnerables y las personas con discapacidad.

Colaboración con entidades o colectivos con el fin

de acercar a las audiencias y promover la accesibilidad

Otra...

5.1.2 En el contexto de la accesibilidad a la cultura, identifique otras buenas prácticas en su organización cultural.

Parte 6 - Proyectos relacionados con la accesibilidad

6.1 ¿Su organización cultural ha estado involucrada en algún programa o proyecto relacionado con o sobre accesibilidad cultural en los últimos 5 años?

Sí

No

Desconocido

6.1 Proyectos relacionados

6.1.1 ¿Nombre los programas o proyectos culturales en los que su organización ha estado involucrada con respecto a la accesibilidad cultural? (Si tiene difusión en línea, puede vincular a cada proyecto o programa)

6.1.1.1 Para cada uno de los programas o proyectos, ¿Qué socios participan?

6.1.1.2 Para cada uno de los programas o proyectos, ¿Qué organismos de financiación participan?

6.2 En los últimos 5 años, se han asignado

fondos para implementar soluciones de accesibilidad e inclusión en el trabajo de la institución: conteste: sí, no o no sabe/no contesta
Fondos del presupuesto de la institución

Fondos comunitarios

Fondos de patrocinadores

Fondos de otras fuentes

6.2.1 En los últimos 5 años se han establecido asociaciones para implementar soluciones de accesibilidad e inclusión en la organización donde trabaja con organizaciones benéficas en áreas tales como: conteste: sí, no o no sabe/no contesta

Niñez y juventud en situación de riesgo o vulnerabilidad social

Personas con discapacidades físicas o intelectuales

Asociaciones representativas de la diversidad cultural

Minorías étnicas

Migrantes y refugiados

6.3 ¿Qué iniciativas o estrategias utiliza su organización para atraer a diferentes grupos de público a los espacios culturales? Elija todas las que correspondan

Programación especializada para grupos específicos

Asociaciones con escuelas, universidades u otras instituciones educativas

Acciones de marketing y difusión dirigidas a diferentes públicos

Acciones accesibles e inclusivas para personas con discapacidad física o intelectual

Eventos temáticos o festivales culturales

Actividades interactivas y participativas

Colaboraciones con artistas locales o grupos

culturales

Promoción de descuentos o entradas asequibles para grupos específicos

Otra...

6.4 ¿Cuáles son los retos más comunes a los que se enfrenta su organización a la hora de buscar una mayor diversidad de público en los espacios culturales? Elija todas las que correspondan

Falta de representatividad y pertinencia de la programación para diferentes grupos de públicos

Barreras físicas o de accesibilidad que impiden que ciertos grupos participen

Desconocimiento e interés del público en general sobre la oferta cultural

Competencia con otras formas de entretenimiento o actividades de ocio

Limitaciones presupuestarias para desarrollar programas y actividades dirigidos a diferentes públicos

Dificultad para establecer asociaciones o colaboraciones con grupos comunitarios o instituciones educativas

Otra...

Parte 7 - Accesibilidad - Empleo y voluntariado

7.1 ¿Tiene la organización empleados con discapacidad y/o colectivos vulnerables en riesgo de exclusión social?

Sí

No

7.1 Empleados con discapacidad

7.1.1 Personal/empleados con discapacidad y/o grupos vulnerables y en riesgo de exclusión social. conteste: si, no o no sabe/no

contesta

Se les escucha sobre cuestiones de accesibilidad
Son parte del Equipo Asesor de Accesibilidad.

Las convocatorias de contratación de personal se dan a conocer a las instituciones que trabajan con personas con discapacidad y/o grupos vulnerables en riesgo de exclusión social.

El empleo de las personas con discapacidad y/o grupos vulnerables y en riesgo de exclusión social está vinculado a los incentivos recibidos por su empleo.

La contratación de personas con discapacidad y/o colectivos vulnerables en riesgo de exclusión social es una política de responsabilidad social de la organización.

7.2 ¿La organización cuenta con voluntarios con discapacidad y/o colectivos vulnerables en riesgo de exclusión social?

Sí

No

Parte 8 - Finalizando el cuestionario

8.1 Este espacio es totalmente libre. Permiéndole compartir cualquier aspecto de Accesibilidad a la cultura que considere relevante resaltar y que no haya sido cubierto en el cuestionario, o con menos profundidad de lo que le gustaría. Agradecemos cualquier comentario y observación que pueda compartir.

ENCUESTA A ENTIDADES SOCIALES

Prácticas culturales en Burgos

Con el objetivo de conocer las prácticas de accesibilidad cognitiva y social a la cultura en la provincia de Burgos, la Fundación Bracara Augusta, en colaboración con la Universidad Católica Portuguesa, está llevando a cabo un estudio en el marco de un proyecto internacional llamado "ISA CULTURE: intelectual y socialmente accesible - en el camino hacia la igualdad: la cultura como herramienta para la inclusión social y la integración laboral" (Erasmus +, Acción clave 2 (Asociaciones de cooperación en el ámbito de la juventud). La red internacional está compuesta por Portugal (Fundación Bracara Augusta, Universidad Católica Portuguesa - Centro Regional de Braga y CERCI Braga), España (Universidad de Burgos) y Eslovenia (Asociación RISA).

En este sentido, nos gustaría conocer su opinión sobre las oportunidades y condiciones de acceso a la cultura para los usuarios de la institución social a la que pertenece, por lo que le pedimos su colaboración en la cumplimentación de este cuestionario, que le llevará unos 20 minutos.

Su contribución es esencial, y la información recopilada a través de este cuestionario, se rige siguiendo las normas éticas de la investigación científica, es estrictamente confidencial, con

medidas y procedimientos para asegurar el anonimato de los datos recopilados. La información será tratada de manera global y confidencial únicamente para la finalidad descrita.

¡Gracias por su valiosa participación!

Leí el propósito de la investigación y el consentimiento informado:

Sí

Declaro que autorizo el uso de la información producida estrictamente para esta investigación

Sí

PARTE 1 – Identificación

1.1 Indique la Institución/organización social a la que pertenece

1.2 ¿Dónde se encuentra su organización? (Localidad y Barrio)

1.3 ¿En qué áreas de intervención opera su organización? Indique las que proceda

Infancia y juventud

Infancia y juventud con discapacidad

Infancia y juventud vulnerables

Personas mayores

Personas adultas con discapacidades

Personas con enfermedades mentales/trastornos psiquiátricos

Personas sin hogar

Familia y Comunidad en General

Personas que viven con VIH/SIDA y sus familias
Personas con conductas adictivas y dependencias
Personas que son víctimas de violencia doméstica
Migrantes y refugiados
Vivienda Social
Acción social
Emprendimiento e innovación social
Otra...

PARTE 2 - Participación y democracia cultural en la Organización

2.1 ¿Se menciona la participación cultural/democracia, cultura/accesibilidad a la cultura en la misión, visión o valores de su organización?

Sí, se menciona.

Sí, aunque no se menciona explícitamente (está implícito).

No

No sé

2.2 ¿La institución busca activamente involucrar a sus usuarios en la definición de los planes de actividades y específicamente en el tipo de eventos culturales en los que les gustaría participar?

Sí, siempre

Sí, a menudo

Sí, ocasionalmente

Raramente

No

2.3 ¿A qué actividades culturales suelen asistir los usuarios/clientes de su institución/organización con su acompañamiento? Indique todos los eventos

aplicables

Teatro

Danza y coreografía

Música en vivo (conciertos, recitales, actuaciones musicales)

Eventos temáticos o festivales culturales

Espectáculos de comedia o monólogos

Exposiciones de arte

Exposiciones de diseño y moda

Proyecciones audiovisuales o instalaciones multimedia

Cine

Talleres y talleres creativos

Conferencias, seminarios y charlas, entre otros.

Actividades artísticas y artesanales

Eventos literarios (lecturas, lanzamientos de libros)

Otra...

2.4 Aunque las actividades culturales pueden variar según las preferencias individuales, enumere un conjunto de actividades culturales en las que los usuarios de su institución tienden a mostrar más interés: (indique las opciones más comunes en su institución).

2.4.1. En el caso del grupo de niñez y juventud (de 13 a 30 años): Indique los que corresponda

No tengo respuestas sociales con niñez y juventud

Museos y Exposiciones
Representaciones teatrales
Actuaciones musicales
Eventos de Danza Contemporánea
Eventos de Danza Tradicional
Peregrinaciones
Biblioteca
Actuaciones en las calles o plazas de la ciudad
Cine y proyecciones de cine
Talleres de Arte y Manualidades
Conferencias y talleres culturales
Eventos religiosos
Yacimientos arqueológicos
Galerías de Arte
Fiestas culturales asociadas a las tradiciones locales
Otra...

2.4 Aunque las actividades culturales pueden variar según las preferencias individuales, enumere un conjunto de actividades culturales en las que los usuarios de su institución tienden a mostrar más interés: (indique las opciones más comunes en su institución).

2.4.1. En el caso de adultos (mayores de 30 años): Indique los que corresponda

No tengo respuestas sociales con niñez y juventud
Museos y Exposiciones
Representaciones teatrales
Actuaciones musicales
Eventos de Danza Contemporánea
Eventos de Danza Tradicional
Peregrinaciones
Biblioteca
Actuaciones en las calles o plazas de la ciudad
Cine y proyecciones de cine

Talleres de Arte y Manualidades
Conferencias y talleres culturales
Eventos religiosos
Yacimientos arqueológicos
Galerías de Arte
Fiestas culturales asociadas a las tradiciones locales
Otra...

Participación en actividades de organizaciones culturales

2.5 ¿Con qué frecuencia su institución social visita (con sus usuarios) los siguientes espacios culturales y patrimonio religioso de la ciudad, en los últimos dos años? Marque de

1 nunca a 5 siempre

Catedral de Burgos
Teatros
Forum Evolución Burgos
Museos y monumentos
Asociaciones culturales y artísticas
Centros Cívicos
Bibliotecas
Centros culturales dependientes de entidades bancarias
CEAS
Centros Municipales
Espacio Tangente
El Hangar
La Estación de la ciencia y tecnología
Espacio CyL Digital
Centro de arte Caja de Burgos CAB
Casa de Cultura de Gamonal
Atapuerca

2.6 ¿Le gustaría mencionar otros lugares que no están en la tabla y que frecuenta en Burgos? (sobre los últimos 2 años)

2.7 ¿Alguna vez ha recibido la visita de un grupo cultural en su institución?

Sí

No

2.8 Grupos que han visitado su institución

2.8 ¿Qué grupos/organizaciones culturales ya han visitado su institución?

Grupos de teatro

Grupo de danza (contemporánea, clásica, rock, pop, hip-hop)

Grupos de danza folclórica

Grupos de música tradicional/regional/popular

Grupos corales

Grupos de literatura, poesía y escritura

Patrimonio cultural Organizaciones y museos

Asociaciones o agrupaciones de artistas y artesanos

Grupos de arte urbano

Otra...

2.9 Participación de usuarios

2.9 Siempre que organiza visitas a organizaciones o espacios culturales, ¿consigue que todos tus usuarios participen?

Sí (sucursales también)

No

2.10. Razones que impiden a los usuarios participar

2.10.1 En el caso de niñez y juventud: Elija las

opciones que considere más frecuentes

No aplicable (sucursal)

Dificultades financieras de los usuarios

Dificultades de movilidad

Falta de interés o motivación

Conflictos de horarios (superposición de actividades culturales con otros compromisos y obligaciones)

Falta de publicidad e información sobre las actividades culturales disponibles

Falta de condiciones logísticas para acompañar a los usuarios a actividades culturales fuera de la institución

Ninguna de las anteriores

Otra...

2.10. Razones que impiden a los usuarios participar

2.10.2. para adultez Elija las opciones que considere más frecuentes

No aplicable (sucursal)

Dificultades financieras de los usuarios

Dificultades de movilidad

Falta de interés o motivación

Conflictos de horarios (superposición de actividades culturales con otros compromisos y obligaciones)

Falta de publicidad e información sobre las actividades culturales disponibles

Falta de condiciones logísticas para acompañar a los usuarios a actividades culturales fuera de la institución

Ninguna de las anteriores

Otra...

Implicación cultural de la institución social

2.11. En los últimos dos años, ¿ha organizado su institución algún evento cultural con la participación de usuarios y/o empleados?

Sí
No

2.11. Organización de eventos culturales

2.11.1 ¿Qué tipo de eventos?

Teatro
Danza y coreografía
Música - conciertos, recitales, actuaciones musicales
Espectáculos de comedia o monólogos
Exposiciones de arte
Exposiciones de diseño y moda
Talleres y talleres creativos
Actividades artísticas y artesanales
Eventos literarios (lecturas, lanzamientos de libros)
Otra...

2.11.2 ¿Estos eventos son abiertos y publicitados para la comunidad?

Sí, todos los eventos estaban abiertos a la comunidad en general.
Sí, todos los eventos están abiertos a la comunidad de familias y amistades de los usuarios.
Algunos eventos estaban abiertos a la comunidad en general.
Algunos eventos estaban abiertos a la comunidad de familias y amistades de los usuarios.
No, ningún evento estaba abierto a la comunidad en general.

2.11.3 ¿Puede dar uno o más ejemplos que considere significativos del trabajo de participación cultural que realiza con sus usuarios como sujetos activos?

PARTE 3 - Público y accesibilidad

3.1 Indique su nivel de acuerdo con las siguientes afirmaciones que abordan las dificultades o retos a los que se enfrenta su institución en la planificación o el seguimiento de la visita de grupos de usuarios a los espacios culturales: Marque de 1 totalmente en desacuerdo a 5 totalmente de acuerdo

Las barreras físicas de accesibilidad a los espacios culturales dificultan la participación de los usuarios
Poca información sobre actividades culturales que puedan ser adecuadas para las organizaciones sociales

Falta de recursos económicos para pagar los pasajes de acceso y los viajes

Oferta limitada de actividades culturales gratuitas
Falta de interés o motivación de los usuarios por participar en actividades culturales

Falta de transporte adecuado para viajar a los sitios culturales

Falta de tiempo para que los equipos/personal acompañen a los usuarios a los espacios culturales
La información y el lenguaje en los museos y exposiciones no son claros ni accesibles.

Faltan visitas guiadas, adaptadas para personas con discapacidad.

Los horarios de las ofertas culturales, como el teatro y las actuaciones musicales, limitan la participación de los usuarios

Los horarios de apertura de museos y bibliotecas limitan la participación de usuarios

3.1.1 ¿Otras limitaciones?

3.2 ¿Cómo caracteriza, en general, los espacios culturales a los que asiste con sus usuarios, teniendo en cuenta las condiciones de Accesibilidad por parte del público?

Marque de 1 no accesible a 5 totalmente accesible

Persona con discapacidad física

Persona con movilidad reducida

Persona con discapacidad visual

Persona sorda o con problemas de audición

Una persona con una discapacidad intelectual o cognitiva

Personas de menor estatura

Persona con dificultades en el lenguaje o el habla

Persona en situación de vulnerabilidad socioeconómica

3.3 Teniendo en cuenta el grupo de usuarios con los que trabaja, ¿Cuánta importancia concede a las declaraciones que indican las razones / motivaciones para participar en visitas o eventos culturales?

Marque de 1 no es importante a 5 muy importante

Interés en el evento, el tema o el contenido

Interés por los fines educativos/enriquecimiento educativo

Promover la inclusión social asegurando la participación en actividades culturales.

Proporcionar entretenimiento y diversión.

Busca experiencias culturales únicas, distintivas o diferenciadoras

Ofrece momentos de ocio

Estimular la interacción social

Fomentar el fortalecimiento de la identidad cultural y el sentido de comunidad

Valorar la cultura local

Lucha contra el aislamiento social

Promoción del turismo

Estimula la creatividad y la imaginación

Desarrollar habilidades sociales y culturales

Promoción de la salud mental

Promoción de la diversidad cultural

3.4 ¿Cree que los horarios de programación de las entidades culturales en general afectan a la accesibilidad a la cultura?

Elija todas las que correspondan

Conflicto con los horarios de trabajo de la mayoría de las personas

Entra en conflicto con los horarios de estudio de la mayoría de los estudiantes

Dificulta la participación de familias con hijos y jóvenes dependientes.

Dificulta la participación de familias con personas mayores dependientes.

No veo un impacto significativo de los horarios de programación en el acceso a las organizaciones culturales

3.5. ¿Pueden las organizaciones culturales hacer que la programación sea más accesible teniendo en cuenta las limitaciones de tiempo del público?

Elija todas las que correspondan

Ofrecer programación en horarios alternos, como por la noche o los fines de semana

Organizar eventos culturales en fechas conmemorativas o días festivos

Adaptar la duración de los eventos para satisfacer mejor las necesidades de la audiencia

Proporcionar programación en línea para acceder a la misma en horarios convenientes
Nunca he pensado en esta pregunta

Parte 4 - Responsabilidades para promover la accesibilidad a la cultura:

4.1 En su opinión, ¿Quién cree que es el responsable de promover la accesibilidad a la cultura?

Organismos/Instituciones Europeas
Agencias gubernamentales/nacionales
Autoridades/entidades regionales
Instituciones culturales y espacios de arte
Empresas y patrocinadores del sector cultural
Social Organizaciones/IPSS Instituciones Particulares de Solidaridad Social
Toda la sociedad, es una responsabilidad colectiva
No tengo opinión

Parte 5 - Evaluación de lugares y buenas prácticas para la accesibilidad a la cultura

5.1 ¿Considera que las organizaciones culturales promueven la accesibilidad a la cultura para todos los públicos, incluyendo los usuarios de su institución?

Sí
No
En parte

5.2 Mejoras

5.2 ¿Considera que ha habido mejoras en los últimos 5 años en la accesibilidad a los espacios culturales en Burgos?

Sí, he visto mejoras significativas.
Sí, ha habido algunas mejoras, pero queda mucho por hacer.

No he notado ningún cambio significativo
No estoy seguro / No hacemos suficientes visitas a espacios culturales en Burgos para permitirme hacer una evaluación de las posibles mejoras.

5.3 Dimensiones mejoradas

5.3 ¿Cuáles fueron las principales dimensiones de las mejoras de accesibilidad?

Instalaciones físicas (por ejemplo, rampas de acceso, ascensores, señalización).
Mayor disponibilidad de información y materiales en formatos accesibles (por ejemplo, braille, audioguías, subtítulos, pictogramas).
Sensibilizar al personal de los espacios culturales sobre las necesidades de accesibilidad.
Promoción de eventos culturales inclusivos y adaptados para personas con discapacidad.
Otra...

5.5 Buenas prácticas

5.5 En su opinión, ¿Cuáles son las principales buenas prácticas adoptadas por los espacios culturales para garantizar la accesibilidad a la cultura? Elija todas las que correspondan

Uso de un lenguaje claro y accesible (Lectura fácil)
Ofrecer actividades gratuitas para el Público en general
Ofrecer actividades a precios simbólicos (low cost)
Dinamización de actividades "al aire libre" (por ejemplo, escuelas, IPSS Instituciones Particulares de Solidaridad Social/entidades de solidaridad social, hospitales, cárceles, espacio público).
Suministro de audiodescripción para personas con discapacidad visual
Suministro de subtítulos o traducción al lenguaje

de señas española para personas con discapacidad auditiva

Acceso físico/infraestructuras adaptadas para personas con movilidad reducida

Materiales en formatos accesibles en braille

Formación de la cultura personal de la organización para satisfacer las necesidades de diferentes públicos, como las personas con discapacidad.

Colaboración con organizaciones o grupos especializados en Accesibilidad

Uso de tecnologías de asistencia para proporcionar una mayor accesibilidad a la cultura

5.6 ¿Tiene algún ejemplo de organización cultural en Burgos que considere un excelente ejemplo de promoción de la accesibilidad para todos los públicos, es decir, para su institución?

Parte 6 - Estrategias de colaboración - Asociaciones - en el ámbito de la accesibilidad cultural

6.1.1 De acuerdo con las áreas enumeradas, ¿En qué medida podría contribuir su institución? Marque de 1 sin contribución a 5 significativamente

Recomendaciones para la accesibilidad física

Recomendaciones de Accesibilidad Sensorial (a través de guías en braille, subtítulos, audiodescripción, entre otros)

Recomendaciones para la Accesibilidad Digital (contenidos digitales accesibles para personas con discapacidad visual, auditiva y cognitiva)

Formación en inclusión social para la formación de profesionales de entidades culturales

Abogacía e incidencia, actuando como defensores de personas en situación de vulnerabilidad social que limitan el acceso a la cultura o a la participación cultural.

Desarrollar/apoyar el desarrollo de contenidos más accesibles

Difusión de actividades culturales

Movilizar a nuestro público para actividades culturales, acompañándolo y diagnosticando los factores de exclusión

¿Alguna otra medida para contribuir desde su institución a la accesibilidad a la cultura?

Parte 7 - Proyectos vinculados a la accesibilidad

7.1 ¿Su organización/institución social ha participado, en los últimos 5 años, en algún programa o proyecto relacionado con o sobre accesibilidad cultural?

Sí

No

Desconocido

7.1 Participación en programas o proyectos

7.1.1 ¿En qué programas o proyectos culturales ha participado su organización en relación con la accesibilidad cultural? (Si tiene divulgación en línea, puede vincular a cada proyecto o programa, no es necesario que complete la información en 7.1.1.1 y 7.1.1.2 si están en el enlace compartido).

7.1.1.1 Para cada uno de los programas o proyectos, ¿Qué socios están involucrados?

7.1.1.2 Para cada uno de los programas o proyectos, ¿Cuáles son los organismos de financiación?

Parte 8 - Finalizando el cuestionario

8.1 Este espacio es totalmente libre. Permitiéndole compartir cualquier aspecto de Accesibilidad a la cultura, participación y democracia cultural que considere relevante y que no haya sido cubierto en el cuestionario, o con menos profundidad de lo que le gustaría. Agradecemos cualquier comentario y observación que pueda compartir.

Fig.32 - Actividad formativa para jóvenes



Apresentação do curso: Cultura ISA
Formação em competências pessoais e
profissionais como agentes culturais

Objetivo geral

- Capacitar jovens em situação de vulnerabilidade para atuarem como agentes culturais através da aquisição e desenvolvimento de competências pessoais e profissionais

APÉNDICE II

APÉNDICE II



CONTENIDO DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN

PROGRAMA DE FORMACIÓN

Formación en competencias personales y laborales como agentes culturales

Objetivo general

- Formar a jóvenes en situación de vulnerabilidad para que actúen como agentes culturales a través de la adquisición y el desarrollo de competencias personales y laborales.

Contenido

- Módulo 1: Comunicación y Habilidades Socioemocionales
- Módulo 2: Ciudadanía y Competencia Digital
- Módulo 3: Inclusión Social y Laboral
- Módulo 4: Cultura y Patrimonio

Metodología

La formación será presencial y utilizará una metodología eminentemente práctica y participativa. Se utilizarán materiales audiovisuales para realizar presentaciones introductorias sencillas sobre los temas. Además, se realizarán actividades prácticas que contribuirán a la adquisición y desarrollo de las competencias previstas en el programa formativo.

Duración

- **Horas totales:** 36 horas
- **Distribución provisional:** 12 sesiones de 3 h/semana

MÓDULO 1: HABILIDADES COMUNICATIVAS Y SOCIOEMOCIONALES

Objetivos:

- Lograr un buen ajuste grupal
- Desarrollar la expresión comunicativa y corporal desde el aspecto físico y emocional.
- Desarrollar técnicas discursivas que permitan el uso correcto del lenguaje para cada contexto comunicativo.

- Transferir pautas de comunicación y oratoria aprendidas, a través de actividades.
- Transmitir información sobre un tema a un grupo específico
- Comprender y percibir las emociones propias y las de los demás.
- Desarrollar la empatía y la asertividad.

Contenido

- Elaboración de normas para el desarrollo del curso
- Elementos del lenguaje verbal y del lenguaje no verbal.
- Habilidades comunicativas: saludar, presentarse, pedir ayuda, información...
- Tipos de discursos: Narración, descripción, argumentación
- Intención comunicativa: ¿a qué nos referimos? ¿Cómo decirlo?
- Situaciones emocionales y su gestión.

SESIÓN 1:

1.1 Antecedentes teóricos Referencias

González Gimero, M^a.E. (2022). EHS. Escala de Habilidades Sociales (4^a edición). Hogrefe TEA Ediciones, Madrid. <http://hdl.handle.net/11531/66712>.

López Sánchez, F., Carpintero Raimundez, E., Del Campo Sánchez, A., Lázaro Visa, S., & Soriano Rubio, S. (2006). PROGRAMA DE BIENESTAR: Bienestar personal y social y prevención de disturbios y violencia. Pirámide.

1.2 Objetivos:

- Lograr un buen ajuste grupal
- Conoce las expectativas sobre el curso.

1.3 Contenido

- Elaboración de normas para el desarrollo del curso
- Presentación de cada miembro del grupo
- Evaluación inicial de las habilidades sociales de los participantes

1.4 Actividades

0. Presentación del curso y evaluación inicial

El formador da la bienvenida a los participantes y explica en qué consiste el programa, sus objetivos, contenidos, módulos, así como las sesiones y fechas en las que se desarrollarán.

1. Dinámica 1. Evaluación inicial

- **Objetivos:** conocer las expectativas de los participantes del curso, grado de motivación. Conocer las habilidades sociales de los participantes
 - **Contenidos:** Habilidades sociales; expectativas.
 - **Número de participantes:** 10 –12
 - **Duración:** 15/20 minutos
 - **Desarrollo:** Los participantes deberán responder preguntas individuales por escrito sobre sus expectativas del curso, así como su grado de motivación en una escala Likert. Además, tendrán que responder preguntas sobre conocimientos previos sobre los contenidos del módulo. Posteriormente, las impresiones se compartirán en un grupo de discusión.
 - Los participantes deberán completar un cuestionario validado en el HHSS.
 - **Recursos:** Proyector
- Cuestionario sobre expectativas, motivación y conocimientos previos sobre habilidades sociales. González Gismero, E. (2022). Escala de Habilidades Sociales.

2. Dinámica 2. Dos verdades y una mentira:

- **Objetivos:** crear un ambiente distendido en el aula.
 - **Contenidos:** autoconocimiento y heteroconocimiento
 - **Número de participantes:** 10 –12
 - **Duración:** 20 minutos
 - **Desarrollo:**
- En primer lugar, el formador indica que la forma de presentarse será que cada participante diga dos verdades y una mentira sobre sí mismo, y los compañeros tendrán que adivinar cuál es la mentira. La actividad se cierra con una reflexión grupal sobre la satisfacción con la misma.
- **Recursos:** Proyector

3. Dinámico 3. Cohesión de grupo: En busca de un tesoro... -

- **Objetivos:** promover la cohesión grupal
- **Contenidos:** autoconocimiento y conocimiento del grupo
- **Número de participantes:** 10 –12
- **Duración:** 30 minutos
- **Desarrollo:** Para llevar a cabo esta dinámica, cada alumno debe responder a unas pocas preguntas. Para ello, tendrán que desplazarse por el aula, intentando obtener información de sus compañeros y anotando las respuestas. Las preguntas se proyectarán en la pantalla y al final, los participantes se sientan en círculo y comparten sus respuestas.
- **Recursos:** proyector, papel, bolígrafos y listado de preguntas.

4. Dinámica 4. Creación de reglas para el grupo:

- **Objetivos:** Promover un clima adecuado en el aula, transmitiendo la importancia del uso de fórmulas de diálogo y consenso para promover las relaciones interpersonales.
- **Contenidos:** creación de normas para el resto del taller.

• **Número de participantes:** 10 –12

• **Duración:** 50 minutos

• **Desarrollo:** Inicialmente, el educador hace la pregunta "¿Para qué sirven los estándares?", creando una discusión en el grupo.

La clase se divide en grupos y a cada grupo se le da una hoja de trabajo para cumplimentar. (Nosotros decidimos nuestras reglas) Una vez decididas las normas y su utilidad, se reflexiona sobre las consecuencias de su incumplimiento, también en conjunto.

Los grupos comparten su trabajo y acuerdan las normas que regirán el resto del curso, elaborando con ellos un cartel que permanecerá visible en el aula.

• **Recursos:** proyector, hojas de trabajo Nosotros decidimos nuestras reglas, lápiz y papel.

SESIÓN 2

2.1 Antecedentes teóricos

2.1.1 Elementos de comunicación

En cuanto a los componentes de la comunicación, se consideran dos tipos principales: la comunicación no verbal y la comunicación verbal (oral o escrita) (Roca, 2007).

Con respecto a la comunicación no verbal, se refiere al tipo de comunicación que se realiza a través de gestos, movimientos, miradas, etc. Es cualquier tipo de comunicación que no se haga a través de la palabra.

Este tipo de comunicación se produce cuando estamos con alguien, ya que, a pesar de estar callados y quietos, a través de cualquier expresión o, incluso con el hecho mismo de permanecer quietos y en silencio, comunicaríamos algo a los demás. Es el principal medio de comunicación de emociones, sentimientos, etc.

Este tipo de comunicación se produce a través de signos no verbales, es básicamente funcional.

Lo utilizamos para realizar actos de comunicación, bien relacionados con la interacción social, como saludar, presentar, felicitar, agradecer, prometer, bautizar, etc.; ya sea relacionados con la estructuración y el control de la comunicación misma, como pedir hablar, iniciar un turno de habla, terminar un turno de habla, relacionar partes y elementos del habla, corregir deficiencias, etc., o relacionados con prácticas comunes en la comunicación interactiva humana como identificar, describir, preguntar, dar opiniones, aconsejar y exteriorizar (experiencias, sensaciones, etc.). sentimientos y deseos)

La comunicación verbal, por otro lado, es una forma de comunicación que sirve para transmitir información. Se establece una transmisión casi continua de mensajes entre los seres vivos; en particular, el ser humano utiliza diferentes medios, y es normal que la información se transmita y la comunicación a menudo implica el intercambio de mensajes entre sus miembros (Gómez-Manzano, 2024).

Características de la comunicación verbal:

Dentro de este tipo de comunicación, destacan los siguientes elementos que son necesarios para establecer este tipo de interacción:

- **El Emisor:** es el que produce el mensaje: habla, escribe, gesticula.
- **Por otro lado, está el receptor:** quien es el destinatario del mensaje: escucha, lee, mira.
- **El mensaje:** Es el tipo de información que se envía entre el emisor y el receptor.
- **Código:** son el conjunto de signos y reglas que utilizamos para producir el mensaje.
- **El canal:** Es el medio físico a través del cual se transmite el mensaje.
- **El contexto o situación:** es el conjunto de circunstancias en las que se produce el acto comunicativo. Estas circunstancias son el tiempo, el lugar, la relación de los interlocutores.

Características de la comunicación no verbal:

Como señala Cestero Mancero (2017), existen diferentes tipos de comunicación no verbal, destacando los siguientes elementos: paralingüística, kinésica, proxémica y cronémica.

Cada tipo de comunicación no verbal tiene una caracterización específica, pero según este autor, se pueden destacar varios aspectos fundamentales, considerados características básicas de los signos no verbales, que nos informan sobre su funcionamiento y uso.

Los signos no verbales pueden comunicarse de forma activa o pasiva y, por lo tanto, su uso nos ayudará a comunicarnos, pero este tipo de comunicación también puede transmitir información sin que nosotros la provoquemos. La mayoría de los signos culturales se comunican de manera pasiva, y la mayoría de los signos en los sistemas no verbales se comunican activamente.

Es posible y frecuente que utilicemos inconscientemente signos no verbales, siendo actos de comunicación imperceptibles para el emisor, pero no para el receptor, que les dará más crédito porque son actos invocacionales. Ejemplos son los chasquidos de lengua, aspiraciones o cambios posturales que hacemos cuando queremos hablar y nuestro interlocutor no nos da la palabra y que suelen ser involuntarios o tan espontáneos que el hablante no es consciente de su producción, pero para el interlocutor constituyen una señal inequívoca de una petición de hablar; Lo mismo ocurre con los gestos manuales que hacemos cuando estamos nerviosos (tocarnos la oreja o la nariz, rascarnos la cabeza, con la aversión a la mirada del interlocutor que tiene la palabra cuando no nos interesa un tema, con el acercamiento corporal a la persona que nos gusta, etc.

2.1.2 Tipos de discurso

Hay muchos tipos posibles de narración de historias. Entre las clasificaciones más importantes, se encuentra la que diferencia las narraciones en lingüísticas y no lingüísticas. Las narrativas lingüísticas son tipos de narración que utiliza el lenguaje oral o escrito como medio de expresión y, por otro lado, las narrativas no lingüísticas son aquellas que utilizan otras modalidades comunicativas, como, por ejemplo, la música, la pintura, la mímica (Palapani-di, 2023)

La lingüística puede ser oral o escrita y se puede clasificar en dos subcategorías: literaria y no literaria. Los primeros se encuentran en la literatura y tienen un objetivo estético, mientras que los segundos se encuentran en la vida cotidiana y pueden servir para diversos propósitos.

Otra distinción es la propuesta por Van Dijk (1976), quien clasifica las narrativas en dos tipos: naturales y artificiales. El primero corresponde a conversaciones naturales y tiene como objetivo informar al oyente sobre acciones o eventos pasados. Las artificiales se encuentran en la literatura, en los cuentos, en los mitos, en las novelas, y una de sus características es que no son necesariamente verdaderas.

Palapanidi (2023) analiza la narración desde dos perspectivas: lingüística y cognitiva. Desde la primera perspectiva, se presentan las diferentes definiciones de narración propuestas por los investigadores y las características que distinguen un discurso narrativo de otros tipos de discurso. Desde una perspectiva cognitiva, examinamos la narración como una modalidad de pensamiento y una habilidad cognitiva humana

Referencias

Cestero Manzano, A. M. (2017): "Non-verbal communication", A. M. Cestero and I. Penadés (eds.), Manual del profesor de ELE, Alcalá de Henares, Universidad de Alcalá, pp. 1051-1122.

Gómez-Manzano, P. (2024, 13 de febrero). Comunicación. Lenguaje verbal y lenguaje. El estudio de la lengua española. Recuperado de: <https://www.cerasa.es/media/areces/files/book-attachment-1922.PDF>

Palapanidi, K. (2023). Narración y argumentación: Dos tipos discursivos, dos modos de pensamiento. Revista electrónica de didáctica del español como lengua extranjera. DOI: 10.18485/ppf_hisp.2023.ch15

Roca, E. (2007). Cómo mejorar tus habilidades sociales: Programa de asertividad, autoestima e inteligencia emocional. (4ª EDICIÓN REVISADA.) AC ACDE EDICIONES.

Van Dijk (1976). Teun Filosofía de la Acción y Teoría de la Narrativa. Poética. vol. 5, p. 287 – 338.

2.2 Objetivos:

- Desarrollar la expresión comunicativa y corporal desde el aspecto físico y emocional.
- Desarrollar técnicas discursivas que permitan el uso correcto del lenguaje para cada contexto comunicativo.

2.3 Contenido:

- Elementos del lenguaje verbal y del lenguaje no verbal.
- Tipos de discursos: Narración, descripción, argumentación

2.4 Actividades

0. Introducción

El educador explica brevemente las características de la comunicación verbal y no verbal, con el apoyo de diapositivas. (15 minutos)

1. Actividad 1. Observa el lenguaje no verbal de dos personas que se están comunicando.

- **Objetivos:** Tomar conciencia de los aspectos de la comunicación no verbal.
- **Contenidos:** Comunicación no verbal
- **Número de participantes:** 10-12

- **Duración:** 30 minutos
- **Desarrollo:** Los participantes se dividen en grupos de tres o cuatro personas. Dos personas se paran una frente a la otra y comienzan a hablar sobre un tema previamente acordado durante 5 minutos y se comportan como lo hacen habitualmente. El resto del grupo los observan sin poder oír lo que dicen y anotan todo lo que les parece relevante para el comportamiento no verbal de ambas personas, tanto lo que hacen bien, como lo que podrían mejorar a partir de este comportamiento como se ha visto anteriormente en la introducción teórica. Después de 5 minutos, los observadores discuten sus hallazgos al grupo numeroso. El profesor y los demás compañeros discuten si están de acuerdo con él y añaden sus propias conclusiones. Si se observan o se encuentran problemas para mejorar, los que estaban teniendo la conversación continúan discutiendo las modificaciones relevantes. Se repite el proceso tantas veces como sea necesario.
- **Recursos:** papeles y bolígrafos.

2. Actividad 2. Dibujo: importancia de la comunicación.

- **Objetivos:** tomar conciencia de la importancia de la comunicación como proceso dinámico
- **Contenidos:** Comunicación verbal
- **Número de participantes:** 10-12
- **Duración:** 10 minutos
- **Elaboración:** El formador realiza un dibujo a partir de figuras geométricas y un voluntario debe describir el dibujo a los demás participantes para que lo reproduzcan lo más fielmente posible, se propone como norma que los demás no pueden hacer preguntas y que no se muestre el dibujo. Sólo puede dictar las figuras geométricas y su ubicación. A continuación, y sin que el voluntario enseñe el dibujo, se realizará la misma actividad, pero esta vez, el resto de alumnos pueden hacer preguntas que el voluntario responde. Por último, se habla de la importancia de una buena comunicación.
- **Recursos:** **Proyector**, papel y bolígrafos.

3. Actividad 3. Teléfono roto

- **Objetivos:** sensibilizar sobre las distorsiones de la comunicación
- **Contenidos:** Comunicación verbal
- **Número de participantes:** 10-12
- **Duración:** 10 minutos

- **Desarrollo:** se forma una cola y el formador comienza contándole una historia a la última persona de la fila: "Dicen que 483 personas están atrapadas bajo el derrumbe del Museo de la Evolución de Burgos tras el paso de un ciclón. Miles de personas se han movilizado para llevar medicinas, mantas y otros artículos. Pero dicen que las personas que fueron atrapadas no fueron por accidente, sino que fue un secuestro, porque entre los atrapados hay gente con mucho dinero". Solo se cuenta una vez, sin posibilidad de repetirlo. El entrenador le susurra la frase al oído sin dejar que nadie más la escuche. Debe beberlo a la persona que está a su lado, y así sucesivamente. La última persona en la fila debe decir la frase en voz alta. La mayoría de las veces cambia la frase original por una mucho más divertida. Después de algunas rondas, puede hacer que las oraciones sean cada vez más complejas.

- **Recursos:** Proyector

4. Actividad 4. La Plaza

- **Objetivos:** fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y la comunicación no verbal. Diagnóstico y resolución de conflictos

- **Contenidos:** Comunicación verbal

- **Número de participantes:** 10-12

- **Duración:** 30 minutos

- **Desarrollo:**

La clase se divide en 5 grupos. Cada grupo recibe un sobre con piezas de rompecabezas que se pueden usar para formar cuadrados iguales. El formador explicará las instrucciones de antemano: "Trabajando en pequeños grupos debes resolver este rompecabezas, pero no es tan sencillo como parece. Voy a dar a cada uno un sobre que contiene pedazos de él. Saca las piezas del sobre y colócalas sobre la mesa frente a ti. No lo hagas hasta que él dé la señal. Distribuidas entre todas las parejas están las piezas que pueden formar cinco cuadrados iguales. Cada uno debe formar un cuadrado frente a él. La tarea no está terminada hasta que todos tienen un cuadrado de iguales dimensiones frente a ellos".

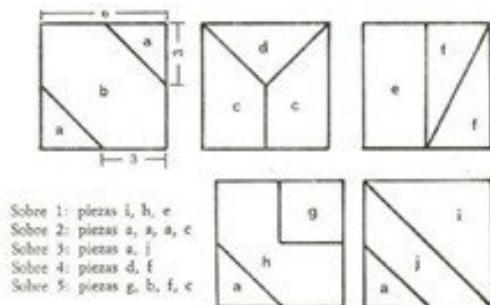
Las normas que se deben cumplir son:

- No se pueden pedir piezas
- No puedes hablar, ni siquiera con gestos
- No intentes terminar solo
- Sí, puedes regalar tus propias piezas a otros

Para obtener una pieza de otra persona, debes esperar a que él te la entregue. Hay que intentar terminar como un equipo. Todos intentarán construir su propia plaza y ayudar a otros a construirla respetando las

reglas anteriores. El entrenador anota los comportamientos relevantes para discusiones posteriores, junto con comentarios constructivos. Al finalizar, la actividad se cierra reflexionando sobre la importancia de la comunicación y el trabajo en equipo.

Recursos: Sobres con trozos de cartulina:



NOTA. Dentro de las actividades 2, 3 y 4, se puede elegir una o dos de ellas en función del tiempo o de las características del grupo.

5. Actividad 5. Acerca de los tipos de discursos

- **Objetivos:** practicar los tres tipos de discursos: narrativo, descriptivo y argumentativo.
- **Contenidos:** Comunicación verbal y tipos de discurso
- **Número de participantes:** 10-12
- **Duración:** 90 minutos
- **Desarrollo:** Se parte de una explicación teórica de los tres tipos de discurso, señalando las principales características de cada uno y dando ejemplos.

• Introducción teórica:

Hay muchos tipos posibles de narración de historias. Una de las distinciones más importantes es la que clasifica las narraciones en lingüísticas y no lingüísticas. Las narraciones lingüísticas son aquellos tipos de narración que utilizan el lenguaje oral o escrito como medio de expresión y, por otro lado, las narrativas no lingüísticas son aquellas que utilizan otras modalidades comunicativas, como, por ejemplo, la música, la pintura, la mímica (Palapani-di, 2023).

- La lingüística puede ser oral o escrita y se puede clasificar en dos subcategorías: literaria y no literaria. Los primeros se encuentran en la literatura y tienen un objetivo estético, mientras que los segundos se encuentran en la vida cotidiana y pueden servir para diversos propósitos.
- Otra distinción es la propuesta por Van Dijk (1976a), quien clasifica las narraciones en dos tipos: naturales y artificiales. Las primeras corresponden a conversaciones naturales y tiene como objetivo informar al oyente sobre acciones o eventos pasados. Las artificiales se encuentran en la literatura, en los cuentos, en los mitos, en las novelas, y una de sus características es que no son necesariamente verdaderas.
- Palapanidi (2023) analiza la narración desde dos perspectivas: lingüística y cognitiva. Desde la primera, se presentan las diferentes definiciones de narración propuestas por los investigadores y las características que distinguen un discurso narrativo de otros tipos de discurso. Desde la perspectiva cognitiva, examinamos la narración como una modalidad de pensamiento y una habilidad cognitiva humana.
- Con respecto a la narración lingüística, se refiere al tipo de narración en la que el lenguaje es un instrumento de interacción social entre seres humanos de una misma comunidad lingüística (Altamirano Flores, 2009).
- Si analizamos con más detalle los tipos de discursos o narrativas, podemos encontrar 4 tipos de textos:
 - La narración descriptiva se refiere a ese tipo de narración que tiene como objetivo describir, detallar cómo es un objeto y utilizamos este tipo de texto, por ejemplo, cuando describimos las características de un objeto con detalles que lo describirán. En este tipo de textos, se utiliza el adjetivo.
 - El texto narrativo se refiere al tipo de narración donde sirven para describir un evento, contar una historia. Pueden hablar de una situación determinada o de una acción que alguien o algo ha causado. El esquema de desarrollo suele seguir la estructura clásica de enfoque, desarrollo y desenlace.
 - La narración argumentativa se utiliza cuando se quiere convencer al lector de una tesis o idea. Esta idea puede ser científica, política, literaria o de cualquier tipo. El objetivo es atraer a los participantes. A menudo se invocan las emociones, la autoridad y la fama. En algunas ocasiones, el engaño puede ser utilizado para manipular la información que se quiere dar.
 - El texto narrativo o expositivo se suele utilizar cuando un autor o una organización realiza una publicación para presentar un hecho, una idea o un concepto a modo de difusión. Este tipo de texto se encuentra comúnmente en el ámbito jurídico, científico o humanístico. El lenguaje utilizado suele ser

adecuado para el público, pero también se puede mostrar en un entorno especializado para los lectores que tienen conocimientos sobre el tema. Siguen el patrón de introducción, desarrollo y conclusión.

- El educador hace una exposición teórica de los tipos de discursos que existen en el lenguaje verbal, así como de sus principales características.
- Se presentan cuatro obras de arte cuyas imágenes se dividirán en cuatro grupos de 3/4 personas cada uno. Las obras de arte son: Mona Lisa de Leonardo Da Vinci; el David de Miguel Ángel; Edificio Museo Guggenheim Bilbao y almuerzo en un rascacielos, de Charles C. Ebbets. Cada obra de arte irá acompañada de una historia sobre cómo se hizo, autor, período histórico e importancia artística y cultural. En cada grupo se trabaja en grupos y una persona prepara una narración de la historia de la obra de arte (practicando así el discurso narrativo), otra describe la obra (discurso descriptivo) y una o dos personas preparan los argumentos de la importancia de la obra (discurso argumentativo) para luego participar en un debate con los miembros de los otros grupos con este estilo de discurso.
- **Recursos:** dispositivos y acceso a internet, fotografías de las obras de arte en las que se va a trabajar, información impresa sobre cada obra de arte.

SESIÓN 3

3.1. Fundamentación teórica.

3.1.1. Asertividad, y estilos de comunicación

Hay cuatro estilos de comunicación diferentes. A continuación, explicaremos brevemente las características de cada estilo de comunicación y cómo estos estilos pueden aparecer en acción:

Estilo de comunicación pasiva. Las personas que poseen este estilo de comunicación muestran dificultades para mostrar su opinión y tienden a seguir la corriente. Los comunicadores pasivos suelen ser no conflictivos e incluso pueden parecer sumisos. Su comunicación se caracteriza por utilizar expresiones no verbales como cruzar los brazos y evitar el contacto visual.

Estilo de comunicación agresivo. Las personas suelen comunicarse con los demás, estando muy convencidas de su opinión, hasta el punto de que pueden no escuchar las opiniones de sus colegas. Es común que quieran imponer sus propias ideas durante una conversación y a veces incluso pueden utilizar un lenguaje confrontativo como "te equivocas" o "no entiendes". Su lenguaje no verbal incluye mantener un contacto visual intenso.

Estilo de comunicación pasivo-agresivo. Este estilo de comunicación hace que las personas no se sientan

cómodas expresando sus opiniones. Su comunicación verbal no suele coincidir con el comportamiento no verbal. Por ejemplo, pueden decir que están emocionados, pero muestran un lenguaje corporal contradictorio, como fruncir el ceño o hundir los hombros.

Estilo de comunicación asertivo. Las personas con este tipo de comunicación saben cómo defenderse. Son el tipo de comunicadores que saben expresar sus opiniones y defender lo que quieren. Los comunicadores asertivos pueden usar gestos con las manos mientras se comunican de manera no verbal y es probable que tengan expresiones faciales relajadas o muestren felicidad al hablar.

3.1.2 Habilidades sociales Referencias

Acosta, A., López Megías, J., Segura, I. y Rodríguez, R. (s.f.) Cuaderno de Habilidades Sociales. Programa de educación para la convivencia. Universidad de Granada.

3.2. Objetivos:

- Desarrollar la asertividad
- Practica algunas habilidades sociales

3.3. Contenido

- Habilidades comunicativas: saludar, presentarse, pedir ayuda, información...
- Intención comunicativa: ¿a qué nos referimos? ¿Cómo comunicarlo?

3.4. Actividades

0. Introducción

En esta primera parte, el tutor va a explicar los diferentes estilos de comunicación (activa, pasiva o agresiva), por poner algunos ejemplos. (10 minutos).

1. Actividad 1. Practicar estilos de comunicación

- **Objetivos:** conocer las tres características de los tres estilos de comunicación (activo, pasivo y agresivo). Practicar diferentes formas de hacer una pregunta, queja, aclaración, etc. de forma asertiva.
- **Contenidos:** Habilidades sociales básicas y su práctica en el juego de roles y la asertividad
- **Número de participantes:** 10-12
- **Duración:** 20 minutos
- **Desarrollo:** A partir de diferentes escenas que se presentan en pantalla y que el formador lee, los alumnos tienen que identificar cada estilo de comunicación utilizado en cada escena. Esto se hará en grupos

grandes. En las últimas escenas, se plantearán conflictos y son los estudiantes quienes deben resolverlos juntos de forma asertiva. Se muestran dos escenas de conflictos relacionados con situaciones de guías turísticos, y su resolución según los tres estilos comunicativos. Y tres escenas que se montan y deben resolver en un grupo grande.

- **Recursos:** proyector.

2. Actividad 2. Descubriendo el arte de mi ciudad.

- **Objetivos:** buscar información a través de fuentes fiables; conocer obras artísticas de la ciudad; seleccionar y describir una obra de arte utilizando una herramienta de apoyo.

- **Contenido:** Obras de arte local.

- **Número de participantes:** 10-12

- **Duración:** 60 minutos

- **Desarrollo:** Cada participante deberá buscar información sobre una obra de arte, museo, monumento arquitectónico, fotografía, una escultura de la ciudad, etc. Debes buscar imágenes, contextualizaciones históricas, anécdotas, etc. a través de internet para poder narrar información sobre la obra. Esta información se recogerá en un soporte didáctico (power point, palabra, cartulina...).

- **Recursos:** internet, computadora, cartón, rotuladores

3. Actividad 3. "COMUNICACIÓN PARA GUÍAS TURÍSTICOS"

- **Objetivos:** Poner en práctica las habilidades sociales básicas: saludar, presentarse, pedir ayuda o información, expresar una queja, dar las gracias, pedir disculpas.

- **Contenidos:** Habilidades sociales básicas y su práctica en el juego de roles

- **Número de participantes:** 10-12

- **Duración:** 90 minutos

- **Desarrollo:** El formador inicia una breve discusión sobre la importancia de las habilidades blandas en la vida cotidiana y específicamente en la profesión de guía turístico. Luego, realiza una presentación sobre qué son las habilidades sociales básicas y algunas características de las mismas.

Trabajamos por parejas, cada miembro de la pareja tiene que preparar una breve presentación simulando que es un guía turístico y explicará el monumento, obra de arte, etc. en el que ha estado trabajando la actividad anterior. En esta presentación, que durará unos 5-10 minutos, cada participante deberá aplicar las habilidades aprendidas (saludo, presentación, etc.). El otro miembro de la pareja también debe poner en práctica otras habilidades, como pedir información, expresar una queja, dar las gracias, etc. Una vez que cada pareja ha practicado, cada participante hace su presentación al grupo grande. Posteriormente se hace

una reflexión grupal sobre cuál es la explicación que más les ha gustado, por qué, cómo ha influido la comunicación verbal y no verbal, cómo han influido los estilos de comunicación en el mensaje.

• **Recursos:** Se utilizará un guion de la teoría que se explica al principio sobre el proceso a seguir en la presentación. Este guion, que el formador preparará de antemano, incluirá las habilidades que pondrá en práctica el "guía turístico". Se utilizará el soporte didáctico desarrollado en la sesión anterior.

SESIÓN 4

4.1 Antecedentes teóricos

La empatía incluye la capacidad de comprender al otro y ponerse en su lugar, a partir de lo que se ve, de información verbal o de memoria, así como de la reacción afectiva de compartir su estado emocional, que puede producir alegría, tristeza, miedo, ira o ansiedad (Muñoz-Zapata y Chaves Castaño, 2013).

La empatía también se ha definido como una respuesta afectiva de comprensión sobre el estado emocional del otro, ayudando a sentir el estado en el que se encuentra la otra persona. Se ha definido tradicionalmente desde dos dimensiones: la dimensión afectiva y la dimensión cognitiva.

La dimensión afectiva se refiere a una respuesta empática que tiene en cuenta la posición del otro, y asume el sentimiento del otro, o, en otras palabras, la respuesta emocional al sentimiento del otro. Por otro lado, la dimensión cognitiva es la capacidad de comprender los estados emocionales del otro y sentir lo que siente el otro (Tur-Porcar et al, 2016).

Referencias

- Altamirano Flores, F. (2009). El desarrollo pragmático de la narración oral en la adquisición del lenguaje. *Diálogo*, 2, 35-72
- Fajardo-Uribe, L. A. (2009). Hablando de la comunicación verbal. *Forma y función*, (22), 121-142
- Muñoz-Zapata, A.P., Chaves Castaño, L. (2013). Empatía: ¿Un concepto unívoco? *Katharsis*, 16, 123-146.
- Ruiz Aranda, D.R., Cabello González, R., Salguero Noguera, J. M., Palomera Martín, R., Extremera Pacheco y Fernández-Berrocal, P. (2022). *Guía para Mejorar la Inteligencia Emocional de los Adolescentes (programa INTEMO)*. Pirámide.
- Tur-Porcar, A., Llorca, A., Malonda, E., Samper, P., & Mestre, M. V. (2026). Empatía en la adolescencia: Relaciones con el razonamiento moral prosocial, el comportamiento prosocial y la agresividad. *Acción Psicológica*, 13 (2), 3-14

4.2 Objetivos

- Comprender y percibir las emociones propias y las de los demás.
- Desarrollar la empatía

4.3. Contenido

- Situaciones emocionales y su gestión.

4.4. Actividades

1. Actividad 1: Brújula de las emociones

- **Objetivos:** Reconocer emociones básicas y complejas. Aumentar la autoconciencia emocional
- **Contenidos:** Reconocimiento de emociones; autoconocimiento, correlaciones emocionales
- **Número de participantes:** 10-12
- **Duración:** 40 minutos
- **Desarrollo:** Se explica a los participantes que el primer paso en la gestión de las emociones es ser conscientes de cómo nos sentimos y cómo nos afecta ese sentimiento. Les proporcionamos una hoja de papel en la que se dibuja una estrella de cuatro puntas, que les servirá de brújula. El formador explica que, al igual que la brújula es un instrumento que nos permite guiarnos, del mismo modo, la brújula de las emociones sirve para nombrarlas y ayudarnos a entenderlas mejor. Aunque hay muchas emociones, casi tantas como estrellas, vamos a trabajar con algunas. Para presentarlos, proyectamos una estrella de cuatro puntas en la pantalla y les damos instrucciones:

Coloquemos, en la parte superior, el JOY (por ejemplo).

Piensa en la última vez que te sentiste así.

¿Cómo te hace sentir?

¿Cuándo lo sientes?

¿En qué situaciones dónde lo sientes?

Partes del cuerpo

¿De qué color es? Solo o una mezcla

¿Hay una forma?

Ahora, hagamos lo mismo con la tristeza, el miedo y la ira. Una vez repetido el proceso con cada emoción básica, vamos a pedirles que coloquen en la estrella otras emociones más complejas: Sorpresa, Culpa, Vergüenza, Frustración, Orgullo, Humillación, Soledad, Desilusión...

Se creará un debate sobre ellos.

- **Recursos:** papel, rotuladores y pinturas de colores, proyector

2. Actividad 2: Adivina lo que estoy sintiendo.

- **Objetivos:** Aprender a expresar las emociones de manera adecuada: reconocer las expresiones emocionales a través de la expresión facial y corporal; mejorar la capacidad de reconocer a través de imágenes, expresiones emocionales que representan una interacción social
- **Contenidos:** Expresión no verbal, reconocimiento de emociones.
- **Número de participantes:** 10-12
- **Duración:** 20 minutos
- **Desarrollo:** El formador comienza con una breve explicación: "Vamos a trabajar la importante habilidad de percibir y expresar las emociones de forma adecuada. Consiste en cómo las personas pueden identificar las emociones en sí mismas a través de los correspondientes indicadores fisiológicos, cognitivos y conductuales que conllevan. Las emociones pueden reconocerse en uno mismo y en otras personas, así como en los objetos (obras de arte, fuentes, etc.). Esta habilidad también abarca la capacidad de expresar los propios sentimientos de forma positiva, así como de distinguir si la emoción expresada por otras personas es honesta o no, es decir, expresiones falsas o manipuladoras. Un ejemplo; Tu colega llega al trabajo como de costumbre, pero hoy no te saluda ni te da los buenos días. Crees que te ha mirado con una expresión de desprecio. Al percibirlo de esta manera, comienzas a sentirte molesto porque no entiendes por qué te mira así. Con algo de enfado, le preguntas por qué te mira así y tu pareja responde, levantando la voz, que no le pasa nada y que tú deberías dejarlo en paz. ¿Cómo cree que terminará esta situación?"

Después de la discusión, comienza la actividad propiamente dicha: Cada miembro del grupo debe tomar una tarjeta y representar la emoción que se le ha dado. Solo se puede interpretar esta emoción a través del cuerpo, no se pueden utilizar ni palabras ni sonidos. Los otros participantes tienen que decir, o averiguar, qué emoción es. Para ello, dispondrán de una hoja de registro donde cada alumno anotará las respuestas dadas. Una vez finalizado el ejercicio, procedemos a comprobar las respuestas que se han dado.

- **Recursos:** Sobres y tarjetas con las seis emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, asco, ira, sorpresa); hoja de registro.

Si el grupo es más avanzado, podemos utilizar emociones complejas: éxtasis, desesperación, melancolía, ansiedad, pánico y enamoramiento.

3. Actividad 3. Emoción a través del arte

- **Objetivos:** Percibir las emociones en el arte
- **Número de participantes:** 10-12
- **Duración:** 60 minutos

Elaboración: Se proyectan imágenes de diferentes obras de arte y cada participante debe escribir en un papel qué emoción transmite cada obra de forma individual. Una vez expuestas todas las obras, se comparten las impresiones de cada obra.

• **Recursos:** Imágenes de diferentes obras de arte:

- a. El Sol, Joan Miró
- b. El grito de Münch
- c. El hombre desesperado de Gustave Coubert
- d. La niña Julia, de Jaume Plensa
- e. Escultura abstracta, Estudio Cristóbal Llorente
- f. Edificio de la Ópera de Sídney, Jørn Utzon
- g. Partenón
- h. Chica afgana, Steve McCurry
- i. Noche Mágica, de Kelvin Yuen

4. Actividad 4. Ponte en mis zapatos

Objetivos: Desarrollar habilidades empáticas para ponerse en el lugar de los demás y entender por qué se sienten de cierta manera.

Número de participantes: 10-12

Duración: 60 minutos

Desarrollo: La clase se divide en parejas y se dan situaciones específicas a cada uno, cada miembro debe desempeñar un papel. Las parejas disponen de 15 minutos para repartirse los papeles, decidir el estado emocional de cada personaje y preparar la actuación. Se representa en el grupo grande. El resto de los compañeros deben identificar cómo se siente cada personaje, decir por qué se sienten así y qué creen que piensan sentir así. Las escenas se pueden reproducir cambiando los roles.

• **Recursos:** Sobres con situaciones escritas:

Escenario 1. Una persona va a visitar un museo y cuando llega se da cuenta de que no tiene suficiente dinero para la entrada. Intenta convencer a la persona a cargo de que lo deje pasar.

Escenario 2. Eres un guía turístico y tienes mucho trabajo por delante con tu empresa. Sin embargo, te ofrecen un trabajo en otra empresa donde te pagan mucho más. Tienes que hablar con tu jefe para decirle que quieres dejar tu trabajo.

Escenario 3. Has organizado una visita a un lugar religioso donde tienes que cumplir unas normas de vestimenta (quitarte sombreros o gorras) y uno de los turistas no quiere cumplirla porque no está de acuerdo.

Escenario 4. Durante una visita guiada de un grupo, una turista del grupo le dice a la guía que tiene prisa por terminar, pero el resto de los turistas no paran de hacer preguntas. Hay que ir todos juntos en autobús.

Escenario 5. Al visitar un monumento, una persona no puede acceder a uno de los espacios debido a problemas de movilidad. El resto de los turistas sí lo visitan. El guía no sabe si acompañar al grupo o quedarse con la persona con problemas de movilidad.

Algunas de las situaciones pueden repetirse dependiendo del tamaño del grupo.

5. Actividad 5. Evaluación y cierre

Al final de este primer módulo, el Cuestionario HHSS se devuelve a los participantes (González Gí - mero, 2022).

Se pasa un cuestionario de satisfacción del módulo 1 y se vuelve a abrir el grupo de discusión (contenidos, expectativas, motivación).

PROGRAMA DE FORMACIÓN

Ciudadanía y competencia digital

Objetivos

- Conocer las principales instituciones y organizaciones de la comunidad y sus representantes, así como los principales recursos existentes.
- Desarrollar estrategias que faciliten la eliminación de prejuicios y estereotipos, facilitando las relaciones interculturales.
- Promover aprendizajes relacionados con la no discriminación y la igualdad de oportunidades.
- Adquirir las competencias básicas para utilizar aplicaciones tecnológicas que favorezcan la autonomía social y laboral.
- Saber utilizar las herramientas tecnológicas para la búsqueda de información y la resolución de problemas.

Contenido

- Organización institucional de la comunidad y recursos existentes.
- Derechos humanos, diversidad e interculturalidad.
- Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: qué son y qué nos aportan.
- Herramientas ofimáticas.
- Internet y Redes Sociales.

Duración

- Total de horas del Módulo 2: 9 horas
- 4 sesiones de 2 horas y 15 minutos por sesión

MÓDULO 2: CIUDADANÍA Y COMPETENCIA DIGITAL

1. Submódulo: Organización institucional de la comunidad y recursos existentes Entendiendo nuestra comunidad: Instituciones y recursos

Vamos a explorar la comunidad en la que vivimos. Nuestra comunidad es como una gran familia, y al igual que en cualquier familia, tenemos diferentes miembros que tienen diferentes roles. Estos roles ayudan a la comunidad a trabajar de manera satisfactoria y a convertirla en un lugar mejor para todos nosotros. Aprenderemos sobre algunas partes importantes de nuestra comunidad.

¿Qué son las instituciones?

Las instituciones son como los cimientos de nuestra comunidad. Son lugares especiales que tienen un trabajo o función específica. Pueden compararse como ayudantes en nuestra gran familia comunitaria. Éstos son algunos ejemplos:

- **Escuelas y bibliotecas:** son lugares donde aprendemos. Las escuelas nos ayudan a entender cosas nuevas, hacer amigos y prepararnos para el futuro. Las bibliotecas están llenas de libros y recursos donde podemos aprender y explorar.
- **Ayuntamiento** - Aquí es donde trabajan los líderes de nuestra comunidad. Toman decisiones que nos afectan a todos, como mantener limpios nuestros parques y asegurarse de que nuestras calles sean seguras.
- **Hospitales y clínicas:** cuando estamos enfermos o necesitamos ayuda médica, estos son los lugares a los que vamos. Los médicos y las enfermeras trabajan aquí para asegurarse de que estemos sanos.
- **Estaciones de bomberos y comisarías de policía** - Los bomberos y los agentes de policía trabajan aquí. Nos ayudan a mantenernos a salvo de peligros, como incendios o cuando alguien necesita ayuda.

¿Por qué son importantes las instituciones?

Las instituciones son importantes porque nos brindan los servicios y el apoyo que necesitamos todos los días. Se aseguran de que tengamos educación, seguridad, atención médica y un lugar donde acudir en busca de ayuda. Sin instituciones, nuestra comunidad no podría prestar atención a los ciudadanos ni dotarles de apoyo y seguridad.

¿Cómo podemos conectarnos con las instituciones?

- **Visita** - Una de las mejores maneras de aprender sobre una institución es visitarla. Muchas instituciones tienen días especiales en los que invitan a la gente a conocerlas y ver lo que hacen.
- **Hacer preguntas** - Si tienes curiosidad por una institución, no tengas miedo de hacer preguntas. Las personas que trabajan en instituciones están ahí para ayudar y estarán encantadas de compartir información contigo. Podemos hacer preguntas visitando instituciones, llamándolas o enviando un correo electrónico.
- **Usar sus servicios** - Ya sea tomando prestado un libro de la biblioteca, asistiendo a una clase en la escuela o visitando un parque mantenido por la ciudad, el uso de los servicios proporcionados por las instituciones les ayuda a comprender su valor.

Nuestros recursos comunitarios

Los recursos son medios que nuestra comunidad proporciona y que mejoran nuestras vidas. Pueden ser lugares como parques y museos, servicios como el transporte público o programas como clases de arte y ligas deportivas. Los recursos son para que todos los usen y disfruten.

Cómo obtener información sobre los recursos

- **Tableros comunitarios:** busque tableros de información en lugares como bibliotecas, ayuntamientos o tiendas de comestibles. A menudo tienen carteles y folletos sobre diferentes recursos y eventos.
- **Sitios web y redes sociales:** muchas instituciones tienen sitios web o páginas de redes sociales donde comparten información sobre sus servicios y próximos eventos.
- **Preguntar:** A veces, la mejor manera de aprender sobre los recursos es hablar con la gente. Los amigos, la familia y los vecinos pueden ser excelentes fuentes de información.

Recuerda, nuestra comunidad está aquí para apoyarnos, al igual que nosotros nos apoyamos unos a otros. Al conocer y utilizar las instituciones y los recursos disponibles para nosotros, fortalecemos a nuestra comunidad. Seamos curiosos, hagamos preguntas y exploremos todo lo que nuestra comunidad tiene para ofrecer.

1.1 Actividad 1

Objetivo de la actividad: Conocer las principales instituciones y organizaciones de la comunidad y sus representantes.

Descripción de la actividad: Los participantes asumirán el papel de diferentes representantes de la institución (por ejemplo: alcalde, director de la biblioteca, director de la escuela) en un juego de rol y presentarán su institución y sus recursos.

Metodología de la actividad: Juego de roles.

1. Los grupos deciden juntos un rol (institución) que cada grupo presentará. El rol está escrito en un papel en blanco.
2. Cada grupo prepara, por separado, una tarjeta con una descripción de su rol y una breve guía sobre la institución que representan.
3. Cada grupo selecciona a una persona que presentará la tarjeta.
4. El presentador actúa como representante de la institución seleccionada y presenta el contenido de la tarjeta a la autoridad.
5. Después de cada presentación, todos los participantes sugieren mejoras a la tarjeta y discuten cómo estas instituciones contribuyen a la comunidad.

Número de participantes: mínimo 3 grupos, cada uno distribuido equitativamente

Duración: 1h

Recursos: Hojas blancas A3 o A2, rotuladores de varios colores.

1.2 Actividad 2

Objetivo de la actividad: Crear un mapa de la comunidad que destaque las instituciones y los recursos clave.

Descripción de la actividad: Los participantes crearán mapas de la comunidad marcando instituciones como escuelas, bibliotecas, ayuntamientos, etc.

Metodología de la actividad: Actividad real.

1. Todos los participantes deciden juntos qué tipos de instituciones presentará cada grupo. Por ejemplo, el grupo 1 elige escuelas y bibliotecas.

Advertencia: ¡no seleccione demasiados tipos!

2. Cada grupo utiliza las experiencias e internet para preparar una lista de instituciones con información sobre su ubicación.

3. Preparar post-its con título escrito para cada institución. Utilice un color uniforme para cierto tipo de institución (por ejemplo: escuelas = amarillo, bibliotecas = rosa...).

4. Cada post-it se coloca en un mapa general de la región.

Nota: la posición solo puede ser aproximada. Si se dispone de impresora, también se pueden imprimir los edificios de ciertas instituciones. La lista de instituciones se puede preparar con anticipación. ¡Sé flexible y creativo!

5. Cada grupo presenta su mapa a todos los participantes. Las instituciones señaladas pueden describirse brevemente.

6. Los participantes fuera del grupo objetivo pueden dar sus sugerencias (discusión abierta).

Número de participantes: mínimo 3 grupos, cada uno distribuido equitativamente.

Duración: 1h

Recursos: Mapa impreso de la región/ciudad/pueblo local, post-its (de varios colores), rotuladores, ordenador con acceso a Internet, impresora opcional con papel.



2. Submódulo: Derechos humanos, diversidad e interculturalidad Celebrando la diversidad y abrazando nuestros derechos

Hablaremos de algo muy importante: la diversidad en nuestro mundo y los derechos que todos compartimos. La diversidad es lo que hace que nuestra comunidad sea colorida y vibrante. Eso es algo bueno. Se trata de reconocer y celebrar las cosas que nos hacen únicos, como nuestros orígenes, creencias y habilidades.

¿Qué es la diversidad?

La diversidad significa que hay muchos tipos diferentes de personas en nuestra comunidad. Cada persona tiene su propia historia, cultura, idioma y sueños. Imagínate si cada jardín solo tuviera un tipo de flor. No sería tan hermoso. Al igual que los jardines, nuestra comunidad es más hermosa porque tiene muchos tipos diferentes de personas.

¿Por qué es importante la diversidad?

- **Aprender unos de otros:** cuando conocemos a personas que son diferentes a nosotros, podemos aprender cosas nuevas. Tal vez sea una nueva forma de celebrar una fiesta, un tipo diferente de música o una nueva comida para degustar.
- **Construyendo comunidades más fuertes:** cuando todos se sienten incluidos y valorados, nuestra comunidad se convierte en un lugar más feliz y seguro para todos nosotros.
- **Creatividad e innovación:** diversos grupos de personas aportan diferentes ideas y perspectivas. Esto puede conducir a nuevos inventos, arte y soluciones a problemas.

Entendiendo nuestros derechos

Los derechos son como escudos invisibles que nos protegen. Se aseguran de que seamos tratados de manera justa y podamos vivir felices. Estos son algunos derechos importantes que todos tenemos:

- **El derecho a la igualdad:** esto significa que todas las personas deben ser tratadas por igual, sin importar su apariencia, su procedencia o sus creencias.
- **El derecho a la educación** - Todos tenemos derecho a aprender, ir a la escuela y descubrir cosas nuevas.
- **El derecho a la seguridad:** todas las personas merecen vivir en un entorno seguro, libre de daños y peligros.
- **El derecho a expresarnos:** podemos compartir nuestros pensamientos, sentimientos y creencias con los demás de manera respetuosa.

Celebrando la diversidad y actuando en defensa de nuestros derechos

¿Cómo podemos celebrar la diversidad y asegurarnos de que se respeten los derechos de todos? Aquí tienes algunas ideas:

- **Aprender y compartir** - Cuando aprendemos sobre otras culturas y estilos de vida, podemos compartir lo que aprendemos con los demás. Esto ayuda a difundir la comprensión y el respeto.
- **Alza la voz por la justicia:** si vemos que alguien es tratado injustamente, podemos hablar de una manera amable. Recordemos que defender a los demás es algo valiente y bueno.
- **Participa en actividades comunitarias:** participar en eventos que celebran diferentes culturas y comunidades es una forma divertida de aprender y hacer nuevos amigos.
- **Practica la amabilidad y el respeto:** tratar a todos con amabilidad y respeto es una de las mejores maneras de apoyar la diversidad y los derechos.

Recuerda, cada uno de nosotros es como una pieza única de un gran rompecabezas. Cuando nos unimos, creamos una hermosa imagen de nuestra comunidad. Celebrémonos unos a otros, aprendamos unos de otros y defendamos los derechos de todos. ¡Juntos, hacemos de nuestra comunidad un lugar mejor para todos!

Todos debemos seguir aprendiendo y creciendo juntos, celebrando la diversidad que nos rodea y haciendo que todos se sientan respetados e incluidos.

2.1 Actividad 1

Objetivo de la actividad: Comprender la importancia de los derechos humanos y la diversidad en la sociedad.

Descripción de la actividad: A través del juego educativo "Viaje por los derechos", los participantes aprenderán sobre diferentes derechos humanos y discutirán ejemplos de la vida cotidiana.

Metodología de la actividad: Juego didáctico.

1. Prepare una lista de "derechos" con anticipación. La lista debe ser de alrededor de 10 derechos humanos diferentes.
2. Imprima cada derecho humano en papel separado.
3. Crea un camino en el suelo donde cada "estación" represente un derecho humano específico.
4. Los participantes se desplazan a lo largo del camino y discuten sobre un derecho humano específico en cada estación.
5. Cada estación recibe una etiqueta de importancia ('no importante', 'importante' y 'muy importante'), que se acuerda después de la discusión y se escribe en cada documento.
6. Las reflexiones finales y la discusión deben incluir las razones detrás de la importancia seleccionada para cada estación.

Número de participantes: Todos los participantes

Duración: 1h

Recursos: Impresora, papel, cinta adhesiva, rotuladores

2.2 Actividad 2

Objetivo de la actividad: Desarrollar estrategias para eliminar prejuicios y estereotipos.

Descripción de la actividad: Los participantes participarán en un taller donde, a través del juego "Más allá de los estereotipos", compartirán sus experiencias y buscarán formas de superar los prejuicios.

Metodología de la actividad: Lluvia de ideas y discusión en grupo.

1. El instructor del grupo describe una vez más las diferencias entre el prejuicio y el estereotipo. Asegurándose de que todos los participantes entiendan la diferencia.
2. A través de la discusión, cada participante describe 1 prejuicio y/o 1 estereotipo. Es importante que para cada ejemplo el grupo encuentre una solución para eliminarlo. Fomente el apoyo grupal si uno tiene dificultades para encontrar un ejemplo.
3. Los ejemplos de prejuicios y estereotipos se escriben en listas separadas junto con una solución.
4. Cuando todos han terminado, cada grupo presenta sus ejemplos y la solución acordada. Otros participantes pueden debatir más a fondo sobre soluciones alternativas.

Número de participantes: mínimo 3 grupos, cada uno distribuido equitativamente

Duración: 1h

Recursos: papel, rotuladores.

3. Submódulo: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones + Herramientas informáticas **Explorando la tecnología: Herramientas digitales**

El mundo de la tecnología puede ser muy emocionante. La tecnología incluye todas las increíbles herramientas y dispositivos que usamos para hacer nuestras vidas más fáciles y divertidas. Piense en teléfonos inteligentes, computadoras, tabletas e incluso Internet. Puede ayudarnos en nuestra vida diaria y en nuestro trabajo.

¿Qué es la tecnología?

La tecnología es como una caja de herramientas. Dentro de esta caja de herramientas, tenemos muchas herramientas que nos ayudan a hacer las cosas más rápido, aprender nueva información, conectarnos con amigos y familiares y disfrutar de nuestros pasatiempos. Algunas herramientas que podrías conocer son:

- **Computadoras y tabletas:** son como cerebros electrónicos que nos ayudan a escribir, calcular, dibujar, buscar información y hacer otras cosas.
- **Teléfonos inteligentes:** teléfonos que son inteligentes porque pueden hacer mucho más que hacer llamadas. Pueden tomar fotos, acceder a Internet, reproducir música y guiarnos con mapas.
- **Internet:** Una enorme biblioteca que es invisible pero que contiene toda la información del mundo. Podemos preguntarle cualquier cosa y aprender cosas nuevas cada día.

¿Por qué es importante la tecnología?

La tecnología es importante porque nos conecta con el mundo y entre nosotros. Estas son algunas de las razones por las que la tecnología es tan útil:

- **Aprendizaje y educación:** La tecnología nos da acceso a un sinnúmero de información. Podemos aprender sobre cualquier tema, ver videos educativos e incluso tomar cursos en línea.
- **Comunicación:** nos ayuda a mantenernos en contacto con nuestros amigos y familiares, sin importar en qué parte del mundo se encuentren. Podemos enviar mensajes, hacer videollamadas y compartir nuestras aventuras.
- **Independencia:** La tecnología puede ayudarnos a ser más independientes. Por ejemplo, podemos usarlo para comprar en línea, navegamos a nuevos lugares y gestionamos nuestras tareas diarias.

Uso seguro e inteligente de la tecnología

Si bien la tecnología es increíble, es importante usarla de manera inteligente y segura. Estos son algunos consejos:

- **Proteja su información:** mantenga segura su información personal. Use contraseñas y tenga cuidado con lo que comparte en línea.
- **Tomar descansos:** Es bueno tomar descansos de las pantallas para descansar los ojos y la mente. No olvidemos pasar tiempo al aire libre y con nuestros amigos y familiares.
- **Sé amable en línea:** trata a los demás con respeto y amabilidad, tal como lo harías en persona. Recuerda, hay una persona real al otro lado de la pantalla.

Explorando juntos

¿Cómo podemos explorar la tecnología?:

- **Probar nuevas aplicaciones:** hay aplicaciones para aprender, jugar, crear arte y mucho más. Podemos probarlos juntos y descubrir cuáles nos gustan más.
- **Aprender a buscar:** practicaremos cómo hacer preguntas en Internet para encontrar exactamente lo que estamos buscando.
- **Crear con tecnología:** Podemos usar la tecnología para ser creativos. Esto podría ser escribir una historia en una computadora, hacer una pintura digital o tomar y editar fotos.

La tecnología abre un mundo de posibilidades. Al aprender a usarlo de manera responsable y creativa, podemos descubrir nuevos intereses, conectarnos con otros y adquirir habilidades que nos ayudan en la vida cotidiana (como cocinar, etc.).

Siempre debemos seguir aprendiendo y descubriendo todas las cosas increíbles que podemos hacer con nuestras herramientas digitales.

3.1 Actividad 1

Objetivo de la actividad: Enseñar a los participantes a comunicarse con las instituciones de manera profesional y efectiva a través del correo electrónico, desde la planificación del mensaje hasta el envío del mismo.

Descripción de la actividad: Los participantes aprenderán los conceptos básicos de la comunicación por correo electrónico, incluyendo cómo crear un mensaje de correo electrónico, dirigirlo a una institución, formatear el contenido del mensaje, agregar saludos y conclusiones, y técnicamente enviar el mensaje.

Metodología de la Actividad: Demostración y trabajo práctico.

1. Preparación:

- a. Divida a los participantes en 3 o más grupos.
- b. Cada grupo selecciona una institución a la que desea enviar un mensaje. Puede ser una escuela, una biblioteca, un ayuntamiento, etc.
- c. Un grupo prepara una lista o una sola pregunta o tema sobre el que desea obtener más información.

2. Introducción al correo electrónico:

- a. Un grupo discute qué es un correo electrónico y por qué es importante para la comunicación con las instituciones.
- b. Un grupo analiza las partes básicas de un mensaje de correo electrónico (destinatario, asunto, cuerpo, saludo y cierre).

3. Elaboración/planificación del mensaje:

- a. Elección del destinatario: ¿Quién es la persona o el departamento adecuado dentro de la institución para nuestra pregunta?
- b. Asunto del mensaje: Cómo escribir una línea de asunto clara y concisa que diga inmediatamente de qué se trata el mensaje.
- c. Cuerpo del mensaje: Aprender a estructurar el mensaje: introducción, mensaje principal y conclusión. Cómo ser educado, conciso y claro.
- d. Saludo y conclusión: Cómo iniciar y terminar el mensaje con respeto.

4. Escribir el mensaje: use una computadora o tableta para escribir el mensaje, enfocándose en aplicar lo que hemos aprendido.

NOTA: si no se dispone de clientes de correo electrónico (Outlook, Gmail...), la preparación del correo electrónico se puede simular en un procesador de textos (MS Word, LibreOffice...).

5. Revisión y envío:

- a. Revise el mensaje preparado antes de enviarlo. Lean los mensajes juntos y proporcionen comentarios constructivos.
- b. Aprenda a enviar técnicamente un correo electrónico (agregando destinatarios, archivos adjuntos (si es necesario) y haciendo clic en el botón "Enviar").

6. Reflexión:

- a. Una breve discusión sobre cómo nos sentimos después de completar la tarea.
- b. Cuándo y qué respuesta esperamos. Enfatice que obtener una respuesta puede llevar algún tiempo.

c. Resalte nuevamente la importancia de una comunicación clara y cómo el correo electrónico permite una interacción efectiva con las instituciones.

Número de participantes: mínimo 3 grupos, cada uno distribuido equitativamente

Duración: 1h

Recursos: ordenador/tableta con acceso a Internet y correo electrónico, papel, rotulador, proyector opcional/pantalla grande.

3.2 Actividad 2

Objetivo de la actividad: Desarrollar habilidades para la búsqueda de información y la resolución de problemas utilizando la tecnología.

Descripción de la actividad: Los participantes participarán en una tarea de búsqueda en la que deberán utilizar Internet para encontrar información sobre un tema determinado.

Metodología de la actividad: Búsqueda de información.

1. Divida a los participantes en 3 o más grupos.

2. Cada grupo selecciona un tema sobre el cual recopilará información. Discuta el alcance de la información que recopilaremos.

3. El grupo analiza las herramientas de búsqueda disponibles:

a. Motores de búsqueda (Google, Bing...): Son la forma más directa de encontrar información sobre las instituciones al proporcionar acceso a una amplia gama de recursos en Internet.

b. Redes sociales (Facebook, X, Instagram...): Útiles para obtener actualizaciones, opiniones y comunicados en tiempo real directamente de las instituciones o sus afiliados.

c. Sitios web gubernamentales y oficiales: Fuente directa de información autorizada sobre instituciones públicas, incluidas políticas, contactos y servicios.

d. Sitios web de noticias: Para cobertura periodística, análisis y comentarios sobre instituciones.

e. Foros en línea y foros de discusión: Para conocer las perspectivas, experiencias y debates de la comunidad sobre las instituciones.

f. Otras opciones: Bases de datos académicas y bibliotecas, sitios de revisión y clasificación, archivos y bases de datos históricas, archivo de Internet.

4. Búsquedas grupales de información sobre el tema seleccionado con varias herramientas de búsqueda discutidas.

5. La información relevante se copia en un documento de Word o PowerPoint para su posterior presentación. NOTA: ayudar al grupo a preparar una presentación eficaz y accesible (fuentes, colores, imágenes...).

6. Cada grupo presenta el tema seleccionado y las herramientas utilizadas para obtener información. NOTA: anime al grupo a tener al menos 2 tipos de fuentes de información.

7. El grupo presenta su presentación a los participantes en un proyector.

Número de participantes: mínimo 3 grupos, cada uno distribuido equitativamente

Duración: 1h

Recursos: ordenador/tableta con internet, papel, rotulador, proyector

4. Submódulo: Internet y Redes Sociales

Navegando por el mundo de internet y las redes sociales

Vamos a hablar de algo especial y apasionante: internet y las redes sociales. Son como pasarelas que nos permiten ver, aprender y hacer amigos de todo el mundo, todo con un solo clic o un toque. Vamos a aprender a usarlos de una manera divertida y segura. Averigüemos cómo disfrutar de la red mientras nos cuidamos a nosotros mismos y a nuestra seguridad.

¿Qué es Internet?

Imagina Internet como un vasto océano de información donde puedes encontrar respuestas a casi cualquier pregunta que tengas. Ya sea que esté buscando una receta, quiera saber sobre los dinosaurios o aprender a bailar, Internet tiene algo para todos.

¿Qué son las redes sociales?

Las redes sociales son como grandes reuniones en línea donde las personas pueden compartir partes de sus vidas, comunicarse con amigos y familiares y conocer gente nueva que comparte intereses similares. Algunas redes sociales populares incluyen Facebook, Instagram y Twitter.

¿Por qué son importantes internet y las redes sociales?

Aprendizaje y descubrimiento: Internet es una fuente inagotable de conocimiento. Puede aprender nuevas habilidades, descubrir datos interesantes e incluso realizar recorridos virtuales por museos y países.

Mantenerse conectado: las redes sociales nos ayudan a mantenernos en contacto con las personas que nos importan. Podemos ver lo que están haciendo, compartir nuestras propias noticias y enviar mensajes sin importar dónde estemos.

Expresarnos: estas plataformas nos brindan un espacio para expresarnos, compartir nuestros pensamientos y mostrar nuestra creatividad a través de fotos, videos y escritos.

Usar internet y las redes sociales de forma segura

Es importante mantenerse seguro mientras explora en línea. Estos son algunos consejos a tener en cuenta:

- **Información personal:** tenga cuidado al compartir información personal como su dirección, número de teléfono o fecha de nacimiento. Compártelo solo con personas en las que confíes.
- **Contraseñas:** use contraseñas seguras para proteger sus cuentas y mantenerlas en secreto, tal como lo haría con una llave de casa.
- **Amabilidad:** siempre sea amable y respetuoso con los demás en línea. Trata a las personas como quieres que te traten a ti.
- **Pide ayuda:** si alguna vez no estás seguro de algo que ves en línea o si alguien se está portando mal contigo, pídele ayuda y consejo a una persona de confianza.

Actividades divertidas y seguras para hacer en línea

- **Visitas virtuales** - Muchos museos y zoológicos ofrecen visitas virtuales. Puedes explorar estos lugares desde casa, viendo obras de arte, animales y sitios históricos.
- **Juegos de aprendizaje** - Hay muchos juegos divertidos en línea que pueden ayudarte a aprender cosas nuevas, desde idiomas a ciencia y matemáticas.
- **Proyectos creativos:** use Internet para encontrar ideas para manualidades, recetas para cocinar o proyectos para construir. Esto puede ayudarte a crear algo emocionante.

Mantener un equilibrio

Si bien Internet y las redes sociales son increíbles, también es importante pasar tiempo fuera de línea. Recuerde jugar al aire libre, pasar tiempo con amigos y familiares en persona y disfrutar del mundo que lo rodea.

Internet y las redes sociales abren un mundo de posibilidades, ofreciéndonos la oportunidad de aprender, conectarnos y expresarnos. Al usar estas herramientas de manera inteligente y amable, podemos aprovechar al máximo el mundo digital mientras nos mantenemos seguros y felices.

4.1 Actividad 1

Objetivo de la actividad: Comprender el impacto de internet y las redes sociales en la sociedad.

Descripción de la actividad: Los participantes discutirán las ventajas y desventajas del uso de la red y las redes sociales, a través de una discusión guiada y la presentación de ejemplos y argumentos a favor y en contra del uso de las redes sociales.

Metodología de la actividad: Discusión y presentación.

1. Divida a los participantes en 3 o más grupos.

2. Cada grupo discute las ventajas y desventajas del uso de internet y las redes sociales. Discuten argumentos a favor y en contra del uso de las redes sociales (preparación para una discusión posterior).

3. **NOTA:** guías del instructor:

a. Ventajas

i. **Acceso a la información:** Internet ha democratizado el acceso a la información, permitiendo a las personas aprender sobre una amplia gama de temas.

ii. **Construcción de comunidad y apoyo social:** Las redes sociales como Facebook y los foros especializados pueden conectar a personas con intereses o desafíos similares. Por ejemplo: grupos de apoyo a los pacientes, comunidades de aficionados...

iii. **Oportunidades económicas:** Internet ha abierto nuevas oportunidades económicas, desde los grandes como eBay y Amazon y permitiendo a las personas iniciar sus propios negocios digitales.

iv. **Movilización política y activismo social:** las redes sociales jugaron un papel importante en movimientos como el activismo contra el cambio climático, permitiendo la organización de protestas, la difusión de conciencias y la movilización de apoyos.

v. ...

b. Desventajas

i. **Preocupaciones sobre la privacidad y la seguridad de los datos:** los datos personales pueden utilizarse indebidamente con fines publicitarios, lo que plantea preocupaciones sobre la privacidad y la seguridad de la información personal en las redes sociales.

ii. **Desinformación y noticias falsas:** La difusión de información errónea a través de las redes sociales puede tener consecuencias nefastas. Por ejemplo, la pandemia de COVID o las noticias falsas sobre las elecciones y la opinión pública.

iii. **Bullying y acoso en línea:** el anonimato y el alcance de internet. Puede ser extremadamente dañino cuando se dirige a individuos.

iv. **Brecha digital y desigualdad:** Aunque internet ofrece muchas oportunidades, existe una brecha digital entre quienes tienen acceso a las tecnologías digitales en/o internet y quienes no.

v. **Adicción y problemas de salud mental:** La naturaleza adictiva de las plataformas de redes sociales, diseñadas para mantener a los usuarios comprometidos durante largos períodos, puede provocar problemas como la adicción a las redes sociales, lo que afecta negativamente la salud mental y el bienestar.

vi. ...

4. El grupo escribe las ventajas acordadas en la lista de 'Ventajas' y las desventajas en la lista de 'Desventajas'.

5. Todos los grupos presentan sus listas de ventajas y desventajas a los demás participantes.

6. Los participantes discuten argumentos a favor y en contra del uso de las redes sociales y consolidan sus opiniones.

Número de participantes: mínimo 3 grupos, cada uno distribuido equitativamente

Duración: 1h

Recursos: papel, rotulador

4.2 Actividad 2

Objetivo de la actividad: Aumentar la concienciación sobre el uso seguro de Internet y las redes sociales mediante la comprensión de los peligros potenciales y el aprendizaje de cómo proteger la información personal de forma eficaz.

Descripción de la actividad: Los participantes participan en una sesión interactiva que comienza con la identificación de varios peligros en línea, centrándose en ejemplos y escenarios de la vida real que ilustran cómo la ocultación aparentemente inofensiva de información específica (como cuentas bancarias, contraseñas, imágenes privadas, datos personales, etc.) puede tener consecuencias perjudiciales. La actividad enfatiza la importancia de la alfabetización digital para protegerse en línea.

Metodología de la actividad: **Discusión, lluvia de ideas**

1. Divida a los participantes en 3 o más grupos.

2. Discusión en grupo: Comience con una discusión abierta en la que los participantes compartan sus experiencias o preocupaciones con respecto a la seguridad en Internet. Esto ayudará a establecer una línea de base de su comprensión actual y resaltarán los conceptos erróneos comunes.

3. Sesión de lluvia de ideas - Identificación de peligros: Prepare una lista de posibles peligros en línea, alentando a los participantes a pensar en varios escenarios, incluidas las estafas de phishing, el robo de identidad, el acoso cibernético y la exposición a contenido inapropiado.

4. Construcción de escenarios: prepare y anote escenarios específicos en los que compartir tipos particulares de información puede conducir a resultados negativos. Por ejemplo: compartir una foto de vacaciones podría informar a los ladrones cuando la casa está vacía, o usar de la misma contraseña para varias cuentas aumenta el riesgo de violaciones generalizadas de datos personales.

5. Presentación: Cada grupo presenta sus escenarios, discutiendo los peligros potenciales y las medidas preventivas.

6. Debate reflexivo: los participantes reflexionan sobre cómo podría cambiar su comportamiento en Internet en función de lo que han aprendido.

Número de participantes: mínimo 3 grupos, cada uno distribuido equitativamente

Duración: 1h

Recursos: papel, rotulador

PROGRAMA DE FORMACIÓN

Inclusión Sociolaboral

Objetivos

- Conocer los recursos que favorecen la empleabilidad.
- Manejar de forma adecuada y eficiente las diferentes herramientas de búsqueda de empleo.
- Asumir la responsabilidad personal y social en el empleo.
- Desarrollar la capacidad de trabajar en equipo.
- Conocer el perfil y las competencias específicas necesarias para trabajar como guía turístico / asistente de agente cultural.

Contenido

- Instituciones y recursos de empleo.
- Claves para la interacción social en el mundo laboral: respeto a las normas, responsabilidad, hábitos saludables, imagen personal, etc.
- Habilidades de trabajo en equipo.
- Competencias específicas para trabajar como guía turístico / asistente de agente cultural.

Duración

- Total de horas del Módulo 3: 9 horas.
- 3 sesiones de 3h por sesión.

MÓDULO 3: INCLUSIÓN SOCIOLABORAL

1. Submódulo: Instituciones y recursos de empleo.

¿Qué debo hacer para encontrar trabajo y qué servicios de apoyo tengo a mi disposición?

La búsqueda de una nueva oportunidad profesional incluye, en primer lugar, conocerse a sí mismo, sus habilidades e intereses, y conocer el mercado laboral, específicamente qué trabajos tienen más vacantes y los principales requisitos de los empleadores.

En términos prácticos, ¿qué debo hacer para encontrar trabajo?

A pesar de que la búsqueda de empleo debe adaptarse a las características específicas de los distintos sectores de actividad, es esencial:

- Escribir tu CV.
- Responder a anuncios de empleo (sitios web de empresas, sitios web de empleo).
- Realizar aplicaciones espontáneas.
- Suscríbese en línea al portal de Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE) o personalmente en la oficina de empleo más cercana (<https://www.sepe.es/HomeSepe/>)
- Suscribirse a las oficinas de apoyo al empleo, asociaciones / instituciones locales con apoyo especializado en esta área (ver Oficinas de Apoyo Local a los Inmigrantes).
- Contacta con la red de relaciones (familiares, amigos, antiguos compañeros y empleadores) y colabora en proyectos destinados a aumentar la red de relaciones.
- Visita las ferias de empleo.

¿Qué es un CV (Curriculum Vitae - CV)?

El currículum vitae es su presentación profesional y debe contener sus contactos personales e información relevante relacionada con su formación y educación profesional y académica, sus experiencias profesionales y otras competencias.

¿Cómo puedo darme de alta en el Servicio de Empleo del de Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE)?

Para inscribirse, debe:

- Tener la capacidad y estar disponible para trabajar.
- Tener una edad mínima para trabajar (16 años) y haber completado la educación mínima obligatoria.
- Contar con uno de los documentos de identificación actualizados.
- Documento Nacional de Identidad (DNI) o tarjeta de ciudadanía + carné de beneficiario de la seguridad social + tarjeta de identidad fiscal – si es ciudadano nacional.
- Documento de identidad o pasaporte de extranjero: si es ciudadano de un país del Espacio Económico Europeo.
- Documento que permite su estancia en España y proporciona acceso al empleo, si es ciudadano de un país fuera del Espacio Económico Europeo.

Actividad 1

Objetivo de la actividad: Cómo redactar un CV y explorar los sitios web.

2. Submódulo: Claves de la interacción social en el mundo laboral ¿Qué es el comportamiento profesional en el ámbito laboral?

El comportamiento profesional en el lugar de trabajo es una combinación de actitud, apariencia y modales. Incluye la forma en que hablas, miras, actúas y tomas decisiones. Los principios fundamentales del comportamiento laboral profesional incluyen:

- Tratar a sus gerentes, colegas y clientes con respeto
- Proyectar una actitud positiva
- Ser cortés
- Mostrar buen juicio
- Ser ético
- Vestirse apropiadamente

Los empleados que muestran profesionalismo en el trabajo suelen ser productivos, están motivados y rinden a un alto nivel. A los colegas y clientes les gusta trabajar con ellos, y es posible que pasen a ocupar puestos de liderazgo. Algunas empresas tienen códigos de conducta profesional que incluyen reglas sobre la vestimenta y el comportamiento para ayudar a guiar a los empleados.

Qué debes hacer para tener un comportamiento profesional en el lugar de trabajo

Para mejorar tu desempeño en el trabajo y tus posibilidades de éxito profesional, considera estos comportamientos profesionales que causan una buena impresión en tus compañeros de trabajo y empleadores:

1. Llega a tiempo

La puntualidad muestra a tus compañeros de trabajo que eres confiable, te preocupas por tu trabajo y valoras su tiempo. Trate de llegar unos minutos antes por si encuentra tráfico. Asegúrate también de respetar el horario de descansos de tu empresa. Si los empleados disponen de una hora para comer y 15 minutos para las pausas, vuelve al trabajo dentro de esos límites.

2. Siga el código de vestimenta de la empresa

Independientemente de si tu empresa tiene un código de vestimenta estricto, permite la vestimenta informal o trabajo desde casa, mantén una apariencia limpia y ordenada que cause una impresión positiva en los clientes y compañeros de trabajo.

3. Comunícate con respeto

Cuando estés en el trabajo, usa un lenguaje correcto incluso durante conversaciones informales y correos electrónicos. Evita cotilleos, hablar de temas delicados y compartir información demasiado personal con tus compañeros de trabajo. Si necesitas confiar en un colega, hazlo en un espacio privado donde los clientes o gerentes no puedan escucharte.

Durante las reuniones y las discusiones, habla con claridad y cortesía para que las personas puedan entenderlo. Escucha a sus colegas cuando compartan ideas y valora las cosas que dicen, incluso si no estás de acuerdo. El tono y el lenguaje son igualmente importantes cuando se comunica por correo electrónico. Mantenga los correos electrónicos profesionales porque se convierten en registros a largo plazo de las conversaciones.

4. Sé honesto

La integridad en el lugar de trabajo puede conducir a relaciones positivas. Los compañeros de trabajo que confían entre sí suelen ser productivos y trabajan bien en equipo. Sé honesto si necesitas tiempo libre personal del trabajo o si podrías usar unos días adicionales para completar un proyecto. Mantenga la confidencialidad de la información de la empresa y del cliente. Si observas un comportamiento desagradable en el lugar de trabajo, infórmalo a tu gerente.

5. Tener una actitud positiva

A la gente le gusta trabajar con colegas optimistas. Si te presentas al trabajo motivado y con una buena actitud, es probable que tus colegas muestren comportamientos similares, lo que puede mejorar el clima general de la oficina.

Si te encuentras con desafíos en el trabajo, trata de resolverlos en lugar de quejarte de ellos. Brinde a tus colegas comentarios positivos y aliento sobre los proyectos. Felicita a las personas que te rodean por sus logros personales y profesionales.

6. Asume la responsabilidad

Los profesionales respetados dan ejemplo al asumir la responsabilidad de sus acciones. Si cometes un error, admítelo siempre y luego toma medidas para corregirlo o evitar que vuelva a suceder.

Evita culpar a otros, incluso si contribuyeron a un problema. Los gerentes aprecian a los empleados que reconocen las ideas fallidas, los plazos incumplidos o las decisiones equivocadas, se disculpan y tratan de resolverlos. Si te das cuenta de que necesitas ayuda para completar un proyecto o tomar una decisión importante, pídelas.

7. Evita las redes sociales

Incluso si tu trabajo implica publicar en sitios de redes sociales y monitorizar las plataformas de la empresa, evite revisar sus cuentas personales durante las horas de trabajo. Si un colega o gerente se da cuenta de que estás en las redes sociales durante tu trabajo, podría cuestionar tu productividad. En su lugar, espera hasta la hora del almuerzo para revisar las actualizaciones de las redes sociales y desactivar las notificaciones de las redes sociales para que no se distraiga ni distraiga a otras personas que trabajen cerca de usted.

8. Ayuda a los demás

Ofrécete a ayudar a tus colegas cuando parezcan abrumados por las tareas o estén tratando de resolver problemas desafiantes. Pregúntales si quieren tu opinión sobre una idea o tu ayuda para completar un proyecto, y respeta su respuesta.

Cuando apoyas a tus colegas y trabajas en equipo como un equipo, mejorar el rendimiento de todo el departamento. Los gerentes también valoran a los empleados que son miembros del equipo de apoyo y podrían considerarlos para roles de liderazgo.

9. Actuar con ética

La ética en el lugar de trabajo implica elegir entre el bien y el mal y mantener una moral sólida. Actúe éticamente al:

- Comprender y seguir las reglas y políticas de la empresa
- Denunciar infracciones, comportamientos cuestionables, problemas de seguridad o acciones sospechosas
- Ser responsable y asumir la responsabilidad de sus acciones
- Pedir ayuda en situaciones difíciles

- Cuando actúas de forma ética, es más probable que tomes buenas decisiones que beneficien a todo tu equipo.

10. Sé confiable

Demuéstrales a tus colegas y a tu jefe que pueden confiar en ti. Cuando alguien te pida que completes una tarea, comprométete a hacerla bien y terminarla a tiempo.

Si su gerente sabe que puede confiar en ti para realizar un trabajo oportuno y de alta calidad, es posible que te dé más responsabilidades e independencia.

2.1 Actividad 1

Objetivo de la actividad: Conocer las habilidades para comportarse profesionalmente. Crea un juego con dilemas, en el que tengas que tomar decisiones sobre cómo comportarte en una situación determinada. Distingue lo correcto de lo incorrecto. Y a ver cómo acaba. ¿Has tomado malas o buenas decisiones?

3. Submódulo: Habilidades de trabajo en equipo ¿Qué son las habilidades de trabajo en equipo?

Las habilidades de trabajo en equipo son las cualidades y habilidades que te permiten trabajar bien con otros durante conversaciones, proyectos, reuniones u otras colaboraciones.

¿Por qué son importantes las habilidades de trabajo en equipo?

Se te pedirá que trabajes junto a otros a lo largo de todos los niveles de tu carrera. Hacerlo de manera empática, eficiente y responsable puede ayudarte a alcanzar tus objetivos profesionales, hacer crecer tu currículum y contribuir positivamente a tu organización.

Ejemplos de habilidades de trabajo en equipo

Las habilidades de trabajo en equipo se componen de muchas otras habilidades blandas que puedes trabajar para desarrollar con el tiempo. Aquí hay siete ejemplos de cualidades que pueden ayudarte a mejorar tus habilidades de trabajo en equipo:

1. Comunicación

La capacidad de comunicarse de manera clara y eficiente es una habilidad crucial para el trabajo en equipo. Al trabajar con otras personas, es importante que compartas pensamientos, ideas e información clave relevantes. Hay muchos tipos diferentes de habilidades de comunicación, incluidas las verbales y no verbales.

2. Responsabilidad

Dentro de la dinámica del trabajo en equipo, es importante que las partes involucradas entiendan el trabajo del que son responsables y se esfuercen por completar dichas tareas a tiempo y hasta el estándar esperado. Con todo el equipo funcionando correctamente, asumiendo la responsabilidad de su propio trabajo, pueden trabajar juntos hacia un objetivo común.

3. Honestidad

Practicar la honestidad y la transparencia en el trabajo puede significar resolver un desacuerdo, explicar que no pudo completar una determinada tarea a tiempo o compartir actuaciones difíciles. Sin transparencia, puede ser difícil que un equipo desarrolle confianza y, por lo tanto, trabaje en conjunto de manera eficiente.

4. Escucha activa

Al igual que la comunicación, las habilidades de escucha activa pueden ayudar a un equipo a entenderse y confiar en los demás. La escucha activa es el acto de hacer un esfuerzo por concentrarse intensamente en una persona mientras comparte sus ideas, pensamientos o sentimientos. También puedes hacer preguntas de seguimiento para profundizar en lo que están comunicando.

5. Empatía

Tener empatía por tus compañeros de equipo puede permitirte comprender mejor sus motivos y sentimientos. Tomarse el tiempo para escuchar y comprender cómo piensan y trabajan los demás puede ayudarte a comunicarse con ellos de la manera correcta.

6. Colaboración

El trabajo en equipo existe para que un grupo de personas con un conjunto diverso de habilidades y talentos puedan trabajar juntos hacia un objetivo común. Es crucial trabajar con otros compañeros de equipo para compartir ideas, mejorar el trabajo de los demás y ayudarse mutuamente a formar un buen equipo.

7. Conciencia

En el trabajo en equipo, es importante que perfecciones tu capacidad para estar al tanto de la dinámica del equipo en todo momento. Por ejemplo, si una persona domina la conversación o no permite que los demás compartan ideas, es importante que se restablezca el equilibrio para que cada compañero de equipo contribuya de manera uniforme. Por otro lado, si una persona tiende a ser más tímida o reacia a compartir ideas, es importante crear un espacio para que todos los compañeros de equipo se sientan cómodos aportando sus habilidades y destrezas únicas.

3.1 Actividad 1

En grupos de 3 o 4 personas, debe definir una propuesta de reglas de funcionamiento para una clase, de modo que las clases puedan desarrollarse sin problemas.

4. Submódulo: Competencias específicas para trabajar como auxiliar de guía turístico

¿Qué es una guía turística?

Los guías turísticos son profesionales que están certificados y con licencia para guiar a otros en recorridos o viajes. Guías turísticos, también conocidos como guías locales, líderes turísticos o intérpretes culturales. Los líderes turísticos guían a los visitantes y ofrecen información sobre sitios históricos, culturales y religiosos como museos y otras atracciones turísticas. Los mejores guías son expertos y entienden las regiones donde trabajan. Por ejemplo, en las visitas turísticas históricas o culturales, los guías pueden proporcionar a los turistas información interesante porque están familiarizados con los sitios. La mayoría de los guías turísticos trabajan en rutas preestablecidas y visitan lugares seleccionados. Los recorridos que organizan se pueden realizar a pie o en autobuses.

¿Qué hace un guía turístico?

Los guías turísticos ayudan a los viajeros a visitar los sitios de atracción con los que no están familiarizados. Los guías organizan viajes con grupos de turistas para mostrar a los viajeros sitios y áreas esenciales. Con su conocimiento de las regiones locales, los guías turísticos brindan información valiosa a los turistas. Estas son las funciones y responsabilidades de los líderes turísticos:

- Asistir a reuniones informativas para conocer detalles esenciales sobre los grupos turísticos. Los datos que reciben sobre un grupo turístico pueden incluir las necesidades específicas de los turistas, los intereses del grupo y el grupo de edad aproximada.
- Dar la bienvenida y saludar a los turistas antes de que comiencen el recorrido. La sesión de bienvenida puede implicar aprender los nombres de los turistas, memorizar las caras del grupo y confirmar el número de turistas en el grupo.
- Explicar los procedimientos de emergencia a los turistas.
- Proporcionar a los turistas materiales promocionales y educativos sobre los sitios que van a visitar.

- Acompañar a los individuos o grupos de turistas.
- Informar a los viajeros sobre las rutas del tour.
- Planificar las rutas del recorrido de acuerdo con la duración del mismo y el pronóstico del tiempo.
- Buscar actividades alternativas en caso de cierre, cancelación o inclemencias del tiempo.
- Adquirir y mantener el equipo turístico requerido.
- Familiarizar a los turistas con las regiones y los establecimientos.
- Proporcionar dispositivos de seguridad.

Habilidades para un guía turístico

Estos son algunos ejemplos de habilidades que utilizan los guías turísticos:

Comunicación

La comunicación es una de las habilidades más importantes que los guías turísticos pueden utilizar durante su jornada laboral, ya que transmiten información importante a su público. También es importante porque puede permitir a los guías turísticos dar instrucciones claras y concisas al grupo turístico para que sepan cómo seguir las normas de seguridad.

Improvisación

A veces, los guías turísticos requerirán el uso de la improvisación para brindar un recorrido efectivo y entretenido a su audiencia. Si un guía turístico trabaja en un entorno que no siempre puede controlar, es posible que ocurran algunas cosas que necesite evitar. Por ejemplo, si un guía turístico trabaja en un museo, es posible que una exhibición se retire o se cierre por el día. Cuando esto ocurre, es útil que el guía cambie su recorrido normal y agregue nueva información para asegurarse de cumplir con el límite de tiempo prometido por el recorrido.

Memoria potente

Al aprender toda la información que transmiten al grupo turístico, es importante que los guías turísticos tengan una memoria impresionante para que puedan brindar información precisa y consistente. También es importante que los guías turísticos tengan una memoria poderosa al responder las preguntas del grupo turístico y brindarles detalles útiles.

Para algunas funciones, como trabajar en museos, los guías turísticos a menudo necesitan memorizar muchos datos y fechas sobre puntos de la historia u objetos. En otras funciones, como el trabajo en los parques nacionales, los guías turísticos a menudo memorizan datos sobre animales, plantas y otros fenómenos naturales que se encuentran en el parque.

Gestión del tiempo

Los guías turísticos requieren fuertes habilidades de gestión del tiempo porque les permite cronometrar sus recorridos de manera efectiva. A veces, los museos, parques nacionales y otros establecimientos ofrecen a los huéspedes recorridos de una duración específica, de treinta minutos a tres horas. Cuando las personas realizan esos recorridos, esperan que los guías turísticos les entreguen la información que necesitan en ese cierto período de tiempo. Por eso es importante que los guías turísticos sean conscientes de la hora y de la cantidad de información que pueden transmitir o de la cantidad de preguntas que pueden responder antes de pasar a un nuevo tema del recorrido.

Pasión por el conocimiento

La pasión por el conocimiento que transmite un guía turístico es importante para su carrera porque puede ayudarlos a comprender a fondo la información que presentan y entregarla con más entusiasmo. También es posible que algunos turistas se sientan más entusiasmados con su recorrido cuando ven que su guía turístico siente pasión por los temas o temas. La pasión por el conocimiento y la enseñanza también puede permitir que los guías turísticos ayuden a los huéspedes a aprender los detalles del recorrido de manera más efectiva y respondan a sus preguntas para aumentar su comprensión.

Cómo mejorar las habilidades de guía turístico

Estos son algunos pasos que puedes seguir para mejorar tus habilidades como guía turístico:

1. Estudia el material

Antes de comenzar tu carrera como guía turístico, es importante comprender a fondo la información que presentas. Tener una sólida comprensión de la información puede ayudarte a presentarla de manera más efectiva y a responder fácilmente a las preguntas que pueda hacer la audiencia. Al estudiar el material, aunque muchos empleadores proporcionan a sus guías turísticos información útil para aprender, considera realizar tu propia investigación dependiente utilizando recursos en línea, videos y libros para ayudarte a comprender la información de manera más efectiva. Realizar una investigación independiente también puede ayudarte a conocer datos divertidos e interesantes que puedes transmitir a los turistas para atraer su atención más fácilmente.

Hacer un documento de preguntas frecuentes

Un documento de preguntas frecuentes (FAQ, por sus siglas en inglés) es una página o formulario que enumera algunas de las preguntas más frecuentes de los turistas sobre el tema que estás presentando. La creación de este documento puede ayudarte a preparar las respuestas a estas preguntas antes de dar el recorrido para que puedas responderlas de manera más efectiva al presentar información a la audiencia del recorrido. Al crear un documento de preguntas frecuentes, es útil anotar cualquier pregunta que hayas tenido al aprender el material. Si tienes preguntas sobre algunas áreas de la información del recorrido, es probable que un turista también necesite una aclaración.

2. Practica el tour

Practicar el recorrido es una excelente manera de saber si estás entregando la información de manera efectiva y si se ajusta a las limitaciones de tiempo predeterminadas. Al practicar, es útil dar el recorrido a familiares, amigos o colegas y pedirles su opinión. Comprender si el recorrido fue confuso, demasiado largo o no lo suficientemente carismático puede ayudarte a hacer ajustes en tu entrega y desarrollar tus habilidades de guía turístico.

También es beneficioso preguntar si tenían alguna pregunta sobre la información que entregaste. Conocer las preguntas de tu familia o amigos puede ayudarte a determinar qué tipo de preguntas podrían hacer los turistas y permitirte desarrollar aún más tu documento de preguntas frecuentes.

3. Hacer algunos tours

Hacer recorridos tú mismo, como turista, puede ayudarte a comprender cómo otros guías turísticos estructuran su material y brindar una experiencia de calidad a tu audiencia. Al buscar recorridos para realizar, es beneficioso buscar un recorrido que se parezca mucho al tuyo. Por ejemplo, si trabajas o quieres trabajar como guía turístico en un parque nacional, es útil hacer excursiones en un parque nacional. Comprender cómo otros guías turísticos entregan su información e interactúan con los turistas puede ayudarte a desarrollar tus propias habilidades de guía turístico y estructurar tu recorrido en consecuencia.

3.1 Actividad 1 Objetivo de la actividad:

Utilizando la técnica de juego de roles, simula una visita a un museo/monumento, donde diferentes tipos de custodios (divertidos, groseros...) hacen preguntas y ponen a prueba las habilidades del guía turístico/agente cultural asistente.

PROGRAMA DE FORMACIÓN

Cultura y Patrimonio

Objetivos

- Comprender el concepto de cultura e identidad
- Comprender el concepto de patrimonio (material e inmaterial)
- Comprender la importancia de las tradiciones y el patrimonio para la cohesión y el fortalecimiento de la comunidad.
- Conocer las diferentes manifestaciones culturales: música, danza, pintura; arquitectura, entre otros
- Descubrir el patrimonio cultural de su comunidad rural.
- Comprender la relación entre el turismo y el patrimonio cultural
- Comprender la importancia de salvaguardar y defender el patrimonio y los riesgos.

Contenido

I. Identidad; Cultura y Patrimonio

II. Turismo y patrimonio cultural

Duración

- Total de horas para el Módulo 4: 6 horas
- 2 sesiones de 3 horas por sesión

MÓDULO 4: CULTURA Y PATRIMONIO

Submódulo 1. Identidad, Cultura y Patrimonio

En este módulo es importante explorar el concepto de cultura e identidad a partir de los conceptos de la UNESCO y ejemplos de patrimonio local. Además de los conceptos, y basándose en ejemplos prácticos, hay que transmitir la importancia de salvaguardar y transmitir nuestra cultura y los riesgos asociados a la pérdida de nuestra identidad y patrimonio. Comprender la importancia de las tradiciones y el patrimonio para la cohesión y el fortalecimiento de la comunidad.

1. ¿Qué es la cultura? ¿Y la identidad?

¿Qué es la cultura? ¿Qué nos viene a la mente cuando oímos esa palabra? ¿Libros, películas, música, teatro, danza? Discute con los jóvenes con qué asocian la cultura

La relación e interacción con nuestra comunidad y con nuestro entorno físico/construido y humano genera tradiciones, costumbres, creencias y conocimientos. La cultura integra un conjunto de tradiciones: religión, arte, cocina, costumbres y conocimientos de una comunidad, región o nación.

¿Qué es una tradición?

La tradición es la transmisión de costumbres, comportamientos, memoria, creencias, leyendas, a las personas de una comunidad.

Ejercicio: cuestionar, identificar y discutir en el grupo las tradiciones locales de la comunidad de la que forman parte.

La cultura es algo común que une a las personas pertenecientes a una comunidad y está influenciada por el entorno natural y físico en el que vivimos. Podemos definir la cultura, en este sentido, como el conjunto de hábitos que una sociedad establece como comunes a todos los que viven en ella, como el idioma, la religión, las creencias populares, la cocina, etc. La identidad cultural es el sentimiento de pertenencia a un grupo, cultura y/o comunidad.

Al conjunto de diversas culturas que llamamos **diversidad cultural**. ¿Qué es el patrimonio (material e inmaterial)?

El patrimonio es algo valioso para un individuo y una comunidad, un bien o una práctica importante. Cuando tiene valor histórico, es patrimonio histórico/cultural.

El patrimonio cultural material considera: monumentos (lo construido): Obras arquitectónicas, esculturas y/o pinturas; elementos de carácter arqueológico, y otros elementos físicos con valor cultural. Cuando los monumentos o bienes patrimoniales están juntos, se consideran conjuntos.

El patrimonio cultural inmaterial considera prácticas, representaciones, expresiones, conocimientos, incluye tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y que deben transmitirse a nuestros descendientes, tales como:

- a) Tradiciones y expresiones orales, incluida la lengua como vector del patrimonio cultural inmaterial
- b) Artes escénicas
- c) Practica eventos sociales, rituales y festivos
- d) Conocimientos y prácticas relacionadas con la naturaleza y el universo
- e) Habilidades vinculadas a la artesanía tradicional

Ejemplos de patrimonio cultural inmaterial son: las fiestas populares (religiosas o no); la cocina de ciertas regiones; el idioma; entre otras manifestaciones.

Otro tipo de patrimonio es el patrimonio natural, que incluye lugares de interés natural o espacios naturales con un valor particular.

¿Cuáles son los lugares de valor natural de tu región? ¿Los árboles? ¿Los jardines y parques?

Ejercicio: dar ejemplos de diversas manifestaciones culturales (materiales e inmateriales, naturales y construidas) de cada territorio; hablar de sus características y discutirlos. Reflexiona sobre los hábitos comunes de la comunidad donde vives. ¿Qué idioma se adopta? ¿Qué religión? ¿Qué platos típicos existen en la comunidad? ¿Qué dulces?

¿Por qué es importante salvaguardar el patrimonio cultural? Asegurar la preservación de nuestra cultura: bienes y tradiciones, es muy importante porque nos permite formar nuestra identidad cultural y definirnos como grupo. Es un reflejo de nuestra comunidad. Nuestro patrimonio cultural permite una identificación con el lugar donde crecemos y vivimos. Por eso es tan importante la preservación del patrimonio cultural.

Cuando preservamos el patrimonio cultural construido, estamos actuando para garantizar la preservación de los bienes físicos que pueden ser destruidos / demolidos / desfigurados con el tiempo. Cuando salvaguardamos el patrimonio cultural inmaterial, actuamos sobre las expresiones culturales y las tradiciones que deben preservarse para no desaparecer ni caer en el olvido con el tiempo. Es fundamental que los conocimientos sobre el patrimonio inmaterial puedan transmitirse a las nuevas generaciones.

Ejercicio: Presentar varias imágenes del patrimonio material, inmaterial y natural en diferentes tarjetas, y en grupo, identificarlas y reflexionar sobre su importancia. Utilizar los elementos del patrimonio local para fomentar el reconocimiento de los bienes de su propia comunidad y localidad.

Discuta con los jóvenes el impacto de la pérdida de ciertos bienes o prácticas culturales. ¿Qué pasaría si desapareciera la receta de un dulce tradicional? ¿Qué pasaría si se demoliera un edificio? ¿Qué pasaría si un árbol o un paisaje natural fueran reemplazados por edificios por completo? Casos de uso y ejemplos de su comunidad para plantear

Sensibilizar a los jóvenes sobre los riesgos a los que puede enfrentarse el patrimonio y la importancia de transmitir nuestro patrimonio cultural.

NOTA: A efectos de formación, los ejercicios y proyectos desarrollados y descritos en el punto 4.3. Ejecución de proyectos piloto, a saber: ISA Game; Impulso Cultural; Quién es quién; 5 Sentidos; UBU Explora; Galería para Todos - Puente a la Cultura, también debe ser considerado. Estos proyectos tenían como objetivo consolidar el contenido en un contexto práctico.

Bibliografía:

- CONVENCIÓN PARA LA PROTECCIÓN DEL PATRIMONIO MUNDIAL, CULTURAL Y NATURAL *
<https://whc.unesco.org/archive/convention-pt.pdf>
- CONVENCIÓN PARA LA SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (2003) -
https://unescoportugal.mne.gov.pt/images/Comunica%C3%A7%C3%A3o/convencao_para_a_salvaguarda_do_patrimonio_imaterial.pdf
- DECLARACIÓN UNIVERSAL SOBRE LA DIVERSIDAD CULTURAL -
<https://gddc.ministeriopublico.pt/sites/default/files/decl-diversidadecultural.pdf>

Submódulo 2. Turismo y patrimonio cultural

El turismo es la actividad que realizan las personas durante sus viajes y estancias en lugares situados fuera de su entorno habitual durante un periodo consecutivo que no exceda de un año, por motivos de ocio, negocios y otros.

Los recursos turísticos son bienes que, por sus características naturales, culturales o recreativas, tienen la capacidad de motivar la visita y el disfrute turístico.

Un turista es una persona que pasa al menos una noche en un lugar distinto a su lugar de residencia habitual y su viaje es para hacer turismo y conocer una nueva comunidad y patrimonio y no en el contexto de su profesión.

Visitar el patrimonio cultural de un lugar determinado, conocer sus prácticas y lo que tienen de único, es una de las principales motivaciones turísticas. Con este fin, los turistas a menudo recurren a los guías para aprender más sobre el patrimonio y la cultura que están visitando, para acceder a información sobre museos, patrimonio cultural, restaurantes, espectáculos, horarios, transporte, etc. **El guía turístico/guía cultural** es, por tanto, el profesional encargado de acompañar y guiar a grupos de personas que están de viaje y/o que quieren conocer el patrimonio y la cultura de un lugar determinado.

Además de contribuir a la economía (creación de empleo y generación de valor), el turismo cultural cobra importancia en la conservación de la historia, los valores y las costumbres locales, ya que se basa en la apreciación de las diferencias que hacen único a cada destino.

Ejercicio: Pregunta en un grupo: ¿A dónde han viajado? ¿Qué lugares has visitado y qué te gustaría visitar?

¿Qué los hace únicos?

¿Qué visita un turista en cada localidad? ¿En nuestra ciudad? ¿Qué recomendarías visitar en nuestra ciudad?

¿Qué es un museo? Los museos son lugares importantes para la preservación de nuestro patrimonio, pero son mucho más que lugares donde se exhiben y conservan objetos, los museos juegan un papel importante en la difusión de este patrimonio a la comunidad y a los turistas que lo visitan.

¿Qué es un teatro? Es un lugar o edificio destinado a la presentación de obras de teatro dramáticas, comedia... óperas u otros espectáculos públicos.

¿Qué es una sala de conciertos? La sala de conciertos es el elemento central del edificio, en torno al cual se organizan los servicios de apoyo a los espectadores, la administración del teatro y los servicios internos y el apoyo técnico y escénico.

¿Qué es una galería de arte? Es un espacio arquitectónico donde se exhiben y venden obras de arte (piezas de un autor que pueden ser esculturas, pinturas...)

Ejercicio: identifica y visita una tienda/punto de información turística en tu comunidad; recoge un mapa turístico y reflexiona sobre los diversos puntos identificados.

Información importante / adicional: explique cómo leer un mapa turístico.

Bibliografía:

<https://dre.tretas.org/dre/259290/decreto-lei-191-2009-de-17-de-agosto>

<https://www.unwto.org/global-code-of-ethics-for-tourism>

<https://unescoportugal.mne.gov.pt/pt/temas/proteger-o-nosso-patrimonio-e-promover-a-criatividade/museus>

<https://acceasyproject.eu/wp-content/uploads/2023/12/Cognitive-accessibility-good-practices-on-cultural-heritage-guide.pdf>

Ejercicio final del Módulo 4: "¿Quién es quién? ¿Cuál es cuál?" ... Patrimonio cultural



Fig.33 - Foto de grupo de la Reunión Internacional de Cultura de la ISA en Braga







European
Commission



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade



UNIVERSIDAD
DE BURGOS



Fundação
Bracara Augusta



CERCIBraga



UNIVERSIDADE
CATÓLICA
PORTUGUESA



ISBN 979-13-87585-15-0



9 791387 585150

