Caja de Herramientas de Accesibilidad en la Gestión Cultural

Créditos

Edición y producción
Asociación CAPAZ Perú

Coordinación general
Déborah Grández Seminario

Equipo de contenidos
- Relatoría base: Bryan Dale
- Selección y edición de contenidos: Déborah Grández Seminario

Equipo del programa Cultura para Todos
Xiomara Pacsi
André Espinoza
Carlos Lomparte

Revisión técnica
Centro Cultural de España en Lima (CCE Lima)

Diseño y diagramación
CCE Lima

Agradecimientos
A los gestores culturales, artistas y comunidades que, desde su diversidad de experiencias, hicieron posible la construcción de esta Caja de Herramientas.

Índice

Hacia una cultura accesible

1. Presentación 4

2. Enfoques orientadores 5

3. Metodología 7
3.1. Diseño metodológico 7
3.2. Criterios de selección de herramientas 7
3.3. Dnámicas de uso 8

4. De la teoría a la práctica 9
4.1. Identificación de procesos clave 9
4.2. Ruta para aplicar herramientas de accesibilidad 10
4.3. Fichas de herramientas 14
4.4. Evaluación y mejora 21

5. Claves para gestores culturales 24

6. Hacia una gestión cultural más accesible y sostenible 25

Un camino compartido 28

Referencias 29

Anexos 30

Hacia una cultura accesible

Desde el Centro Cultural de España en Lima (CCE Lima), como parte de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), creemos firmemente que la cultura es un derecho, no un privilegio. Este principio, que guía nuestra acción diaria, cobra especial sentido cuando hablamos de accesibilidad. No se trata de un simple gesto de inclusión, sino de una obligación ética y política con las personas históricamente marginadas del ejercicio pleno de sus derechos culturales.

Dicho principio es también el que determina nuestro objetivo fundamental en este ámbito: impulsar al CCE Lima hacia un modelo de institución alineado con los principios de accesibilidad universal, garantizando que todas las personas puedan ejercer plenamente sus derechos, disfrutando de las instalaciones, actividades y servicios en igualdad de condiciones.

El programa Cultura para Todos que desarrollamos junto a CAPAZ y una red diversa de aliados en Perú y el extranjero, es una realización concreta de ese objetivo y de nuestro compromiso. Apostamos por una cultura que no solo se piense desde la diferencia, sino que se construya con las personas que encarnan esa diversidad. Que se diseñe desde el inicio con criterios de accesibilidad, y no como un añadido posterior. Que reconozca y valore los saberes, las experiencias vividas y las formas distintas de habitar y transformar el mundo.

Para el CCE Lima, este proyecto ha sido profundamente inspirador y transformador. Nos ha permitido escuchar, aprender y acompañar a profesionales de la cultura —muchos de ellos con discapacidad— que hoy lideran procesos clave para abrir espacios, derribar barreras y ampliar horizontes. Nos satisface, desde nuestro rol institucional, ser parte activa en la generación de capacidades y el desarrollo de instrumentos prácticos como esta Caja de Herramientas de Accesibilidad en la Gestión Cultural que hoy ponemos a disposición del sector.

Contribuir a esta iniciativa no ha sido solo una decisión estratégica, ha sido un mandato de coherencia con los principios que orientan nuestra cooperación cultural: equidad, participación, derechos humanos y desarrollo sostenible. Por ello, reafirmamos nuestra voluntad de seguir impulsando acciones que pongan a las personas en el centro, especialmente a aquellas que han sido excluidas de los procesos de creación, circulación y disfrute cultural.

Desde la Cooperación Española seguiremos apostando por una cultura verdaderamente inclusiva, accesible y transformadora. Porque no hay justicia cultural posible sin accesibilidad.

Juan Jaime Martínez
Director del Centro Cultural de España en Lima

1. Presentación

La accesibilidad no es un favor, es un derecho. Incorporarla desde el inicio transforma la manera en que concebimos, producimos y compartimos cultura.

Con esa convicción se desarrolló el programa **Cultura para Todos**, impulsado por CAPAZ y el Centro Cultural de España en Lima, con la participación de la Red de Cultura Accesible y aliados estratégicos de España, Australia y Argentina. Este proceso formativo, liderado por personas con discapacidad, condiciones crónicas, enfermedades raras y neurodivergencias, permitió consolidar un espacio donde la experiencia vivida se convirtió en motor de cambio.

Durante su implementación, **143 profesionales de la cultura** participaron en cursos, laboratorios y espacios de intercambio en los sectores de museos, artes escénicas, libro y lectura. Entre ellos, **40 gestores culturales con discapacidad** aportaron su visión y liderazgo, enriqueciendo cada propuesta. Los resultados han sido significativos: el **100 % de los participantes recomendaría el programa, y el 90 % valoró positivamente la metodología y la accesibilidad de los materiales**. A su vez, las personas egresadas se comprometieron a replicar lo aprendido, lo cual ha ampliado el alcance de esta formación a más de **730 personas en el país**.

Los **laboratorios de accesibilidad** permitieron asesorar **30 proyectos culturales** que, en conjunto, podrían beneficiar a más de **3000 personas**. Este recorrido incluyó tres ediciones del Curso Básico de Accesibilidad Cultural, una clase maestra internacional sobre pedagogía teatral y diversidad, un encuentro con artistas australianos del sector cinematográfico y un curso especializado en gestión cultural con enfoque de accesibilidad, gracias al programa ACERCA de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID).

De estos aprendizajes surge hoy la **Caja de Herramientas de Accesibilidad en la Gestión Cultural**. Se trata de un recurso práctico y participativo que sistematiza metodologías, herramientas y experiencias acumuladas, con el fin de acompañar a instituciones, colectivos y profesionales del sector cultural en la tarea de derribar barreras y ampliar posibilidades.

2. Enfoques orientadores

La **Caja de Herramientas de Accesibilidad en la Gestión Cultural** se sustenta en marcos conceptuales que orientan tanto su elaboración como su implementación. Estos enfoques permiten que la accesibilidad se comprenda como un derecho, se articule a los procesos culturales y se proyecte hacia la mejora continua.

Modelo social de la discapacidad

La discapacidad no está en las personas, sino en las barreras físicas, comunicacionales, culturales y sociales que impiden su plena participación. En la cultura, esto significa que la exclusión surge de cómo diseñamos espacios, proyectos y servicios, y no de las características individuales.

Referencias: Oliver (1990); Shakespeare (2013).

Derechos culturales

Todas las personas tienen derecho a participar, crear y disfrutar de la vida cultural. El Artículo 30 de la *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad* (ONU, 2006) señala expresamente el derecho de estas personas a acceder en igualdad de condiciones a bienes, servicios, espacios y expresiones culturales.

Referencias: ONU (2006, Art. 30); UNESCO (2005).

Accesibilidad universal y accesibilidad cultural

La accesibilidad universal asegura que todas las personas puedan usar y disfrutar productos, entornos y servicios. En el campo de la cultura, esto se traduce en accesibilidad cultural: la posibilidad de que todas las personas, con o sin discapacidad, accedan, participen y creen en igualdad de condiciones.

Referencias: CRPD (2006); Ministerio de Cultura de la Nación Argentina (2017), Guía práctica de accesibilidad cultural.

Interseccionalidad

La discapacidad no se vive de manera aislada. Se cruza con la identidad de género, la clase social, la edad, la pertenencia étnica o la orientación sexual. La interseccionalidad ayuda a comprender cómo distintas formas de discriminación y privilegio se combinan en la experiencia cultural de las personas.

Referencias: Cho, Crenshaw & McCall (2013); Hill Collins & Bilge (2016), Intersectionality.

Gestión territorial

La cultura se vive en territorios concretos. Incorporar la gestión territorial significa adaptar las políticas y acciones de accesibilidad a la diversidad cultural, lingüística y geográfica de cada comunidad, fortaleciendo soluciones situadas y sostenibles.

Referencia: Prats (2005).

Gestión por procesos

La gestión por procesos mira la cultura como una cadena de pasos interrelacionados, desde la idea hasta la evaluación. Esto permite integrar la accesibilidad en cada fase y no dejarla como un añadido.

Referencias: Harrington (1991); Hammer & Champy (1993).

Evaluación constante

La accesibilidad no se logra de una sola vez. Requiere revisar periódicamente lo que hacemos, recoger retroalimentación y mejorar de manera continua. El enfoque del **diseño universal (DU)** también propone esta evaluación constante como parte esencial del proceso de creación.

Referencias: Deming (1986); Center for Universal Design (1997).

3. Metodología

3.1. Diseño metodológico

La **Caja de Herramientas de Accesibilidad en la Gestión Cultural** está concebida como un recurso práctico para los gestores culturales. Más que explicar cómo se construyó, su propósito metodológico es ofrecer instrumentos claros, accesibles y validados que puedan aplicarse en distintas etapas de un proyecto cultural.

El enfoque combina marcos conceptuales con ejemplos aplicados y preguntas de autoevaluación, de modo que cada gestor pueda identificar barreras, pensar soluciones y tomar decisiones informadas sobre la accesibilidad en su práctica.

3.2. Criterios de selección de herramientas

Las herramientas incluidas en esta caja se seleccionaron considerando criterios como:

- **Relevancia cultural**: que respondan a barreras frecuentes en proyectos artísticos, museísticos, de lectura o de mediación.
- **Viabilidad**: que puedan implementarse con distintos niveles de recursos, desde acciones simples hasta estrategias más complejas.
- **Adaptabilidad**: que se ajusten a la diversidad de públicos, territorios y tipos de discapacidad.
- **Impacto**: que generen cambios visibles en la experiencia de acceso y participación cultural.
- **Replicabilidad**: que puedan trasladarse de un contexto a otro, sirviendo como base para distintos proyectos culturales.

3.3. Dinámicas de uso

A lo largo del documento no solo se presentará información teórica, sino también **preguntas clave de reflexión y autoevaluación**. Estas preguntas están diseñadas para que los gestores puedan trabajarlas:

- De manera individual, aplicándolas a su propio proyecto.
- En equipo, como ejercicios de planificación o monitoreo.
- Con sus públicos y usuarios, recogiendo insumos directos sobre barreras y soluciones.

De esta forma, la caja no solo entrega contenidos, sino que activa procesos de análisis y diálogo que fortalecen la gestión cultural con enfoque de accesibilidad.

4. De la teoría a la práctica

La accesibilidad en la gestión cultural se materializa en procesos, decisiones y acciones concretas. Este capítulo propone un camino aplicable y flexible para que equipos e instituciones culturales integren la accesibilidad desde el diseño hasta la evaluación. Las secciones están pensadas para que puedas **leer, decidir y actuar de inmediato.**

4.1. Identificación de procesos clave[1]

Para aplicar accesibilidad en la gestión cultural no es necesario complicarse con categorías técnicas. Lo importante es mirar tu proyecto como una secuencia de momentos y preguntarte: **¿dónde pueden aparecer barreras y cómo puedo prevenirlas desde el inicio?**

El DU es el marco que nos guía aquí. Nos recuerda que no se trata de adaptar al final, sino de pensar desde el inicio en la diversidad de públicos: personas con y sin discapacidad, personas mayores, infancias, personas con distintos niveles de alfabetización, comunidades diversas.

Los grandes momentos de cualquier proyecto cultural

1. Planificación: cuando defines los objetivos, el presupuesto, las alianzas y los equipos.

2. Diseño de actividades: cuando decides qué programación ofrecerás, qué contenidos compartirás y cómo participarán los públicos.

3. Comunicación y difusión: cuando cuentas lo que haces: en la web, en redes sociales, en afiches, boletos o programas de mano.

4. Producción y logística: cómo organizas espacios, recursos humanos y tecnología.

5. Experiencia del público: el momento clave: ingreso, participación, disfrute y salida.

6. Evaluación y mejora: recoger aprendizajes, medir impactos y ajustar para la siguiente edición.

1 Revisa el anexo 1: Identificación de procesos clave con enfoque de Diseño Universal

¿Por qué pensar así?

Porque la accesibilidad no ocurre en un solo momento: está presente en todo el ciclo. Al mirar tu proyecto paso a paso:

- Detectas **barreras invisibles** (ejemplo: ticket en línea no accesible).
- Tomas **decisiones preventivas** (ejemplo: incluir accesibilidad en el presupuesto inicial).
- Diseñas **experiencias más completas** para todos los públicos.

4.2. Ruta para aplicar herramientas de accesibilidad

Un proyecto cultural puede imaginarse como un viaje. Cada etapa de ese viaje plantea decisiones, retos y oportunidades para integrar la accesibilidad. El (DU nos invita a pensar desde el inicio en la diversidad de públicos y a eliminar las barreras antes de que aparezcan.

Esta ruta propone **ocho hitos** que puedes recorrer de inicio a fin o tomar como referencias independientes según tu contexto.izado.

Hito 1.
Punto de partida: Propósito y públicos

Cada proyecto cultural nace con una intención. Según la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (ONU, 2006), el acceso a la vida cultural es un derecho y no una concesión. Por eso, desde el inicio, es fundamental reconocer explícitamente que la accesibilidad forma parte del propósito.

Ejemplo: un museo que declara en su misión ser “un espacio abierto y accesible para todas las personas”, está comprometiéndose a diseñar pensando en la diversidad y no en un público idealizado.

Pregúntate:

- ¿He escrito en mis objetivos que la accesibilidad forma parte de mi proyecto?
- ¿Estoy nombrando a mis públicos en plural reconociendo su diversidad?

Hito 2.
Compañeros de viaje: Actores y role

Ningún proyecto cultural se hace en soledad. La teoría de la gestión participativa y el modelo social de la discapacidad (Oliver, 1990) nos recuerdan que las personas con discapacidad deben estar presentes no solo como beneficiarias, sino como protagonistas.

Ejemplo: un festival que incluye a artistas y consultores con discapacidad en su comité organizador asegura que la accesibilidad no sea un añadido, sino un principio de diseño.

Pregúntate:

- ¿He considerado incorporar a personas con discapacidad en la organización, producción o mediación de mi proyecto?
- ¿He identificado aliados técnicos (intérpretes, especialistas en lectura fácil, audiodescriptores) que acompañen el proceso?

Hito 3.
El itinerario: Secuencia de actividades

Todo proyecto tiene un recorrido. La idea de "cadena de accesibilidad" (Jiménez & Huete, 2017) señala que la experiencia cultural debe ser accesible de principio a fin. No basta con que la función tenga intérprete de lengua de señas peruana (LSP) si la boletería fue inaccesible.

Ejemplo: en un festival de artes escénicas, el itinerario puede ser: campaña de difusión → compra de entradas → ingreso a la sala → función → salida. Cada momento debe analizarse para prever barreras.

Pregúntate:

- ¿He dibujado la secuencia de actividades de mi proyecto?
- ¿Qué pasaría si una persona en silla de ruedas, una persona sorda o una persona mayor intentaran recorrerla?

Hito 4.
Obstáculos del camino: Barreras

El modelo social explica que la discapacidad surge cuando el entorno impone barreras. Estas pueden ser físicas (escaleras sin rampas), comunicacionales (ausencia de subtítulos), cognitivas (información compleja) o actitudinales (trato inadecuado).

Ejemplo: un taller de lectura en el que se usan textos muy técnicos puede excluir a personas con discapacidad intelectual, aunque el espacio físico sea accesible.

Pregúntate:

- ¿Estoy ofreciendo más de una forma de acceder a la información (visual, auditiva, táctil, cognitiva)?
- ¿Existen actitudes en mi equipo que puedan ser una barrera

Hito 5.
Herramientas accesibles: Soluciones

Cada barrera puede enfrentarse con una herramienta concreta. La *Guía práctica de accesibilidad cultural* (Ministerio de Cultura de Argentina, 2017) y el ***Manual de accesibilidad en espacios culturales*** (España, 2014) ofrecen recursos que van desde subtitulado descriptivo, interpretación en lengua de señas y audiodescripción, hasta señalética táctil, lectura fácil o apoyos digitales accesibles.

Ejemplo: si el público sordo no accede al contenido de una charla, la solución es sumar intérprete de LSP y subtitulado descriptivo. Si la web de inscripción no es accesible, hay que migrar a una plataforma que cumpla con las Directrices de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG-Web Content Accecibility Guidelines).

Pregúntate:

- ¿Qué herramientas accesibles responden mejor a las barreras detectadas en mi proyecto?
- ¿Son viables y sostenibles en mi contexto?

Hito 6.
Roles asignados: Responsables y tiempos

La accesibilidad no ocurre sola. Requiere responsables claros y cronogramas definidos. Sin este paso, las medidas se diluyen y no se implementan.

Ejemplo: un teatro que asigna al área de producción la coordinación de intérpretes y al área de comunicación la revisión de subtítulos, asegura que la accesibilidad tenga responsables concretos.

Pregúntate:

- ¿Quién en mi equipo es responsable de implementar cada apoyo accesible?
- ¿He establecido plazos claros para que las herramientas estén listas antes del evento?

Hito 7.
Ensayo general: Prueba y ajustes

La teoría de la mejora continua (Deming, 1989) y el propio DU insisten en la importancia de probar y ajustar. Ensayar con usuarios reales permite validar si las herramientas realmente funcionan.

Ejemplo: antes de abrir una exposición, invitar a un grupo de usuarios ciegos a recorrerla permite identificar fallos en la señalética o en la audiodescripción.

Pregúntate:

- ¿He probado las herramientas accesibles con tiempo suficiente para hacer correcciones?
- ¿He recogido retroalimentación de usuarios diversos antes de inaugurar?

Hito 8.
Llegada: Evaluación y aprendizaje

El DU no es un estándar fijo, sino un proceso en evolución (Burgstahler, 2015). Evaluar qué funcionó y qué no, permite fortalecer la accesibilidad en próximas ediciones.

Ejemplo: después de un festival, recoger comentarios de asistentes con discapacidad sobre lo que facilitó o dificultó su experiencia ofrece datos valiosos para la mejora.

Pregúntate:

- ¿He evaluado la accesibilidad de mi proyecto con quienes participaron?
- ¿Qué aprendizajes puedo convertir en compromisos para la siguiente edición?

RECOMENDACIÓN

Esta ruta no es una lista cerrada, sino una brújula. Cada proyecto puede recorrerla de manera distinta, pero lo esencial es que en cada hito se planteen preguntas, se detecten barreras y se activen herramientas. Así, la accesibilidad deja de ser un añadido y se convierte en parte integral de la gestión cultural.

Es fundamental también distinguir entre:

- **Herramienta de accesibilidad**: un recurso específico que puede incorporarse a un proyecto cultural. **Ejemplo**: subtitulado descriptivo, señalética táctil, lectura fácil, interpretación en lengua de señas.

- **Servicio de accesibilidad**: la prestación profesional que hace posible que una herramienta funcione. **Ejemplo**: la labor del intérprete de lengua de señas, la consultoría para producir materiales en lectura fácil, el equipo técnico que desarrolla audiodescripciones.

NOTA

Ambos son complementarios: la herramienta no funciona sin el servicio, y el servicio cobra sentido en la medida en que se materializa en herramientas. Para un gestor cultural, reconocer esta diferencia es clave a la hora de **planificar presupuestos, coordinar equipos y garantizar calidad en la implementación**.

En este capítulo presentamos un conjunto de **fichas de herramientas** diseñadas para ofrecer a los gestores culturales un punto de partida claro y práctico. Cada ficha explica qué es la herramienta, en qué situaciones se usa, qué condiciones básicas requiere y cómo puede aplicarse en distintos proyectos culturales.

Herramientas comunicacionales

Subtitulado descriptivo

Descripción: subtítulos que incluyen diálogos, sonidos y elementos significativos de la escena.

¿Cuándo usarla?: funciones de teatro, cine, transmisiones en vivo, videos institucionales.

Requisitos básicos: software de subtitulado, persona capacitada, pantalla o dispositivo visible.

Preguntas para el equipo:

- ¿Todos mis materiales audiovisuales tienen subtitulado descriptivo?
- ¿Probé su legibilidad (tamaño, contraste, velocidad)?

Interpretación en Lengua de Señas Peruana (LSP)

Descripción: traducción simultánea a lengua de señas, facilitando la participación del público sordo.

¿Cuándo usarla?: conferencias, funciones, charlas, talleres.

Requisitos básicos: intérprete profesional, visibilidad e iluminación adecuadas.

Preguntas para el equipo:

- ¿He previsto presupuesto para intérpretes?
- ¿Tengo un plan para gestar públicos de la comunidad sorda?
- ¿Consulté con la comunidad sorda sobre modalidad preferida?

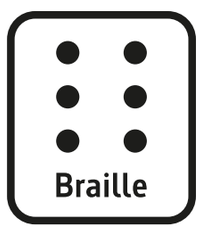
Lectura Fácil (LF)

Descripción: adaptación de textos a un formato claro, breve y validado con usuarios.
¿Cuándo usarla?: programas de mano, catálogos, señalética, web.
Requisitos básicos: redacción sencilla, pictogramas, validación.

Preguntas para el equipo:

- ¿Mis textos son comprensibles para todos?
- ¿Validé la herramienta con colectivos usuarios de esta?
- ¿Tengo una validación según la normativa?

Sistema braille y relieve



Descripción: escritura táctil que permite el acceso a información para personas ciegas.
¿Cuándo usarla?: señalética, catálogos, programas impresos, mapas.
Requisitos básicos: impresión en braille o relieve, ubicación accesible.

Preguntas para el equipo:

- ¿Dónde he integrado braille en mi proyecto?
- ¿El braille está colocado en lugares fáciles de ubicar?
- ¿La implementación ha sido validada por la comunidad?

Herramientas sensoriales y de mediación

Audiodescripción (AD)

Descripción: narración que describe información visual relevante para personas ciegas.
¿Cuándo usarla?: obras de teatro, cine, exposiciones, transmisiones en vivo.
Requisitos básicos: guion de AD, locutor entrenado, dispositivo de transmisión (radiofrecuencia, app).

Preguntas para el equipo:

- ¿He incorporado AD en mis actividades visuales?
- ¿Probé la calidad del guion con usuarios especialistas?
- ¿Tengo un plan para gestar públicos de la comunidad?

Maquetas táctiles y reproducciones

Descripción: objetos a escala o en relieve que permiten reconocer formas, obras y espacios mediante el tacto.
¿Cuándo usarla?: museos, exposiciones, talleres educativos.
Requisitos básicos: material resistente, fidelidad de la forma, etiquetas accesibles.

Preguntas para el equipo:

- ¿He previsto recursos táctiles en mis exposiciones?
- ¿Están acompañados de información en braille o audio?
- ¿Mis audios o materiales requieren de conexión a internet? ¿Qué hago si el espacio no dispone de este servicio de conexión?

Experiencias multisensoriales

Descripción: actividades que integran diferentes sentidos (tacto, olfato, oído, gusto) para enriquecer la experiencia cultural.
¿Cuándo usarla?: talleres, visitas guiadas, mediación educativa.
Requisitos básicos: materiales accesibles, mediadores formados, planificación de estímulos.

Preguntas para el equipo:

- ¿Mi actividad ofrece experiencias por más de un canal sensorial?
- ¿Probé la propuesta con públicos diversos?
- ¿Mis comunicaciones reflejan la diversidad de esta propuesta?

Herramientas de entorno y digitales

Señalética accesible

Descripción: conjunto de señales que orientan al público usando texto claro, pictogramas, braille, colores de contraste y ubicación adecuada.
¿Cuándo usarla?: espacios culturales, museos, teatros, festivales.
Requisitos básicos: tipografía legible, contraste alto, altura adecuada, pictogramas universales.

Preguntas para el equipo:

- ¿He revisado si mi señalética puede leerse y comprenderse fácilmente?
- ¿Incluye más de un modo de acceso?
- ¿Cumplo con la norma técnica de mi país?

Ticketing y plataformas accesibles

Descripción: sistemas digitales de inscripción o compra que cumplen estándares de accesibilidad web.
¿Cuándo usarla?: venta de entradas, inscripciones a talleres, reservas de visitas.
Requisitos básicos: compatibilidad con WCAG 2.2, navegación con teclado, validación con usuarios.

Preguntas para el equipo:

- ¿Mi sistema-plataforma de entradas es accesible para personas ciegas o con movilidad reducida?
- ¿Ofrezco opciones alternativas (teléfono, presencial)?
- ¿Cuento con personal de asistencia en caso de que lo requiera mi público?

Páginas web y redes accesibles

Descripción: sitios y redes sociales adaptados a criterios de accesibilidad digital.
¿Cuándo usarla?: toda comunicación en línea.
Requisitos básicos: texto alternativo en imágenes, contraste adecuado, subtitulado en videos, estructura semántica.

Preguntas para el equipo:

- ¿Mi web y redes cumplen estándares WCAG?
- ¿Estoy publicando contenidos con texto alternativo y subtítulos?
- ¿Tengo un equipo consultor de usuarios para validar mis contenidos?

NOTA

Estas fichas reúnen un conjunto de las herramientas de accesibilidad más relevantes y de uso frecuente en la gestión cultural. No obstante, la accesibilidad es un campo en constante evolución: existen muchas otras herramientas y servicios que pueden adaptarse según el contexto, los recursos disponibles y las necesidades de los públicos.

La invitación es a que cada gestor utilice este repertorio como un punto de partida y se anime a explorar nuevas soluciones, combinarlas entre sí y enriquecerlas con la experiencia de los propios usuarios.

4.4. Evaluación y mejora[2]

La accesibilidad en la gestión cultural no es un punto de llegada definitivo, sino un **proceso continuo de aprendizaje y transformación**. El DU, desde su formulación inicial (Center for Universal Design, 1997), plantea que toda solución debe revisarse de manera permanente para garantizar su vigencia y pertinencia frente a la diversidad de públicos.

En el campo cultural, la evaluación de la accesibilidad cumple un doble rol:

- **Interno**, porque permite a equipos e instituciones revisar lo logrado, detectar vacíos y fortalecer sus capacidades.
- **Externo**, porque aporta evidencia a políticas culturales, aliados y públicos sobre el impacto real de las medidas adoptadas.

Diversos marcos coinciden en esta necesidad de evaluación constante. La **Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (ONU, 2006)** subraya la obligación de los Estados de promover y supervisar el acceso a la vida cultural (art. 30). Experiencias como las del **Arts Council England** (Building Access, 2019) y los ***Lineamientos de Ibermuseos (2018)*** recomiendan mecanismos periódicos de revisión que integren tanto indicadores cuantitativos como cualitativos.

Dimensiones de la evaluación

1. Procesos

Evaluar cómo se incorporó la accesibilidad en las distintas fases del ciclo cultural: planificación, diseño, comunicación, producción, experiencia del público y evaluación final.

[2] Revisar Anexo 2: Checklist de autoevaluación de accesibilidad cultural

2. Herramientas
Revisar la pertinencia de los recursos aplicados: ¿funcionaron los subtítulos, la audiodescripción, la señalética?, ¿fueron suficientes y oportunos?

3. Públicos
Incluir la voz de las personas con discapacidad como parte activa de la evaluación. No se trata solo de medir asistencia, sino de comprender la calidad de la experiencia vivida.

4. Institución y equipo
Analizar si se fortalecieron las capacidades técnicas y humanas para sostener la accesibilidad a futuro.

5. Impacto social y cultural
Reconocer si las medidas implementadas lograron diversificar los públicos, aumentar la participación y posicionar la accesibilidad como valor institucional.

Metodologías recomendadas

- **Evaluación participativa**: integrar a los propios usuarios con discapacidad en el diseño y la validación de instrumentos de evaluación (encuestas accesibles, entrevistas, grupos focales).
- **Evaluación formativa**: no esperar al final, sino monitorear en el proceso para hacer ajustes inmediatos.
- **Evaluación cualitativa y cuantitativa combinada**: medir indicadores objetivos (número de apoyos implementados, cantidad de personas beneficiadas) junto con percepciones subjetivas (satisfacción, sentido de pertenencia, calidad de la experiencia).
- **Evaluación inclusiva**: asegurar que los mecanismos de retroalimentación sean accesibles en sí mismos (lectura fácil, LSP, formatos digitales compatibles).

Enfoque de mejora continua

Inspirados en los ciclos de **Deming (1989)** y en la propia lógica del DU, la accesibilidad debe entenderse como un campo en constante actualización. Cada proyecto cultural puede plantear un ciclo sencillo de **planificar-implementar-evaluar-ajustar**, asegurando que las lecciones aprendidas retroalimenten la siguiente edición.

RECOMENDACIÓN

Evaluar la accesibilidad no es solo una tarea técnica: es un ejercicio de coherencia institucional y de garantía de derechos. Implica reconocer que la accesibilidad cultural se construye en diálogo, que los públicos son diversos y que cada experiencia es una oportunidad de mejora.

5. Claves para gestores culturales

La accesibilidad no se trata solo de aplicar herramientas sueltas, sino de integrar una manera distinta de **mirar, planear y compartir cultura**. Estas son algunas claves que pueden ayudarte en tu recorrido como gestor:

5.1. Piensa en la accesibilidad desde el inicio

No la veas como un añadido al final. Incluirla desde la idea inicial del proyecto hace que sea más natural, viable y sostenible. Las personas con discapacidad no son "usuarios finales", son **aliados y protagonistas**. Invítalas a tus procesos, escucha sus experiencias y cocrea con ellas.

5.3. Invierte en tu equipo

Tu equipo es tu primera herramienta. Capacítalo, acompáñalo y dale confianza para que se sienta preparado para responder a la diversidad de públicos.

5.4. No lo hagas sin acompañamiento

Busca aliados: organizaciones de personas con discapacidad, instituciones culturales, cooperantes, empresas. Juntos es más fácil encontrar soluciones creativas y sostenibles.

5.5. Aprende en el camino

Ningún proyecto es perfecto. La accesibilidad se construye con **ensayo, error y mejora continua**. Evalúa lo que funcionó, anota lo que faltó y date la oportunidad de hacerlo mejor la próxima vez.

Recuerda

Cada acción cuenta. No importa si empiezas con una herramienta pequeña (un programa en lectura fácil, un subtitulado, una rampa provisional); lo importante es dar el primer paso y mantener la voluntad de avanzar.

6. Hacia una gestión cultural más accesible y sostenible

La accesibilidad cultural no es un destino fijo, sino un **camino compartido en construcción constante**. Esta Caja de Herramientas no pretende dar todas las respuestas ni abarcar cada situación posible: su propósito es abrir rutas, ofrecer recursos prácticos y acompañar a los gestores culturales en la tarea de imaginar y elaborar proyectos más inclusivos.

Cada herramienta aquí presentada es solo una puerta de entrada. Lo verdaderamente transformador ocurre cuando la accesibilidad se asume como un **principio transversal** que guía la planificación, el diseño, la producción y la evaluación de cada proyecto cultural.

Al hablar de accesibilidad cultural, hablamos también de **derechos culturales**: garantizar que todas las personas —con o sin discapacidad, de distintos territorios, edades y contextos— puedan crear, participar y disfrutar de la vida cultural.

Claves para la sostenibilidad

1. Integrar la accesibilidad en la visión a largo plazo
No se trata de resolver cada evento de manera aislada, sino de establecer un compromiso sostenido en las políticas, planes y presupuestos de la institución o del proyecto.

2. Fortalecer capacidades
Formar equipos estables y capacitados en accesibilidad asegura continuidad, más allá de cambios de gestión o personal.

3. Construir alianzas estratégicas
Vincularse con organizaciones de personas con discapacidad, instituciones culturales, entidades públicas y sector privado permite compartir recursos y sostener proyectos en el tiempo.

4. Diversificar recursos financieros
Buscar financiamiento mixto (público, privado, cooperación, autogestión) reduce la dependencia de una sola fuente y garantiza continuidad.

5. Incorporar la sostenibilidad ambiental
La accesibilidad también debe pensarse en diálogo con el cuidado del planeta: materiales accesibles pero reciclables, señalética en soportes sostenibles, reducción de huella de carbono en producciones culturales accesibles. **La Agenda 2030 y los ODS** nos recuerdan que la inclusión y la sostenibilidad ambiental son dimensiones inseparables de un desarrollo cultural responsable.

Ejemplos que inspiran

- En **Perú**, el Festival de Artes y Discapacidad-FADIS y los festivales Perú Lee han demostrado cómo la accesibilidad puede transformar la programación cultural y generar nuevas formas de sostenibilidad social.
- En **Argentina**, la *Guía práctica de accesibilidad cultural* del Ministerio de Cultura se ha consolidado como referente en políticas públicas inclusivas.
- En **España**, el programa *Museos+Sociales* integra accesibilidad con sostenibilidad social; y los lineamientos del Real Patronato sobre Discapacidad ofrecen metodologías aplicables en distintos espacios.
- En el **Reino Unido**, el Arts Council England impulsa con *Building Access* la sostenibilidad mediante evaluación y mejora continua.
- En **México**, el *Manual de accesibilidad universal en cultura y experiencias* del Centro Nacional de las Artes muestran cómo la accesibilidad puede ir de la mano con la innovación y el uso responsable de recursos.

REFLEXIÓN FINAL

La accesibilidad cultural es, al mismo tiempo, una **estrategia de derechos, sostenibilidad social y sostenibilidad ambiental**. La invitación es clara: **empieza por algo y sigue avanzando**. Una acción pequeña puede marcar la diferencia para alguien. Muchas acciones sostenidas, responsables con las personas y con el planeta, pueden transformar nuestras instituciones y comunidades culturales.

Un camino compartido

Esta Caja de Herramientas nació con un propósito claro: poner la accesibilidad al alcance de cada gestor cultural no como una obligación, sino como una oportunidad para transformar nuestras prácticas, abrir puertas y ampliar horizontes.

Cada herramienta presentada en esta Caja es fruto de aprendizajes colectivos, construidos a partir de la experiencia vivida, la escucha activa y el trabajo conjunto con artistas, gestores y comunidades que creen en una cultura sin barreras. La accesibilidad no se construye únicamente desde la teoría; se forja en el encuentro, en la práctica y en el compromiso compartido de transformar los espacios culturales.

La accesibilidad no es un favor ni una concesión; es un derecho cultural y una manera de enriquecer nuestras instituciones y territorios. Hacerla posible requiere compromiso, creatividad y también valentía para cuestionar las formas en que venimos trabajando.

Mi invitación es sencilla: empieza donde estés, con lo que tengas, y nunca dejes de avanzar. La accesibilidad no es el fin de un camino, sino el inicio de muchas nuevas formas de habitar la cultura.

Déborah Grández Seminario
Directora de CAPAZ PERÚ

Referencias

- Center for Universal Design. (1997). Principios del Diseño Universal. North Carolina State University.
- Cho, S., Crenshaw, K., & McCall, L. (2013). Toward a field of intersectionality studies: Theory, applications, and praxis. Signs: Journal of Women in Culture and Society, 38(4), 785–810.
- Congreso de la República del Perú. (2012). Ley General de la Persona con Discapacidad N.º 29973. Lima: Congreso de la República.
- Deming, W. E. (1986). Out of the crisis. MIT Press.
- Hammer, M., & Champy, J. (1993). Reengineering the corporation: A manifesto for business revolution. HarperCollins.
- Harrington, H. J. (1991). Business process improvement. McGraw-Hill.
- Ministerio de Cultura de la Nación Argentina. (2017). Guía práctica de accesibilidad cultural. Buenos Aires: Secretaría de Cultura de la Nación.
- Oliver, M. (1990). The politics of disablement. Macmillan Education.
- Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2006). Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. Nueva York: ONU.
- Pallisera, M., Fullana, J., & Vilà, M. (2010). La accesibilidad universal como elemento clave en la inclusión. Revista de Educación Inclusiva, 3(1), 11–22.
- Prats, J. (2005). La gestión pública y el territorio. Revista del CLAD Reforma y Democracia, 32, 1–15.
- Shakespeare, T. (2013). Disability rights and wrongs revisited. Routledge.
- UNESCO. (2005). Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales. París: UNESCO.

Anexos

ANEXO 1

Checklist: Identificación de procesos clave con enfoque de diseño universal

Proyecto/ Actividad: _____

Equipo responsable: _____

1. Planificación

- ¿Incluí un presupuesto para accesibilidad desde el inicio?
- ¿Convocamos a personas con discapacidad en la definición de objetivos o consejos consultivos?
- ¿Tenemos metas claras en accesibilidad (ej.: "todas las funciones tendrán subtitulado descriptivo")?

▶ Barreras detectadas: _____

▶ Acciones inmediatas: _____

2. Diseño de actividades

- ¿Cada actividad tiene apoyos previstos (subtítulos, LSP, lectura fácil, audiodescripción)?
- ¿Existen propuestas culturales lideradas por personas con discapacidad?
- ¿He previsto la diversidad de públicos (edad, lengua, neurodivergencia, etc.)?

Barreras detectadas: _____

Acciones inmediatas: _____

3. Comunicación y difusión

- ¿La web y la boletería en línea cumplen criterios de accesibilidad digital (WCAG)?
- ¿La información sobre accesibilidad es visible y clara en redes, programas de mano y afiches?
- ¿Uso lenguaje claro o lectura fácil en información clave?

Barreras detectadas: _____

Acciones inmediatas: _____

4. Producción y logística

- ¿Existen rampas, señalética clara y baños accesibles en los espacios?
- ¿El personal y voluntariado están capacitados en atención inclusiva?
- ¿Los sistemas técnicos (luces, sonido, alarmas) contemplan apoyos multimodales?

Barreras detectadas: _____

Acciones inmediatas: _____

5. Experiencia del públicos

- ¿En el ingreso hay apoyos visibles (información accesible, orientación)?
- ¿Durante la actividad hay accesibilidad comunicacional (LSP, subtitulado, AD)?
- ¿Al salir, las personas tienen la misma autonomía para desplazarse y participar?

Barreras detectadas: _____

Acciones inmediatas: _____

6. Evaluación y mejora

- ¿Recogemos opiniones también de personas con discapacidad sobre su experiencia?
- ¿Tenemos un sistema sencillo para registrar qué funcionó y qué no?
- ¿Definimos mejoras concretas para la próxima edición?

Barreras detectadas: _____

Acciones inmediatas: _____

NOTA:

No es necesario que marques todo al inicio. El checklist es una herramienta de reflexión. Puedes usarlo como autoevaluación rápida o como dinámica con tu

ANEXO 2

Checklist de autoevaluación de accesibilidad cultural

Este checklist está diseñado como una herramienta práctica para que gestores e instituciones culturales puedan revisar de manera sencilla en qué medida han incorporado la accesibilidad en sus proyectos. Puede utilizarse al final de una actividad, al cierre de un ciclo de trabajo o como guía de planificación para futuras

1. Procesos de gestión

- ¿La accesibilidad fue considerada desde la planificación inicial del proyecto?
- ¿Existe un presupuesto específico destinado a accesibilidad?
- ¿Se definieron responsables claros para implementar apoyos accesibles?

▶ Observaciones: _____

2. Herramientas implementadas

- ¿Se aplicaron múltiples herramientas de accesibilidad (subtitulado, LSP, audiodescripción, lectura fácil, braille, señalética, etc.)?
- ¿Las herramientas se utilizaron en los momentos críticos de la experiencia cultural (ingreso, actividad principal, salida)?
- ¿Se verificó la calidad técnica y comunicacional de las herramientas aplicadas?

▶ Observaciones: _____

3. Públicos y participación

- ¿Se consultó a personas con discapacidad durante el diseño y la evaluación del proyecto?
- ¿Los materiales de comunicación fueron accesibles (web, redes, boletos, programas de mano)?
- ¿La experiencia cultural fue equitativa para públicos diversos (personas con discapacidad, mayores, infancias, comunidades lingüísticas)?

▶ Observaciones: _____

4. Equipo y capacidades

- ¿El personal y voluntariado recibieron orientación o formación básica en accesibilidad?
- ¿El equipo siente que cuenta con herramientas suficientes para atender a públicos diversos?
- ¿Se promovió una actitud de respeto y apertura hacia la diversidad?

▶ Observaciones: _____

5. Impacto y mejora continua

- ¿Se recogieron opiniones de los públicos mediante encuestas, entrevistas o grupos focales accesibles?
- ¿Se registraron indicadores cuantitativos (número de personas beneficiadas, apoyos implementados)?
- ¿Se definieron acciones de mejora para la siguiente edición o proyecto?

▶ Observaciones: _____

NOTA:

Este checklist no sustituye una evaluación exhaustiva, pero sí ofrece un mapa rápido para identificar avances y áreas de mejora. Lo más importante no es “marcar todas las casillas”, sino mantener el compromiso de revisar y ajustar de manera constante.

CAPAZ

EMBAJADA DE ESPAÑA EN PERÚ

aecid cultura | Lima

cooperación española