

Co-crear recursos de accesibilidad con la comunidad usuaria en el Museo de Arqueología de Cataluña, Barcelona

Co-create accessibility resources with the user community at the Archeology Museum of Catalonia, Barcelona

Jasmina Masoliver Vilamala^a, Andrea Granell Querol^b y Eduard Moreno Catalán^c

^aTécnica de educación patrimonial y accesibilidad (Cooperativa Eduxarxa, jasmina@eduxarxa.coop), ^bGrupo de investigación Didáctica y Patrimonio DIDPATRI (Departamento de Didácticas Aplicadas de la Facultad de Educación, Universitat de Barcelona, agranellq@ub.edu) y ^cCoordinador de proyectos patrimoniales y accesibilidad (Cooperativa Eduxarxa, eduard@eduxarxa.coop).

How to cite: Masoliver Vilamala, J.; Granell Querol, A. y Moreno Catalán, E. 2022. Co-crear recursos de accesibilidad con la comunidad usuaria en el Museo de Arqueología de Cataluña, Barcelona. En libro de actas: II Congreso Internacional de Museos y Estrategias Digitales. UPV, Valencia, 19-28 de octubre 2022. <https://doi.org/10.4995/CIMED22.2022.15571>

Resumen

ReAcc-MAC (Recursos de Accesibilidad en el Museo de Arqueología de Cataluña, Barcelona), es un proceso de investigación participativo llevado a cabo por personas con diversidad funcional visual. El objetivo es tejer vínculos entre el museo y este colectivo. De esta manera, los vínculos contribuyen a hacer del museo un sitio más accesible e inclusivo. Este proceso se enmarca en el cambio de paradigma hacia la accesibilidad universal y la museología social en Cataluña.

Los agentes que han intervenido en esta investigación han sido: el MAC, la Cooperativa Eduxarxa, el grupo de investigación formado por personas con diversidad funcional visual, DIDPATRI de la Universidad de Barcelona y la Fundación Prevent. El grupo de investigación ha sido el protagonista del proyecto ya que se ha encargado de realizar un análisis y evaluación sobre los contenidos y la museografía en una parte del espacio expositivo del Puente del Mar Azul del MAC. Para llevar a cabo esta investigación, se ha empleado una metodología mixta. Por un lado, cuantitativa, como son las encuestas. Y, por otro lado, cualitativa basada en el modelo de grupos de discusión.

En cuanto a los resultados, se obtuvo una propuesta co-diseñada por el grupo de investigación para mejorar la accesibilidad física, sensorial y comunicativa del espacio del Puente del Mar Azul. Cabe recalcar la buena valoración del proyecto por parte del grupo de investigación, ya que destacaron que su participación había sido muy beneficiosa para ambos, comunidad y museo. Además, se valoró positivamente participar activamente y comprobar como su opinión era tenida en consideración.

En definitiva, es posible co-crear recursos de accesibilidad con la comunidad usuaria. Con esta investigación se verifica la replicabilidad de esta metodología y se pretende animar a realizar futuras intervenciones de este tipo en otras instituciones museísticas.

Este proyecto ha contado con el apoyo de las Becas "Premis Barcelona 2020" del Ayuntamiento de Barcelona.

Palabras clave: participación; accesibilidad; museografía sensorial; museología social e inclusión.

Abstract

ReAcc-MAC (Accessibility Resources at the Archeology Museum of Catalonia, Barcelona) is a participatory research carried out by people with visual functional diversity. The objective is to weave bonds between the museum and this collective. This way, connections contribute to achieving a more accessible and inclusive museum. This process is framed the paradigm shift towards universal accessibility and social museology in Catalonia.

The agents that have intervened in this community research have been: the MAC, the Cooperativa Eduxarxa, the research group formed by people with visual functional diversity, DIDPATRI of the University of Barcelona and the Prevent Foundation. The research group has been the protagonist of the project since they have been in charge of carrying out the analysis and evaluation of the contents and the museography in an area of the exhibition space called Blue Sea Bridge. To perform this research, a combined methodology has been used. On one hand, quantitative analysis such as surveys. On the other hand, qualitative based on focus group method.

Regarding the results, a proposal co-designed by the research group was obtained to improve the physical, sensory, and communicative accessibility of the Blue Sea Bridge area. It is worth emphasizing the good evaluation of the project by the research group, since they highlighted that their participation had been very beneficial, for both, the community, and the museum. In addition, it was positively valued by partakers to have been able to participate actively and to see how their opinion was actually taken into consideration.

In short, it is possible to co-create accessibility resources with the user community. With this research, the replicability of this methodology is verified, and it is intended to encourage future interventions of this type in other museum institutions.

This project has been supported by Becas “Premis Barcelona 2020” of Barcelona City Council.

Keywords: participation; accessibility; sensory museography; social museology and inclusion.

1. Introducción

Uno de los principales retos de los espacios museísticos es lograr que sean sociales, democratizadores e inclusivos, promotores del acceso a la cultura para toda la ciudadanía. Sin embargo, en los museos aun existen colectivos excluidos.

Por esto, ReAcc-MAC (Recursos de Accesibilidad en el Museo de Arqueología de Cataluña, Barcelona) es un proyecto educativo que se ha basado en realizar una investigación y co-diseñar elementos sensoriales museográficos con el público destinatario de las mejoras: un grupo de personas con discapacidad visual. El ámbito expositivo escogido para esta investigación fue el ámbito expositivo el Puente del Mar Azul, una pequeña sala que a diferencia de otros ámbitos no va a ser renovada. Esto lo hace un espacio ideal para testear la metodología y que la actuación sea útil a largo plazo.

Este proyecto nace a raíz de la necesidad global del Museo de Arqueología de Cataluña, Barcelona (MAC) de acercarse a más colectivos. El objetivo es tejer nuevas relaciones entre el museo y la comunidad con la voluntad de hacer del museo un espacio accesible en vías de ser inclusivo. Asimismo, ReAcc-MAC se enmarca en la ola de sensibilización en Cataluña en cuanto a accesibilidad y museos (Cacheda, 2020), (Medina Alsina, 2022). Podemos decir que el colofón de este cambio de paradigma es la presentación del Plan de Accesibilidad de Museos y Centros de Arte 2020-2024 (Generalitat de Catalunya, 2020) donde se pone en relieve el concepto de accesibilidad y diseño universal. La presente propuesta también encaja dentro del objetivo específico número 5 del Plan de Museos de Cataluña 2030: fortalecer la vinculación entre la sociedad y el museo, ampliando el acceso, la participación y las funciones sociales y educativas. Colaborar con las asociaciones y fundaciones del entorno del museo fomentará la creación de vínculos y acceso de nuevos usuarios a las actividades educativas (Generalitat de Catalunya, 2021).

ReAcc-MAC también se enmarca en la museología social y sus ramificaciones: la participación, la accesibilidad, la inclusión social, la museografía sensorial, generar experiencias a las personas visitantes, la museología crítica, la cooperación con la comunidad y el aprendizaje significativo (Simon, 2020) (Rosenberg, 2017).

En cuanto a las necesidades y problemáticas específicas que rodean el proyecto, es necesario tener en cuenta dos elementos:

-De un lado, existe la necesidad de investigación en el discurso museográfico y museológico con dimensión social y educativa. Aunque la investigación es la que da singularidad como institución cultural y científica, solamente un 41% de museos en Cataluña desarrollaron proyectos de investigación en el año 2015 en Cataluña (Generalitat de Catalunya, 2021). Precisamente por ello, a partir de este proyecto de investigación cooperativa, se pretende introducir e investigar en el ámbito de la museografía sensorial como herramienta de inclusión social. La museología sensorial es la disciplina que estudia el papel de los sentidos en la práctica museística (Howes, 2015). Sin embargo, en Cataluña, todavía es una práctica bastante singular y por explorar (Comas, 2019).

-Por otro lado, la necesidad existente de cumplir con la normativa vigente de accesibilidad. En Cataluña se trata de la “Llei 13/2014, del 30 d’octubre” (Ley de Accesibilidad de Co-crear recursos de accesibilidad con la comunidad usuaria en el Museo de Arqueología de Cataluña, Barcelona. Después de la ejecución de autoevaluaciones de accesibilidad física y comunicativa en los espacios expositivos del territorio con la aplicación MUSA (Generalitat de Catalunya, 2019) realizada por Eduxarxa llegamos a la conclusión que además de implementar las mejoras meramente legislativa se debería ir un paso más allá en las necesidades específicas de las usuarias.

Por todo esto, la hipótesis se basó en que el grupo de investigación, un colectivo invisibilizado, quizá podrá conocer y crear un vínculo con el museo mediante la participación en la evaluación, interpretación y co-creación de materiales y discurso museológico. Como pasó en otros proyectos referentes, por ejemplo: Past Women (Red

de investigación, 2020), La llum negra del Centro de Cultura Contemporània de Barcelona (Museus i Accessibilitat; CCCB, 2018), Museos Relecturas (Generalitat Valenciana, 2020) o The Past is Now (Birmingham Museums, 2017).

2. Objetivos

El objetivo principal del proyecto ha sido tejer nuevas relaciones entre el MAC y la comunidad a partir de la interpretación y co-creación de material y un discurso museográfico accesible. Los objetivos específicos del proceso fueron los siguientes:

Tabla 1. Objetivos específicos del proyecto ReAcc-MAC. Fuente: Elaboración propia

Objetivos específicos (OE)	
OE1	Favorecer la inclusión de personas con discapacidad visual a partir de la co-creación de museografía sensorial
OE2	Aumentar la diversidad generando e incluyendo otros puntos de vista en la exposición
OE3	Ofrecer una experiencia educativa significativa , participativa y vivencial en relación a la arqueología
OE4	Probar la metodología y evaluar su replicabilidad

3. Enfoque metodológico

ReAcc-MAC se ha basado en una investigación de metodología mixta llevada a cabo por cinco agentes. La investigación ha sido una combinación de análisis cuantitativo, como son las encuestas, y análisis cualitativa, con tres grupos de discusión y métodos educativos de participación y cocreación.

3.1. Agentes

Los agentes que han participado en la investigación han sido los siguientes:

Tabla 2. Características de los agentes del proyecto ReAcc-MAC

	Agentes	Definición	Rol	Participantes
1	Cooperativa Eduxarxa	Cooperativa especializada en educación que diseña y acompaña proyectos educativos transformadores.	Impulsora del proyecto, conceptualización y diseño y participación de la metodología y la propuesta de acción.	2 profesionales especialistas en educación patrimonial y accesibilidad.

	Agentes	Definición	Rol	Participantes
2	Museo de Arqueología de Cataluña, Barcelona	Sede central del Museo de Arqueología de Catalunya con una colección de objetos arqueológicos que cubre desde la Prehistoria a la Alta Edad Mediana	Museo en el cual se realizó el proyecto.	2 profesionales del departamento de educación y comunicación
3	Grupo de investigación DIDPATRI (Didáctica del Patrimonio) de la Universidad de Barcelona	Grupo de investigación con vocación de establecer transferencia de conocimiento en el ámbito de la didáctica patrimonial, museografía comprensiva y nuevas tecnologías.	Asesoramiento y participación en la metodología del proyecto.	2 investigadoras especialistas en realizar investigación sobre museos y accesibilidad.
4	Fundación Prevent	Entidad sin ánimo de lucro, privada e independiente, que pretende promover y contribuir a la inclusión laboral de las personas con discapacidad y que trabaja habitualmente con el MAC.	Soporte en la búsqueda y gestión del grupo de investigación.	2 profesionales técnicas sociales
5	<i>Grupo de investigación</i>	Personas con diferentes grados de discapacidad visual que en algún momento, han recorrido a la Fundación Prevent.	Participación en la experiencia de aprendizaje significativo, evaluación y co-diseño mejoras accesibles.	3 participantes con diversidad funcional visual

Los agentes no se conocían previamente hecho que ha permitido establecer relaciones positivas entre la comunidad, el ámbito cultural y universitario.

3.2. Análisis cuantitativo

Se elaboraron dos encuestas, una encuesta previa y otra de valoración del proyecto una vez terminado. Ambas encuestas fueron elaboradas por las técnicas e investigadoras de Eduxarxa y de la UB a través de preguntas cerradas y abiertas.

El objetivo de la primera encuesta fue obtener información básica de las participantes y su opinión respecto a sus necesidades específicas en relación al co-diseño de recursos museográficos y materiales accesibles. La segunda encuesta tenía por objetivo la evaluación global del proyecto. Las encuestas se realizaron a través de Google Forms ya que es un instrumento accesible y permite la óptima obtención y análisis de datos.

3.3. Análisis cualitativo

Para el análisis cualitativo se utilizó la técnica del focus group ya que es una metodología que permite recoger información en profundidad de las participantes (Merriam; Tisdell, 2016) (Edwards; Holland, 2013). Se utiliza

también para recopilar expectativas, necesidades y contrastar opiniones en un grupo de personas y para mejorar y validar las ideas iniciales de posibles acciones que se pretenden implementar.

Se llevaron a cabo tres sesiones de este tipo. Las sesiones se realizaron en horario festivo — sábado, para facilitar la asistencia de las participantes— y cada una duró tres horas —de 10- 13 h—. En todas las sesiones se tuvo en cuenta un espacio inicial de bienvenida, uno de descanso en la mitad de la sesión, y otro para clausurar, con su correspondiente valoración final.

El ser un grupo reducido—las mismas participantes asistieron a las tres sesiones— favoreció la creación de un clima de confianza y evitó la fatiga de las participantes que se puede llegar a dar en grupos más grandes.

A nivel metodológico también se ha tenido en cuenta la ética en la investigación. Específicamente, todas las participantes ofrecieron su consentimiento informado antes de su participación para poder ser audio grabadas en todas las sesiones del proyecto. Los datos obtenidos de las participantes en las grabaciones han sido transcritos y se han utilizado únicamente con el fin de la investigación, el de co-crear y mejorar los recursos de accesibilidad del museo.

4. Desarrollo de la innovación

ReAcc-MAC empezó en septiembre del año 2021 y se ha desarrollado a lo largo del año 2022. Tal y como se puede ver en la Fig. 1 Cronograma de las fases del proyecto, se han desarrollado cinco fases:

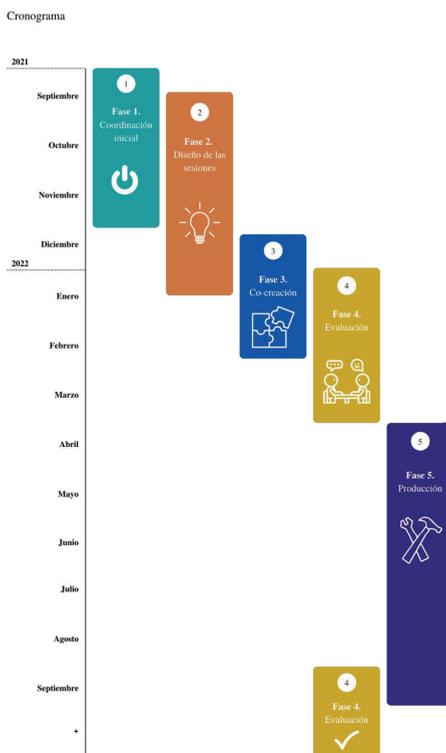


Fig. 2 Cronograma de las fases del proyecto Fase 1. Coordinación inicial. Fuente: Elaboración propia

Fue realizada por Eduxarxa con el museo y la Fundación Prevent. Prevent fue la entidad encargada de buscar y animar a las personas para participar en el grupo de investigación.

Fase 2. Diseño de las sesiones

El equipo de coordinación del proyecto diseñó las sesiones de co-creación a partir del análisis de referentes e investigación del espacio y necesidades del museo. Se diseñó una estructura de sesión que no fuese rígida y se adaptase a las necesidades del grupo.

Fase 3. Co-creación

Comprende las tres sesiones realizadas en el museo donde el grupo de investigación analizó el espacio expositivo y propuso los nuevos recursos para este. Descripción de las sesiones:

- **Sesión 1. Introducción a la arqueología y a la colección del MAC:** Sesión de presentación y familiarización con el espacio del Puente del Mar Azul: fenicios y griegos en el Mediterráneo. El objetivo de esta sesión fue el de ofrecer al colectivo participante una experiencia educativa significativa e inclusiva de aproximación a la arqueología y la exposición del MAC. La sesión empezó con una introducción práctica y sensorial sobre las características básicas de la metodología arqueológica. Después, se realizó el análisis del espacio expositivo del Puente del Mar Azul.
- **Sesión 2. Co-creación del recurso accesible:** Sesión colaborativa que constó de dos partes diferenciadas. Por un lado, reanudar las conclusiones a las que se llegaron la sesión anterior, comentarlas y consensuarlas entre el grupo de investigación. Por otra parte, imaginar, explorar y proponer de forma conjunta las posibles soluciones y/o recursos que se pueden implementar y crear por el espacio museográfico del Puente del Mar Azul.
- **Sesión 3. Cierre y evaluación del proyecto:** Sesión participativa para concluir la fase del proyecto de investigación y co-creación de los recursos de accesibilidad. Se verificó la propuesta de acción en base a las conclusiones de las sesiones 1 y 2. También se evaluó el proyecto y la participación del grupo de investigación.

Fase 4. Evaluación

Se ha realizado una evaluación global: una evaluación previa, antes de la primera sesión, para conocer las expectativas y el grado de conocimiento sobre arqueología de las participantes; una evaluación formativa durante las sesiones para tener en cuenta las observaciones de las participantes y finalmente, una evaluación sumativa, después de la última sesión, para la valoración final.

Fase 5. Producción

Después del co-diseño de los materiales, se ha colaborado con empresas de museografía accesible para hacer el diseño ejecutivo y producir la propuesta de acción.

5. Resultados

En este apartado se presentan los resultados pertenecientes a las encuestas y a las sesiones presenciales llevadas a cabo en el museo.

5.1. Resultados cuantitativos

5.1.1. Encuesta previa

Las personas encuestadas comentaron que:

- Se sienten más cómodas con el término de discapacidad que con las demás terminologías propuestas: diversidad funcional/necesidades específicas. Sin embargo, una respuesta nos hizo notar que una persona no es discapacitada, sino que es una persona con discapacidad.
- Las tres personas tenían una discapacidad visual y en uno de los casos era de ceguera total. Dos de ellas fueron adquiridas por una enfermedad.
- Solo una de las personas tenía conocimientos fluidos de lectura con Braille.
- Ninguna de las personas tenía experiencia o conocimiento en el ámbito arqueológico.
- Las participantes son visitantes asiduos de museos, ya que dijeron que iban cinco o más veces al año. Suelen hacerlo acompañados/as de la familia, sus experiencias educativas suelen ser por libre y las valoran positivamente —ver Fig. 2—. Ninguno ha participado de actividades con materiales sensoriales.

¿Qué experiencias educativas has tenido en museos?

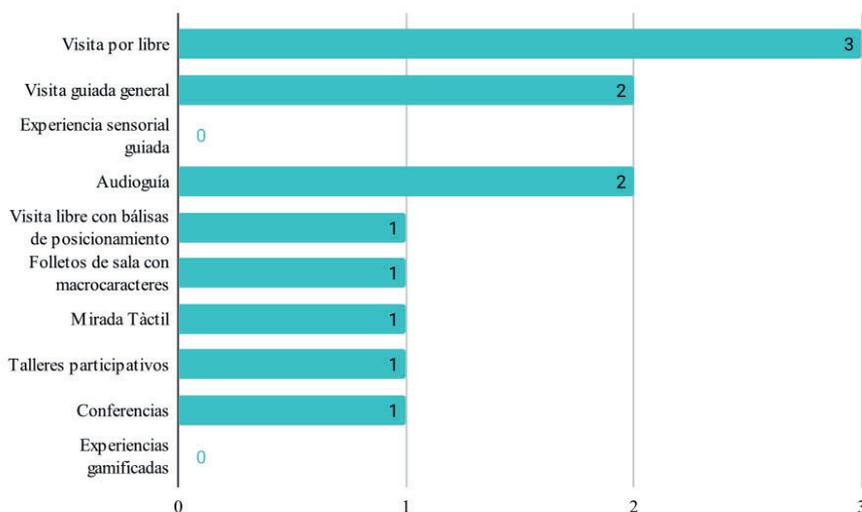


Fig. 2 Gráfico de barras sobre las experiencias educativas que han tenido los y las participantes en museos.

Fuente: Elaboración propia

5.1.2. Encuesta de valoración

En la encuesta de valoración quedó patente que:

- Todo el equipo estuvo de acuerdo en que había sido beneficioso para ellas la participación en el proyecto y recomendaría participar a otras compañeras. De hecho, todas las personas estuvieron de

acuerdo en que este tipo de proyectos pueden ser también muy beneficiosos para los museos con tal de hacerlos espacios más inclusivos.

- Respecto a lo que menos les gustó, una persona comentó que era la temática de arqueología. Aun así, posteriormente, en la respuesta de lo que más le había gustado, nos hizo saber que era “lo que había aprendido” ya que había descubierto un tema que pensaba que no le interesaba. Para las otras dos personas no había nada que no les hubiese gustado y, lo que más valoraban era la participación activa.
- Valorarán con un “muy bien” las tres sesiones, así como la atención recibida por el equipo de coordinación a lo largo de todo el proceso.
- Las tres personas nos hicieron saber que habían echado en falta más personas del colectivo en el equipo de investigación. Especificaron que estuvieron muy cómodos siendo pocas, porque así pudieron participar activamente, pero creen que con alguna persona más hubiese sido aún más ilustrativo para todas.

5.2. Resultados cualitativos

Los resultados cualitativos han sido claves para definir la propuesta de acción co-diseñada.

Así, la propuesta que se quiere implementar es la siguiente —por orden de priorización—

1. Reubicar el banco
2. Quitar la tarima
3. Rediseñar y reubicar el código QR
4. Bajar el volumen del vídeo del ámbito anterior Cambiar el sonido de mar por uno de más natural
5. Rediseñar y ubicar un nuevo banco
6. Diseñar y producir una mesa sensorial

A continuación, se presentan los resultados ordenados en tres categorías: accesibilidad cognitiva-comunicativa, accesibilidad sensorial y accesibilidad física.

5.2.1. Accesibilidad cognitiva y comunicativa

En relación con la accesibilidad cognitiva y comunicativa, es decir, con todo lo que tiene que ver con como se muestra la información y las capacidades para procesar la información, el equipo de investigación dijo qué:

- **Contenido:** consideraron que el contenido que se les ha descrito y explicado durante las sesiones era interesante. Sin embargo, para las participantes, no hay elementos sensoriales que les permita, ya no entenderlo, sino que tan siquiera, percibirlo. Es decir, que en una visita autónoma no hubiesen podido procesar nada respecto al contenido.
- **Comprensibilidad:** En un inicio, hacen notar que falta información que explique e introduzca este ámbito expositivo. Esto se debe a que el primer día no se vio el QR con la audioguía que contextualiza el ámbito. Después, se definió que el ámbito estaba perfectamente contextualizado en la audioguía.
- **Braille:** Del grup de investigación, solamente una de las participantes domina bien el Braille. Debido a qué actualmente existen herramientas lectoras más fáciles incorporadas en los móviles, sobre todo, cuando se trata de textos largos. Por tanto, quizás sería bueno desarrollar materiales que tengan en cuenta las nuevas herramientas que utiliza este colectivo, sin olvidar que haría falta un mínimo de Braille identificativo.
- **Cartelas identificativas:** Las participantes destacaron que las cartelas de las piezas tienen una ubicación de difícil acceso por lectores del móvil y un tamaño de letra demasiado pequeño. Por lo que respecta al contraste cromático, es el correcto.

- **Mapa:** El mapa de la sala solo tiene un pequeño título, no tiene contexto ni elemento comunicativo o sensorial alguno. Si no fuera porque se les explicó y describió este elemento en la sala habría pasado desapercibido.
- **Código QR:** El código QR con la audioguía enlazada prácticamente no se ve, por su ubicación y el poco contraste cromático. No tiene ningún elemento sensorial que les permita saber que está ahí.

5.2.2. Accesibilidad sensorial

Lo sensorial hace referencia a la museografía que tiene en cuenta todos los sentidos. Algunos de estos aspectos guardan relación a la vez con la accesibilidad cognitiva, comunicativa e incluso física.

En el espacio del Puente del Mar Azul, más allá del sonido del mar, no hay ningún otro efecto sensorial que les permita comprender a las personas con discapacidad visual la temática relacionada con culturas del Mar Mediterráneo. Sí que hay elementos que podrían tener una representación sensorial para que pudiesen llegar a ser accesibles.

Las participantes reflexionaron sobre cómo pasar los contenidos que había en esa sala en un formato sensorial. Por ejemplo, ¿cómo podrían relacionarse geográficamente las piezas de las diferentes culturas de manera física? Es decir, cómo podría la ubicación de las piezas contemplar una distribución sensorial. También, comentaron que los materiales sensoriales son claramente una invitación a pararse para descubrir ese espacio.

Concretamente, destacaron los siguientes puntos sensoriales de la sala:

- **Sonido:** El equipo de investigación detectó dos problemáticas con el sonido del mar. Por un lado, el sonido se mezcla con un audiovisual de la sala anterior. Por otro lado, el sonido les pareció artificial, poco nítido y con mala ubicación de los altavoces.
- **Audioguía:** Por lo general, consideraron que es interesante comunicativamente: es concisa y clara. Contextualiza sensorialmente el espacio explicando el porqué de la oscuridad. Tal y como ya se ha comentado, existe un problema con la ubicación y visibilidad del QR que contiene el enlace.
- **Luz:** Detectaron que existe un cambio lumínico brusco con los espacios anteriores. No lo perciben como algo negativo, ya que llama su atención. Sin embargo, la iluminación parece que no consigue hacer llegar el ambiente deseado porque les ha generado confusión sobre si evocaba a una cueva, puesto que es el primer espacio oscuro que les ha venido a la cabeza. Por tanto, habría que contextualizar más sensorialmente el espacio. En la segunda sesión se descubrió la audioguía, que realiza esta contextualización del contenido y describe su función.

También se hace notar la importancia de una buena iluminación de las piezas y cartelas, ya que les sirve de aviso para saber que allí “hay algo”. Incluso les permitió entender ciertas formas de objetos expuestos. Señalaron que los textos con retroiluminación son especialmente útiles. En cambio, ninguna de las personas del grupo de investigación pudo percibir los dibujos proyectados. En la Fig. 4 se pueden observar ambos elementos iluminativos.

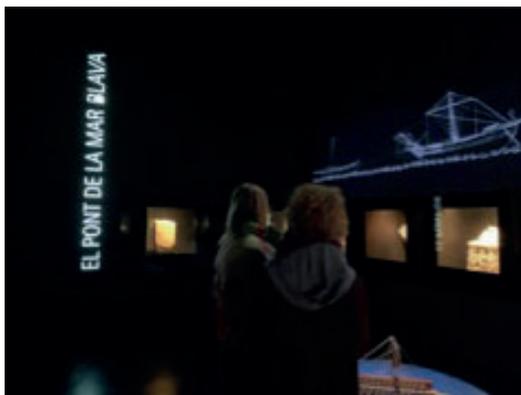


Fig. 3 Fotografía de los dibujos marítimos proyectados y el título “Pont de la Mar Blava”. Fuente: Elaboración propia

5.2.3. Accesibilidad física

- **Banco:** La ubicación y color del banco causa problemas en el área de paso. Aun así, ven necesario el banco para mostrar que es un espacio en el que permanecer y no únicamente de paso entre la prehistoria y la época antigua.
- **Tarima y barco:** Justo en medio de la sala se encuentra una base redonda elevada unos 20 centímetros del suelo que presenta un barco fenicio. Las participantes no detectaron esta tarima e incluso chocaron con ella. Además, en principio el barco no es táctil. Por lo tanto, no es ningún elemento útil para el colectivo.

6. Conclusiones

Se ha llegado a las siguientes conclusiones:

En primer lugar, aunque la idea preliminar del proyecto consistía en la hipótesis que el grupo de investigación quería co-crear una visita. Finalmente, el grupo decidió co-diseñar material para trabajar el contenido que ya existía. El contenido, que a primera vista parecía inexistente, resultó que ya era suficiente con la audioguía y ya les pareció interesante. Por eso, en vez de generar contenido nuevo, se hizo una propuesta de mejoras en el espacio y exposición del contenido para hacerlo más accesible.

En segundo lugar, la culminación del proyecto sugiere que se ha cumplido con el objetivo principal de ReAcc-MAC. Es decir, se han tejido nuevas relaciones entre el MAC y la comunidad a partir de la interpretación y co-creación de material y un discurso museográfico accesible. A parte de la relación entre las participantes del proyecto y el museo, también se han construido nuevas relaciones entre todos los agentes involucrados.

En tercer lugar, es relevante que el grupo de investigación valoró positivamente la nueva relación establecida con el MAC y desean más acciones de este tipo. Sobre todo, valoraron como aspecto más relevante que pudieran participar en el diseño y no una vez ya estaba proyectado, como comunidad destinataria de las mejoras. De hecho, valoraron mucho la participación y el protagonismo que tuvieron en todo momento, así como sentir que eran escuchados/as y poder comprobarlo cuando se les presentó las conclusiones de las sesiones y propuesta de acción.

En cuarto lugar, el proyecto ha sido un aprendizaje compartido. El grupo de investigación ha aprendido de forma experiencial sobre el MAC y la arqueología. Asimismo, el grupo de coordinación ha podido ampliar sus

conocimientos en términos de accesibilidad a partir de su puesta en práctica y el contacto cercano con un colectivo con discapacidad.

En quinto lugar, se intuye una clara posibilidad de replicabilidad del proceso. Es más, el proyecto ya tenía cierto modo de prueba piloto con el objetivo de replicarlo e ir mejorando la metodología, adaptándola a varios colectivos. El proyecto solo se ha llevado a cabo en un pequeño espacio expositivo y sería ideal poder hacerlo en todos los ámbitos expositivos del MAC y/o con colectivos diferentes. También habría que tener en cuenta los aspectos mejorables de este proceso que se han ido detectando para mejorarlo. Por ejemplo: presentar mejor los beneficios del proyecto a las futuras participantes, conseguir la participación de más personas en las sesiones cualitativas, destinar más horas a la coordinación inicial del proyecto y hacer un muestreo cuantitativo más representativo.

En definitiva, ReAcc-MAC ha sido un proceso enriquecedor para todos los agentes involucrados que ha servido para testear una metodología de co-creación y comprobar que es posible co-crear recursos de accesibilidad con la comunidad usuaria, aprender de forma significativa, visibilizar a un colectivo con discapacidad y tejer nuevas relaciones entre todos los agentes que han formado parte: el MAC, la Cooperativa Eduxarxa, el grupo de investigación, DIDPATRI de la UB y la Fundación Prevent. De esta forma, este proyecto ha permitido reflexionar sobre las relaciones, la accesibilidad, inclusión y participación universal. Aprovechamos la ocasión para finalizar el artículo dando las gracias a todas las participantes por su implicación y disposición.

Referencias

- BIRMINGHAM MUSEUMS. (2017). “The Past is Now: the Exhibiton is open” en Blog Birmingham Museums, 17 de diciembre. <<https://bit.ly/3uTmmLL>> [Consulta: 15 de julio 2022].
- CACHEDA, M. (2020). “El museu social, opinió atemporal”. Núvol, diari digital de cultura. <<https://bit.ly/3IMXokc>> [Consulta: 15 de julio 2022].
- COMAS, C. (2019). “Introducción a la museología sensorial como herramienta de inclusión social” en Eikón Imago, vol. 14, p. 89-106. También disponible en: <<https://bit.ly/3aIVpkb>> [Consulta: 15 de julio 2022].
- COMISIÓN EUROPEA. (2021). Unión de la Igualdad: Estrategia sobre los derechos de las personas con discapacidad 2021-2030. <<https://bit.ly/3z4tvbM>> [Consulta: 14 de julio 2022].
- COOPERATIVA EDUXARXA. Eduxarxa | Cooperativa especialitzada en consultoria educativa. Eduxarxa. <<https://eduxarxa.coop/es/>> [Consulta: 14 de julio 2022].
- EDWARDS, R.; HOLLAND, J. (2013). “What is Qualitative Interviewing?” en What is?. London: Bloomsbury Academic. ISSN: 2048-6812. También disponible en: <<https://bit.ly/3yGrC3t>> [Consulta: 15 de julio 2022].
- FUNDACIÓN PREVENT. Fundació Prevent. <<https://bit.ly/3RAQ3Io>> [Consulta: 14 de julio 2022]. Ley de Accesibilidad de Cataluña, (2014) (testimonio de la Generalitat de Catalunya). <<https://bit.ly/3ryLcMS>> [Consulta: 14 de julio 2022].
- GENERALITAT DE CATALUNYA. (2019). MUSA. Departament de Cultura. <<https://bit.ly/3z86q7Z>> [Consulta: 14 de julio 2022].
- GENERALITAT DE CATALUNYA. (2020). Plan de Accesibilidad de museos y centros y espacios de artes visuales de Cataluña, 2020-2024. <<https://bit.ly/3ARtrgF>> [Consulta: 14 de julio 2022].

- GENERALITAT DE CATALUNYA. (2021). Plan de Museos, 2030. <<https://bit.ly/31Guvpx>> [Consulta: 14 de julio 2022].
- GENERALITAT VALENCIANA. Relecturas, itinerarios museales en clave de género. <<http://relecturas.es/proyecto/>> [Consulta: 14 de julio 2022].
- GRUP DE RECERCA DIDÀCTICA DEL PATRIMONI. DIDPATRI. <<https://www.didpatri.cat/>> [Consulta: 15 de julio 2022].
- HOWES, D. (2015). "Introduction to Sensory Museology" en *The Senses and Society*. <<https://bit.ly/3PqFJkk>> [Consulta: 14 de julio 2022].
- ICOM. Segundo informe sobre las respuestas de los Miembros del ICOM para una nueva definición de museo, 2021. <<https://bit.ly/3o4QLA1>> [Consulta: 10 de julio 2022].
- LÓPEZ GARDE, V. (2013). "Conocer la experiencia de los visitantes: Un paso hacia el museo esencial" en *Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales*, p. 196-205.
- MEDINA ALSINA, J. (2022). "El Museu Social: Ésser o no ésser" en *Núvol*, diari digital de cultura. <<https://bit.ly/3aJWdf>> [Consulta: 10 de julio 2022].
- MERRIAM, S. B.; TISDELL, E.J. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco: Jossey-Bass.
- MUSEU D'ARQUEOLOGIA DE CATALUNYA. El pont de la mar blava. Fenicis i Grecs a la Mediterrània. <<https://bit.ly/3ckAjJz>> [Consulta: 14 de julio 2022].
- MUSEU D'ARQUEOLOGIA DE CATALUNYAa. Información para la visita. <<https://bit.ly/3uR1yl4>> [Consulta: 31 de agosto de 2021].
- MUSEU D'ARQUEOLOGIA DE CATALUNYAb. Sede Barcelona. <<http://www.macbarcelona.cat/ca/>> [Consulta: 15 de julio 2022].
- MUSEUS I ACCESSIBILITAT; CCCB. (2018). "El procés de creació d'una visita per a persones cegues el cas de «La llum negra» al CCCB" en *Museus i accessibilitat*. <<https://bit.ly/3PvH89q>> [Consulta: 14 de julio 2022].
- NACIONES UNIDAS. (2006). Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. <<https://bit.ly/3yEXJRf>> [Consulta: 14 de julio 2022].
- RED DE INVESTIGACIÓN. (2020). Past Women. <<https://www.pastwomen.net/>> [Consulta: 15 de septiembre de 2022].
- RENDÓN ESPINOSA, C.E. (2012). "Algo más que albergar patrimonio" en *Revista museos*, vol. 31, p. 46- 52.
- ROSENBERG, F. (2017). "What Does It Mean to Be an Accessible Museum?" en MOMA. <<https://mo.ma/3RubDOC>> [Consulta: 15 de septiembre de 2022].
- SIMON, N. (2020). *The Participatory Museum*. <<https://bit.ly/3PsYGCP>> [Consulta: 15 de septiembre de 2022].