

# Museos inclusivos: abordando la neurodivergencia en los espacios culturales



**Dominio:**  
Salud



**Lugar:**  
Niza, Francia



**Duración:**  
2 meses



**Público objetivo:**  
Diseñadores y público  
general

## Misión

Los museos suelen considerarse espacios seguros e inspiradores donde las personas pueden aprender, explorar e interactuar con la cultura de forma significativa. Si bien esto es cierto para muchos, no lo es para todos. Para algunas personas neurodivergentes con dislexia, disgraxia, TDAH, autismo o diferencias en el procesamiento sensorial, los museos pueden ser un entorno abrumador. Las multitudes, el ruido, la iluminación, las texturas y los formatos educativos tradicionales pueden crear barreras significativas para el acceso, la comodidad y el aprendizaje.

La iniciativa Museos Inclusivos tiene como objetivo fomentar espacios culturales inclusivos integrando la neurodiversidad en la educación en el diseño de espacios y creando conciencia sobre las instituciones culturales.

## Actividades de participación

Esta interacción se estructuró en torno a las siguientes actividades principales:

- Una sesión de sensibilización y formación para estudiantes de diseño destinada a ayudarles a comprender las experiencias neuroatípicas antes de iniciar sus proyectos.
- Un desafío de diseño de espacios donde estudiantes de primer año de la licenciatura en diseño de espacios desarrollaron soluciones escenográficas inclusivas adaptadas a una exposición con temática oceánica.
- Una conferencia científica mediada por un artista, transformando el contenido complejo en una actuación atractiva e imaginativa.
- Experiencias de realidad virtual simulando dislexia.

## IMPACTO

Activación emocional

Poner a los participantes en la  
piel de los niños neuroatípicos

Explorar diversas escenografías  
hacia una mayor inclusión

## Actividades artísticas

El arte estuvo en el centro de la iniciativa: la narración con temática espacial y la decoración planetaria de la artista Janna Zhiri, una exposición de diseño espacial inclusiva realizada por los estudiantes y una inmersión en realidad virtual ofrecieron formas creativas y accesibles de experimentar la neurodiversidad.

Interacciones atractivas con una audiencia numerosa sobre temas complejos

# ¿QUÉ OCURRIÓ?

Desarrollado en colaboración con una escuela de diseño y artes aplicadas (École de Condé Nice), una institución cultural (Villa Arson), consejeros de educación especial (POP06), una start-up biomédica especializada en diagnóstico del neurodesarrollo (O-KIDIA) y una artista (Janna Zhiri), el proyecto introduce un modelo multidisciplinario y participativo para el diseño de museos inclusivos.

Comenzó con un taller de sensibilización en la École de Condé, donde los científicos cognitivos de O-KIDIA presentaron a estudiantes y docentes la neurodiversidad y sus desafíos sociales. Posteriormente, los orientadores de POP06 guiaron a los estudiantes de primer año de diseño de espacios a través de las realidades del TDAH, los trastornos DYS y las diferencias sensoriales, complementado con una simulación de dislexia en realidad virtual proporcionada por Smile & Learn, una plataforma de tecnología educativa especializada en herramientas de aprendizaje inclusivo, en colaboración con NaturDive.

Durante cinco semanas, los estudiantes desarrollaron soluciones escenográficas para una exposición con temática oceánica en Villa Arson, combinando creatividad, funcionalidad e inclusión con feedback periódico de sus tutores y expertos.

La colaboración culminó con un evento público celebrado dos meses después del inicio del proyecto, que incluyó simulaciones de realidad virtual, una charla científica de O-KIDIA y la mediación artística de Janna Zhiri. La velada concluyó con la presentación de los proyectos de seis estudiantes durante una cena cóctel para distender el ambiente y fomentar el intercambio y la interacción.

## COMPROBACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

### **Sprint de espacio de diseño inclusivo**

Estudiantes de la École de Condé participaron en un sprint de diseño de cinco semanas para crear soluciones escenográficas para una exposición con temática oceánica en Villa Arson. Guiados por su coordinador, expertos de POP06 y los facilitadores de la iniciativa, los estudiantes trabajaron de forma independiente mientras recibían feedback específico durante las revisiones intermedias. También realizaron entrevistas con personas con TDAH, trastornos DYS y diferencias sensoriales, incluyendo a algunos participantes directamente involucrados en el proceso. El proceso equilibró la creatividad y la empatía, lo que permitió a los estudiantes probar ideas, perfeccionarlas e integrar la accesibilidad como un principio fundamental del diseño. El sprint resultó en seis proyectos presentados en el evento público, donde los estudiantes defendieron sus conceptos ante un jurado y recibieron feedback directo de expertos y la comunidad.

### **Conferencia científica y facilitación artística**

La conferencia científica, dirigida por investigadores de O-KIDIA, se diseñó para hacer accesible y atractivo el conocimiento complejo. Con el apoyo de la artista Janna Zhiri, los conocimientos científicos se transformaron en una experiencia imaginativa con temática espacial. La mediación de la artista aportó calidez y creatividad al debate, combinando datos con narrativas para destacar la neurodivergencia no solo como un desafío, sino también como una fuente de fortaleza. Este formato único animó al público a conectar emocionalmente con el conocimiento científico y a reflexionar sobre la inclusividad de una manera nueva.

# Actividades artísticas

Las actividades artísticas realizadas a lo largo de las fases del proyecto fueron fundamentales para fomentar la empatía, la comprensión y la participación creativa en torno a la neurodiversidad. Estas actividades combinaron tecnología inmersiva, experiencias sensoriales, facilitación artística y diálogo público para profundizar la concienciación e inspirar el diseño inclusivo.

## Vídeo inmersivo de realidad virtual como medio artístico

Un componente innovador fue el uso de videos de realidad virtual (RV) inmersivos, que permitieron a los participantes experimentar de primera mano el mundo sensorial y emocional de las personas neurodivergentes. Esta experiencia de RV, proporcionada por Smile and Learn, ofreció una poderosa perspectiva en primera persona, retratando vívidamente los desafíos que enfrenta un niño con dislexia en el aula. Mediante la distorsión gradual del texto y la superposición de emociones (la impaciencia de los profesores, las burlas de los compañeros y la creciente ansiedad), el video conectó el conocimiento abstracto con la empatía emocional. Los participantes pudieron sentir visceralmente lo que significan la sobrecarga sensorial y las dificultades académicas, profundizando así su conexión emocional con las experiencias neurodivergentes. La narración inmersiva elevó el proceso de aprendizaje más allá de los métodos tradicionales, haciendo que la neurodivergencia sea tangible y cercana.

## Actividades experienciales y sensoriales

Como complemento a la experiencia de RV, consejeros especializados realizaron ejercicios sensoriales prácticos diseñados para simular las diferencias perceptivas comunes entre las personas neurodivergentes, como la hipersensibilidad a los sonidos, la luz y las texturas. Estas actividades experienciales permitieron a los participantes encarnar realidades sensoriales alteradas, lo que mejoró su comprensión de cómo los visitantes neurodivergentes perciben el espacio de forma diferente. Estos conocimientos fueron cruciales para los estudiantes de diseño de espacios, ya que les permitieron crear entornos más inclusivos que respondan de forma reflexiva a las diversas necesidades sensoriales.

## Facilitación artística en la comunicación científica y la participación pública

La artista colaboró con investigadores durante una conferencia en vivo, utilizando gestos expresivos y narraciones poéticas para animar el contenido científico. Por ejemplo, la lectura poética de «El mundo mágico de Mia y el cuaderno de la imaginación», un cuento terapéutico sobre una niña que canaliza el TDAH hacia la creatividad, ayudó a humanizar y celebrar la neurodivergencia como fuente de fortaleza. El ambiente inclusivo fue respaldado por medidas bien pensadas, como kits de auto-confort y una guía clara del programa, garantizando la comodidad de todos los participantes.

Los asistentes experimentaron la instalación de realidad virtual, vieron proyectos de espacios inclusivos diseñados por estudiantes y participaron en conversaciones abiertas sobre neurodiversidad, cocreación y desestigmatización del lenguaje.

Un momento particularmente emotivo fue cuando un joven autista se unió espontáneamente al escenario durante la representación poética, comunicándose a través del movimiento y el gesto, una demostración no planificada pero poderosa de inclusión en la práctica.

El evento finalizó con una recepción que fomentó el intercambio entre las partes interesadas y reforzó el compromiso continuo con el diseño neuroinclusivo y la colaboración.



Echa un vistazo  
al portafolio de  
la artista Janna  
Zhiri



La experiencia de realidad virtual me ayudó a comprender cómo se siente mi hermano disléxico.

Un estudiante

## Impacto de la interacción

La iniciativa Museos Inclusivos ha generado un cambio significativo y duradero al empoderar a las personas, transformar las instituciones y fomentar ecosistemas culturales inclusivos. Para los estudiantes de diseño de espacios y escenografía, el proyecto proporcionó experiencia práctica para abordar los desafíos reales que enfrentan los visitantes neurodivergentes. Durante el sprint de diseño, 48 estudiantes exploraron soluciones escenográficas inclusivas y aprendieron a hacer de la accesibilidad un principio fundamental, no una cuestión secundaria. Este enfoque está moldeando cómo se imaginarán y construirán los espacios culturales del futuro.

Para los museos y las instituciones culturales, la iniciativa sirvió como catalizador del cambio. Animados a ir más allá del simple cumplimiento normativo, los museos están empezando a crear entornos que realmente acogen a los niños neuroatípicos y a sus familias. Este cambio cuenta con el apoyo de un grupo de trabajo local liderado por Villa Arson, que reúne a museos e instituciones culturales para colaborar y mantener prácticas inclusivas a nivel local y regional. Tras el evento, Villa Arson organizó una visita privada a una exposición en curso para una asociación local de autismo cuyos miembros habían asistido al evento.

El público también se benefició significativamente del proyecto. Aproximadamente 80 participantes disfrutaron de experiencias interactivas y de realidad virtual inmersiva que concientizaron sobre los desafíos cotidianos que enfrentan los niños neurodivergentes. Estos encuentros fomentaron actitudes y comportamientos más inclusivos en espacios comunitarios, entornos educativos y relaciones personales.

Además, la iniciativa apoyó la investigación al facilitar la intervención de nuevos participantes en O-KIDIA, fortaleciendo la conexión entre los avances clínicos y los beneficios comunitarios.

En definitiva, la iniciativa Museos Inclusivos conecta el diseño, la ciencia, la educación y las artes. Fomenta la empatía, la inclusión y un compromiso sostenido con la accesibilidad entre estudiantes, profesionales y el público en general.



Ahora me siento más informado y abierto a los demás, y me gustaría explorar cómo esta iniciativa podría crecer más allá de su alcance actual.

Director del centro de arte de Villa Arson



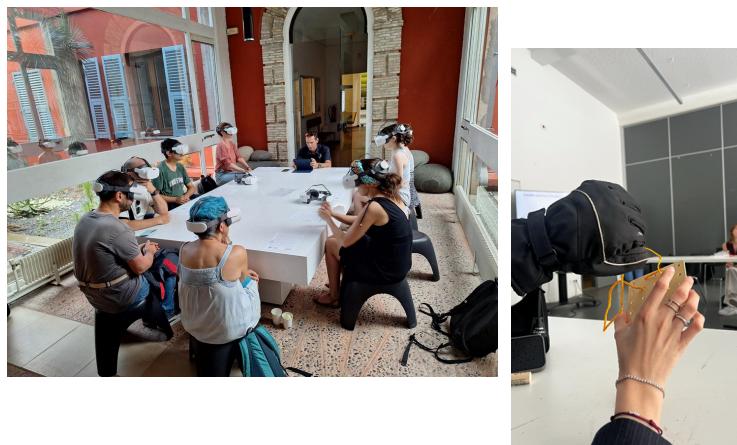
Para una replicación exitosa, DOWEL proporciona los siguientes consejos:

Fomentar la colaboración interdisciplinaria. Reunir a expertos de múltiples ámbitos fomenta soluciones innovadoras y centradas en el ser humano, combinando perspectivas únicas para lograr enfoques de accesibilidad más holísticos. A continuación, comience con objetivos pequeños, dedique tiempo a generar confianza e involucre a todos los socios por igual en la cocreación y la toma de decisiones para que su experiencia y perspectivas influyan en el proyecto. Esto también garantizará que se sientan clave para el éxito del proyecto.

Aprovechar las redes e instituciones locales. Asociarse con organizaciones regionales consolidadas como Villa Arson genera confianza y moviliza recursos.

Incorporar herramientas inmersivas que fomenten la empatía. El uso de la realidad virtual y experiencias similares crea conexiones emocionales con el desafío, profundizando la comprensión entre las partes interesadas. Un facilitador debe guiar la experiencia de RV, explicar su propósito y dirigir la sesión informativa, fomentando el diálogo y la reflexión compartida, a la vez que ayuda a los participantes a sentirse cómodos y seguros al interactuar con la tecnología.

Conecte la ciencia con el aprendizaje sensorial. Talleres prácticos impartidos por profesionales de la educación especial complementan la teoría, permitiendo a los estudiantes experimentar físicamente las diferencias perceptivas y fomentando el diseño reflexivo.



## Recursos

El presupuesto total de la iniciativa fue de 7200€, que cubrió diversos componentes esenciales. Los gastos clave incluyeron las intervenciones en talleres y la participación de expertos (2500€), la mediación artística (2000€), el alquiler de gafas de realidad virtual (1500€) para ofrecer experiencias inmersivas y las recompensas para estudiantes (250€) para reconocer las contribuciones destacadas. Los gastos adicionales incluyeron el catering (935€) para el evento público. Este desglose ofrece una visión práctica para quienes deseen replicar el proyecto con un marco financiero similar.



Contáctenos para más información:  
[yassamin.kouraichi@dowel.eu](mailto:yassamin.kouraichi@dowel.eu)



Funded by  
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de HADEA. Ni la Unión Europea ni HADEA se responsabilizan de ellas.