

## JUGAR A LAS CARTAS EN EL MUSEO ARQUEOLÓGICO DE SEVILLA CON PERSONAS CON SÍNDROME DE DOWN

María Dolores Ruiz de Lacanal

Profesora de Museología y Legislación artística  
Universidad de Sevilla



Cartel del programa.

Esta experiencia fue realizada por los alumnos de Museología de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla en el Museo Arqueológico de Sevilla, con 57 personas de la Asociación Síndrome de Down de Sevilla y Provincia, para celebrar el Día Internacional del Museo 2004. El programa partía de las siguientes preguntas: ¿Cómo acercar el museo a las personas con Síndrome de Down?; ¿Cómo explicarles qué es un museo?; ¿Qué piezas les resultarán más interesantes?; etc.

Para encontrar las respuestas, se organizó un programa educativo articulado en torno a diferentes actividades, entre ellas, un juego de cartas que vendría a demostrar que el juego sigue siendo una fórmula eficaz y atractiva para acercar el museo a las personas, más si cabe en el caso de las personas con Síndrome de Down.

No es la primera vez que se utiliza un juego como recurso didáctico en un museo. Puzzles, barajas de cartas, crucigramas, recortables entre los que se pueden sacar barajas de artistas y pintores del Museo del Louvre y del Museo del Prado, el *juego de la oca* del Museo de Murcia, el *juego de la rana* del Museo de Salamanca o el *juego del mamut* del Museo de Álava; sirvieron en su día para acercar a niños y no tan niños a un museo de arte o a un museo de ciencias naturales<sup>1</sup>.

En la misma línea, son muchos los museos que, en los últimos años, han puesto en marcha distintos recursos lúdicos-educativos dirigidos a diferentes tipos de público. Es el caso de los programas orientados a personas con discapacidad visual, para el que se cuenta con una extensa bibliografía e incluso con un museo especial: el Museo Tifológico de Madrid<sup>2</sup>.

Aunque todavía son escasas las experiencias dedicadas a las personas con Síndrome de Down, se deben recordar las campañas realizadas durante los años 1988, 1989 y 1990 por el Museo Sorolla de Madrid, aquel programa realizado por el Museo Thyssen Bornemisza en 1995 o el realizado por el municipio catalán de Cornellà en el año 1996<sup>3</sup>.

## IVÁN Y OTROS PARTICIPANTES

La baraja contiene 40 cartas, con cuatro palos o familias bien diferenciadas por colores. Como en todas las barajas de cartas, hay una especial a la que llamamos *comodín*. En esta baraja de cartas, el comodín es aquella que tiene una fotografía de Iván. ¿Quién es Iván? Iván es un niño con Síndrome de Down<sup>4</sup> de tres años de edad que ha participado, junto con 56 personas más, en el programa, mostrando su vitalidad y sus ganas de jugar, aprender y disfrutar en el museo; así quedó reflejado en el cartel del programa, donde se presenta a un niño que recorre las salas del museo y señala aquellas cosas que más le llaman la atención: leones y dioses gigantes, mosaicos realizados con piezas de colores, maquetas de templos y casas para seres muy pequeños, cabezas

de personas sin cuerpo, un brazo o un capitel inmenso, etc.

Iván, como otras personas del programa, demostró a lo largo de la visita gran vitalidad y curiosidad por el museo.

**Se organizó un programa educativo articulado en torno a diferentes actividades, entre ellas, un juego de cartas que vendría a demostrar que el juego sigue siendo una fórmula eficaz y atractiva para acercar el museo**

## ¿POR QUÉ UN JUEGO DE CARTAS?

Los programas educativos que hemos realizado durante años, orientados a diferentes tipos de público (niños, personas con discapacidad visual, etc.), nos han demostrado que existen muchas maneras de enseñar un museo<sup>5</sup>.

Las variables pueden venir sugeridas por el museo, por la colección o por los propios visitantes. Y en este caso, tratándose de personas con Síndrome de Down, se ha tenido en cuenta a los visitantes, un grupo de personas de distintas edades y con desigual capacidad intelectual.

Coincidiendo con los especialistas en que las personas con Síndrome de Down tienen una gran destreza visual, que, en la mayoría de los casos, combinan eficazmente con la memoria visual o retentiva, se ha utilizado la fotografía como recurso didáctico. La fotografía permite al visitante tomarse el tiempo que requiera para su observación. Este tiempo se combinará después con el tiempo necesario para observar la pieza original. Las cartas, además, permiten adaptar la percepción a sus capacidades y llamar la atención sobre distintos contenidos: colores, números, objetos representados, etc.

## LAS CARTAS ¿QUÉ REPRESENTAN?

Las cartas muestran imágenes de las piezas expuestas en las salas XI, XII, XIII, XIX, XV, XV, XVII, XVIII, XIX, dedicadas al periodo romano.

Aunque todo el museo resulta muy atractivo, es demasiado amplio, por lo que se tenía que definir un espacio de fácil acceso, un recorrido adecuado al tiempo previsto y un discurso expositivo adaptado, sencillo y atractivo. En conclusión: se tenía que restringir el recorrido a una serie de salas.

Queríamos que durante el recorrido se encontrasen con todo tipo de piezas y, sin darle prioridad a ninguna, definir un discurso eficaz y fácil de percibir. Precisamente, las salas sobre el mundo romano en el Museo Arqueológico de Sevilla, comprende una gran cantidad de piezas de diferente índole: esculturas, mosaicos, cerámicas, metales; de diferentes técnicas y materiales: barro, teselas, mármoles, piedras, etc.; y de diferente contenido temático e incluso

iconográfico: dioses, emperadores y personas, animales.

Al enfrentarnos ante una manifiesta dificultad para el aprendizaje de los conceptos en contraposición a la facilidad para relacionar lo que ven con elementos y actividades de su entorno, el discurso fue, finalmente, el siguiente:

### La familia

Las personas con Síndrome de Down relacionarán las piezas del museo con algún concepto de su entorno más cercano, concretamente familiar. Si son esculturas figurativas se relacionaran con personas conocidas: padre, madre, niño, etc.

### Los animales

La identificación de animales, concretamente leones, caballos y tigres, se les presentó a través de las esculturas en piedra, relieves y mosaicos.

### Así vivían

Las formas de vida romana se mostraron a los visitantes a través de algunas de sus manifestaciones.

### El juego

La vitrina del juego es especialmente interesante para comparar los juegos romanos con los actuales, que ellos conocen y, por lo tanto, serán un gran recurso didáctico.

### Menaje y objetos de la casa

La vitrina de los objetos domésticos se trató como motivo de reflexión,

para fijar los conceptos de antes y ahora, de pasado y presente, permitiendo establecer diferencias con un material de apoyo contemporáneo que se colocó en una mesita anexa.

### El vestido

El concepto del vestido se trataría en el programa en varias ocasiones, aprovechando que muchas esculturas o figuras de mosaicos se representan desnudas y vestidas.

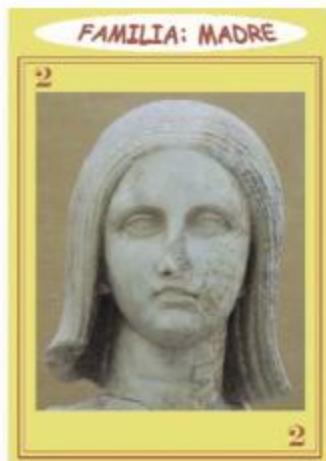
## CÓMO SE JUEGA

El conjunto de cartas permite hacer operaciones elementales de identificación, clasificación, comparación y búsqueda de diferencias.

Su práctica permite al organizador del juego observar las destrezas del visitante, mientras que como echador de cartas opta por la siguiente *jugada* educativa.

El juego de las clasificaciones se puede hacer por parejas, por familias, por colores o por números y se presta a otros criterios más complejos que pueden ser adoptados opcionalmente cuando el educador lo decida y el visitante lo permita: por materiales o por técnicas, detectando piezas deterioradas o restauradas, piezas metidas en vitrinas o fuera de vitrinas, etc.

El visitante concluye el juego cuando en la sala del museo puede identificar y recordar la pieza de la carta. Señalemos que, cuando el visitante recorre el museo y se



Ejemplos de cartas que muestran diferentes piezas del museo.

## Las personas con Síndrome de Down relacionarán las piezas del museo con algún concepto de su entorno más cercano, concretamente familiar

detiene ante la pieza que ha sido seleccionada, se vuelve a transmitir la información sobre la pieza que había visto en las cartas.

Sin embargo, su capacidad de retentiva es muy limitada y pocos son los que relacionan, recuerdan o reconocen la pieza. No importa, es una estrategia para el disfrute y la contemplación, antes que para un aprendizaje apoyado en la memoria.

Las piezas representadas en la baraja de cartas, permanecen en el museo en su sitio habitual, pero quedan resaltadas con una señalización cromática y cuentan con una cartela con *macrotipografía*.

### EL CONTEXTO DEL JUEGO: EL PROGRAMA EDUCATIVO

Las cartas constituyen una actividad dentro del conjunto de actividades que se han orquestado en el Museo Arqueológico de Sevilla para celebrar el Día Internacional del Museo, durante los días 18 y 21 de mayo de 2004.

Si el museo es un marco para la comunicación, también es un espacio para el ocio, para el juego y el aprendizaje.

La museografía tradicional ha utilizado todo tipo de recursos: cartelas, señalización, explicaciones, etc. para hacer posible la comunicación. ¿Pero que respuesta tiene la museografía tradicional cuando hay un nuevo tipo de visitante? El museo frente a un nuevo tipo de visitante crea nuevas estrategias, lucha contra la falta de interés, la erudición gratuita y la falta de participación. Por ello, en éste programa se organizaron talleres muy participativos sobre el mosaico, el barro y el vestido.

Finalmente queremos dejar reflejado nuestro agradecimiento a los alumnos de Museología, a los miembros de la Asociación Síndrome Down, al Museo Arqueológico de Sevilla, al Club Unesco Sevilla y al Instituto de Ciencias de la Educación de Sevilla por su ayuda y a todos aquellos que prestaron su colaboración. ■

Fotografías tomadas el Día Internacional del Museo de 2004 en el Museo Arqueológico de Sevilla: talleres del barro, mosaico y vestido con participación de los alumnos de Museología y de niños y jóvenes con Síndrome de Down.





Fotografía tomada el Día Internacional del Museo de 2004 en el Museo Arqueológico de Sevilla: concierto de los alumnos del aula de Musicoterapia de la Asociación Síndrome Down de Sevilla.

El museo frente a un nuevo tipo de visitante crea nuevas estrategias, lucha contra la falta de interés, la erudición gratuita y la falta de participación

#### Notas

1. Lavado Pardiñas, Pedro: "Vocabulario de recursos educativos en museos (VREM-V)". *Revista de Museología* nº 8, julio, Madrid, 1996, pp.37-43.
2. Lavado Pardiñas, Pedro: "Juegos de ahora y de siempre". *Revista de Museus*, nº 2, 1987, pp.19-32. Barcelona.
3. García, M.A.: *El acceso de las personas deficientes visuales al mundo de los museos*, Madrid, O.N.C.E., 1993.V.V.A.A.: *Museos abiertos a todos los sentidos, Acoger mejor a la persona minusválida*. Ministerio de Cultura, 1994, Salamanca.
4. V.V.A.A.: *Un museo para todos*, Santa Cruz de Tenerife, Ed. Simprom, S.L. Sociedad Insular para la promoción del Minusválido, La Laguna, 1996, pp. 131-142.
5. Flores, J.: "El Síndrome de Down". *Siglo Veintiuno*, nº 183, Mayo-junio 1999.
6. Perera, J.: *Síndrome de Down. Aspectos específicos*. Ed. Masson, Barcelona, 1995.
7. Rondal, J., Pereda, J., Nadel, L.: *Síndrome de Down. Revisión de los últimos conocimientos*. Editorial Espasa Calpe, Madrid, 2000.
8. "Una campaña de sensibilización hacia los museos" en *III Jornadas Andaluzas de Calidad en las Enseñanzas Universitarias. Asegurar la calidad en las Universidades*. Instituto de Ciencias de la Educación. 12-13 de marzo de 2002, Sevilla; Ruiz de Lacanal, M<sup>o</sup>.D.: "La Conservación y Restauración de los Bienes Culturales explicada a los jóvenes" en el *I Congreso de G.E.E.I.I.C Conservación del Patrimonio: Evolución y nuevas perspectivas*. Valencia. 25-26 y 27 de Noviembre de 2002. Pág. 41-45; Ruiz de Lacanal, M<sup>o</sup>. D.: "Un programa educativo para la Educación en el Patrimonio: el museo hace feliz al niño" en el *I Congreso Nacional para la Educación en el Patrimonio*. Consejería de Educación y Ciencia. Centro del Profesorado de Úbeda (Jaén). 7 al 9 de junio de 2002, pp. 389-399. "Aprender sin ver en el museo" en *Andalucía Educativa*, Nº 40, Diciembre de 2003, pp. 40-42; Ruiz de Lacanal, M<sup>o</sup>.D.: "Un programa educativo en el Museo Arqueológico de Sevilla dirigido a personas con discapacidad visual" en *Revista de Museología*, nº 29, 2004, pp. 10-15.
9. B. Balfart Hernández, J.: "Un Nuevo público para unos nuevos museos". *Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, Nº 48, 2004, pp. 94-101.