



Neurodiversidad y Museos:

Una exploración orientada a desarrollar una propuesta accesible e inclusiva para el MHC

"Nunca somos realmente felices hasta que intentamos alegrar la vida de los demás"

Helen Keller

Por Máximo Flores A.

Los museos y los espacios culturales son lugares que representan la sociedad y las instituciones donde se encuentran insertos. En un mundo donde la empatía fuera el centro de la acción humana, la diferencia se celebraría y no se vería como una desviación de la norma estadística y social. Comúnmente, lo desigual parece extraordinario, pero en realidad, la diversidad es lo que define a los seres humanos, es decir, la pluralidad. Esto nos lleva a pensar que las entidades culturales deberían acoger a

todas las personas sin discriminar o al menos ser conscientes de las barreras existentes en sus espacios físicos y en sus propuestas artísticas o patrimoniales, que puedan generar sesgos, exclusiones o muros cognitivos.

Los museos, inicialmente depósitos de curiosidades y símbolos de estatus, evolucionaron hacia espacios de recolección, investigación y conservación, destinados a educar tanto a la élite como a las masas. Con el avance en la educación y derechos humanos, se han cuestionado los modelos exclusivos y prohibitivos del pasado.



Actualmente, muchos se esfuerzan por ser lugares inclusivos y amigables, donde se fomente la conexión, el intercambio de ideas y la innovación. Este cambio busca promover la sostenibilidad y el respeto por la vida, la identidad y las culturas (Springinzeisz K. y García-Ceballos S., 2023; Espinosa, A., & Bonmatí, C., 2014).

En línea con el desarrollo de la actividad cultural y la evolución actual de los museos, el Museo Histórico de Carabineros de Chile (MHC) enfrenta el desafío de convertirse en un espacio accesible e inclusivo. Su objetivo es promover la difusión y resignificación del patrimonio, cuidando y representando a todos los grupos que conforman la sociedad chilena.

Este artículo se centrará en la relación entre los museos y la neurodiversidad, así como en los elementos necesarios para diseñar y desarrollar una propuesta que haga al MHC más accesible e inclusivo, especialmente a las personas neurodivergentes.

Entendiendo la neurodiversidad: neurotípico vs. neurodiverso

Al centrarnos en las personas neurodivergentes y su relación con los espacios culturales, especialmente con los museos, se nos brinda la oportunidad de explorar visiones sobre la diferencia desde la dimensión médica, social y cultural, pero sobre todo desde el imperativo de los derechos humanos y culturales.

Desde la visión médica, la neurodivergencia comenzó a presentarse como una patología o discapacidad, lo que implicó la tipificación de diversos síndromes, psicosis, disfunciones, problemas de desarrollo o simplemente otras “discapacidades”. Así surgieron la tipificación del autismo, el déficit atencional, la dislexia, la esquizofrenia, entre otras variaciones del desarrollo cognitivo humano, desde la perspectiva de comprender y lograr “tratamientos” para el manejo clínico de cada una de estas “desviaciones” de la norma (Baron-Cohen, S., 2017).

Desde finales de los años 90, la visión médica y clínica ha cambiado significativamente. Esto se debe a una creciente preocupación por enfoques diferenciados en la atención y la focalización, así como por la decodificación de emociones y la comprensión de situaciones ambiguas, influenciadas por la interacción del lenguaje y factores sociales. En términos simples, se pasó de considerar a estas personas como resultado de un “cerebro defectuoso” a entender que “el cerebro funciona de manera diferente”, lo que conlleva tanto ventajas como desventajas (Chapman, R., 2021). Fue en este contexto que la bióloga Judy Singer acuñó el término neurodiversidad, resaltando que cada cerebro humano es único y se expresa de manera particular en el pensamiento, el aprendizaje y el comportamiento.

Por otro lado, desde la perspectiva de la neurodivergencia, se avanza hacia la ruptura del estigma social a realizar esfuerzos por compen-



sar las dificultades a orientarse hacia la creación de ambientes y experiencias que potencien a los públicos diversos, pero ¿es posible lograrlo en los museos?

La importancia de la inclusión y la accesibilidad en los museos

Para que estos cumplan su objetivo de valorizar sus colecciones, deben comunicarse de manera significativa y comprender las necesidades de sus públicos. Es fundamental considerar las tendencias en educación museística y entender el aprendizaje no formal desde la perspectiva del aprendiz, quien construye conocimiento según sus intereses y características demográficas y sociales. Las diferencias entre grupos, como niños preescolares y jóvenes universitarios, resaltan cuán importante es que los museos tengan propuestas intencionadas que acojan la identidad de los visitantes, fomentando diálogos durante la mediación y configurando muestras que generen impactos significativos.

La experiencia al interior de un museo no debería restringirse únicamente a la contemplación de las colecciones, aunque estas se encuentren adecuadamente exhibidas. Más que una visita guiada, debe proponerse un ejercicio de mediación, donde la interacción, la adaptación y el diálogo ocupen un lugar central. Esta no solo enriquece la comprensión de las piezas expuestas, sino que también otorga significado y coherencia a la propuesta del museo o de la exposición, transformando la visita en una experiencia verdaderamente significativa.

Para este artículo asumimos dos definiciones fundamentales que permiten lograr que un museo sea amable: accesibilidad e inclusión. Entendemos por accesibilidad universal el principio por el cual un entorno, producto o servicio debe ser utilizable por todas las personas, con o sin discapacidad, en condiciones de seguridad, comodidad y autonomía, sin necesidad de adaptaciones de parte de ellos. En tanto, inclusión se

refiere a la estrategia o enfoque que busca la participación plena y efectiva de todas las personas, eliminando las barreras que impiden el ejercicio de sus derechos de participar y expresarse con respecto a la cultura y el arte (Espinosa, A., & Bonmatí, C., 2014).

La neurodiversidad en el museo: un cambio de paradigma

La primera y más importante acción que debe adoptar un museo es una filosofía de neuroinclusión. Esto implica reconocer que las variaciones neurológicas, como el autismo, el TDAH, la dislexia y el síndrome de Tourette, entre otras, no son déficits que necesiten ser “arreglados”, sino formas naturales y valiosas de percibir, procesar y experimentar el mundo. Un museo neuroinclusivo se esfuerza por adaptar sus espacios, exposiciones y mediación para que estas diferencias se conviertan en una fortaleza en lugar de un obstáculo.

Desde las prácticas del mundo educativo y de los espacios culturales, surgen recomendaciones generales para mejorar el acceso y lograr la inclusión en la experiencia de personas neurodivergentes (Espinosa, A., & Bonmatí, C., 2013). Lo anterior implica mejoras en el entorno (controlar y reducir los estímulos sensoriales; crear espacios de calma, entre otras medidas); potenciar la accesibilidad cognitiva (diversidad de formatos de información, lectura y comunicación fácil, interactividad predecible, guías visuales); además de capacitación al personal.

La neuroinclusión en los museos busca crear espacios accesibles y acogedores para todas las personas, especialmente para las neurodivergentes, respetando tanto la experiencia personal como la colectiva (Hutson, P., & Hutson, J., 2022). La primera permite a los visitantes recorrer el museo a su propio ritmo, ajustándose a sus necesidades sensoriales y cognitivas mediante herramientas como kits

sensoriales o audioguías personalizadas. La segunda implica enriquecerla a través de talleres, visitas guiadas y programas educativos que priorizen grupos reducidos y un lenguaje inclusivo. La clave está en ofrecer opciones que permitan a cada visitante elegir cómo interactuar con el espacio: explorando de manera independiente, participando en actividades grupales adaptadas o descansando en áreas tranquilas. Un museo verdaderamente inclusivo complementa estas alternativas para garantizar que todos se sientan seguros, aprendan y disfruten, sin necesidad de ajustarse a normas neurotípicas. La flexibilidad y el diseño consciente son esenciales para transformar los museos en lugares accesibles y enriquecedores.

Una propuesta desde los marcos del Acceso Universal para el Aprendizaje, Modelo JASPER y la Accesibilidad Cognitiva

En la medida en que se comprende la neurodiversidad y se asume un compromiso con los derechos culturales de todas las personas, el respeto a las garantías fundamentales nos lleva a buscar instrumentos teóricos y prácticos para afrontar la creación de propuestas culturales y museísticas que sean accesibles e inclusivas.

Tras una revisión documental, identificamos tres enfoques que posibilitan cumplir con el objetivo antes señalado: *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*, *Modelo JASPER* y *Accesibilidad Cognitiva*. Estas visiones tienen diferentes orígenes y orientaciones, lo que permitirá desarrollar un enfoque más amplio e integral desde el cual prescribir y evaluar acciones que impliquen responder al museo de un modo más amable e inclusivo. En este contexto se consideró para 2026 la revisión del guión de visitas inclusivas y una maleta educativa multisensorial.

Para poder comparar los enfoques y su complementariedad, usaremos una tabla descriptiva.





Parámetro de Comparación	Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) (CAST, 2018)	Modelo JASPER (Aldarmaki, M. S., 2023).	Accesibilidad Cognitiva (Brusilovsky Filer, B. 2015)
Enfoque	Marco educativo que elimina barreras al ofrecer diversas formas de presentación, acción/ expresión y motivación, maximizando así el aprendizaje.	Intervención naturalista centrada en la comunicación social temprana mediante el juego, mejorando la interacción social a través de atención conjunta y regulación.	Busca facilitar entornos e información para todos, reduciendo la carga cognitiva y potenciando la participación, sin importar la capacidad cognitiva.
Recomendaciones Proporcionadas	Ofrecer formatos táctiles, auditivos y visuales; permitir diversas respuestas; y variar el desafío y la motivación en las actividades.	Estrategias del mediador: Seguir el interés del participante, imitar sonidos o acciones para interactuar y usar objetos atractivos para iniciar el juego simbólico.	Utilizar lenguaje claro y sencillo (Lectura fácil), pictogramas, guías anticipatorias y crear zonas de calma para reducir la estimulación y el estrés.
Indicadores Útiles para Actividad Cultural Inclusiva	1. Tasa de Participación Diversa: Porcentaje de visitantes que utiliza al menos dos formatos de presentación diferentes (visual, auditiva, táctil).	1. Frecuencia de Atención Conjunta: Número de veces que el participante dirige la mirada o señala un objeto de la exhibición al guía/acompañante para compartir el interés.	1. Tasa de Orientación Autónoma: Porcentaje de visitantes que encuentra una sala específica o un servicio sin solicitar ayuda del personal del museo o un tercero.
	2. Satisfacción de Elección: Calificación de los participantes sobre su capacidad de elegir una actividad o forma de expresión durante la visita.	2. Inicio de la Comunicación: Número de veces que el participante inicia una interacción con el guía.	2. Uso Efectivo de la Anticipación: Porcentaje de visitantes que consultan el cronograma visual o el mapa de la zona de calma antes o durante una transición de sala.
	3. Nivel de Persistencia: Tiempo promedio que los participantes se mantienen enfocados en una actividad (motivación intrínseca) antes de pasar a otra.	3. Diversidad en el Juego: Rango de acciones o tipos de juego simbólico que el participante demuestra al interactuar con las réplicas o piezas.	3. Retención de Información Clave: Número de ideas principales (según Lectura Fácil) que el visitante puede recordar o identificar al final del recorrido.
	4. Alcance de Intereses: Número de áreas temáticas diferentes exploradas por el grupo, demostrando que los diferentes formatos atrajeron intereses variados.	4. Uso de Estrategias de Regulación: Porcentaje de participantes que utiliza un objeto sensorial de apoyo o solicita una pausa en la zona tranquila en momentos de alta estimulación.	4. Claridad de la Señalética: Porcentaje de error del visitante al seguir las instrucciones visuales o en Lectura Fácil.
	5. Retroalimentación sobre Barreras: Recolección de comentarios que identifiquen barreras específicas que el DUA no logró eliminar (ej. "La silla de ruedas no cabe en el módulo X, aunque hay una rampa").	5. Duración de la Interacción Recíproca: Tiempo que el guía y el participante mantienen un intercambio social de toma y dame (Ej. un juego de imitación o una conversación simple).	5. Satisfacción General de Comprensión: Calificación de los compañeros/cuidadores sobre la facilidad de comprensión del entorno y el contenido para la persona que apoyan.



Los tres marcos mencionados trabajan en conjunto para promover una experiencia inclusiva en espacios como museos integrando diseño, accesibilidad e interacción humana. El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) asegura que la planificación de la visita y que las exhibiciones sean flexibles y adaptables para atender las necesidades de todos los visitantes. Por otro lado, la Accesibilidad Cognitiva se centra en optimizar el entorno y la información, mediante elementos como señalización clara, textos accesibles y estructuras predecibles que faciliten la orientación y reduzcan la ansiedad. Finalmente, el Modelo JASPER pone énfasis en la interacción humana, proporcionando herramientas para guías y acompañantes que promuevan la comunicación y el compromiso social, especialmente con personas en el espectro autista. La combinación de estos enfoques no solo garantiza que los espacios sean físicamente accesibles, sino también comprensibles desde un punto de vista cognitivo y emocionalmente significativos, fomentando una experiencia enriquecedora y verdaderamente inclusiva para todos los visitantes.

Conclusiones

El presente artículo ha explorado la imperante necesidad de transformar los museos en espacios verdaderamente accesibles e inclusivos para la neurodiversidad. A través de un análisis que abarca desde la evolución histórica de estas instituciones hasta la comprensión contemporánea de la neurodivergencia, hemos puesto de manifiesto cómo la empatía y el reconocimiento de la pluralidad humana deben ser los pilares de toda propuesta cultural.

Hemos destacado que la neurodiversidad, lejos de ser una patología, representa una valiosa expresión de la variabilidad humana. Al adoptar una filosofía de neuroinclusión, museos como MHC tienen la oportunidad de derribar barreras físicas, cognitivas y sociales, permitiendo que el patrimonio adquiera un significado profundo para un espectro más amplio de la sociedad.

La integración de enfoques como el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el Modelo JASPER y la Accesibilidad Cognitiva representan una estrategia clave para garantizar la inclusión en los museos. Estos marcos trabajan de manera complementaria para crear espacios accesibles y experiencias enriquecedoras, especialmente para personas neurodivergentes. Al diseñar entornos sensoriales adecuados, promover la interacción social y respetar los derechos culturales, los museos pueden convertirse en lugares donde todos se sientan acogidos y puedan conectar con el patrimonio cultural. Este proceso exige un compromiso continuo, capacitación especializada para el personal y una adaptación constante a las necesidades de los visitantes. Sin embargo, los beneficios que aporta son significativos, ya que contribuyen a que la cultura sea un derecho universal y una experiencia compartida por todos. Este enfoque inclusivo no solo mejora la accesibilidad, sino que también refuerza el papel de los museos como espacios de aprendizaje y conexión humana sin barreras.

Bibliografía

- Aldarmaki, M. S. (2023). The effectiveness of JASPER program tasks for early intervention in developing children with autism spectrum disorder skills. *International Journal for Research in Education*, 47(3), 43-83. <https://doi.org/10.36771/ijre.47.3.23-pp43-83>.
- Brusilovsky Filer, B. (2015). Accesibilidad cognitiva. Modelo para diseñar espacios accesibles. 2ª Edición. Colección Democratizando la Accesibilidad Vol. 6. La Ciudad Accesible 2015.
- Baron-Cohen, S. (2017). Editorial Perspective: Neurodiversity - a revolutionary concept for autism and psychiatry. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 58(6), 744-747. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12703>.
- CAST. (2018). UDL and the learning brain. Wakefield, MA: Author. Recuperado de <http://www.cast.org/products-services/resources/2018/udl-learning-brain-neuroscience>.
- Chapman, R. (2021). Neurodiversity and the Social Ecology of Mental Functions. *Perspectives on Psychological Science*, 16(6), 1360-1372. <https://doi.org/10.1177/1745691620959833>.
- Happé, F., & Frith, U. (2020). Revisión anual de la investigación: Mirando hacia atrás - cambios en el concepto de autismo e implicaciones para futuras investigaciones. *Maremagnum*, (24), 139-172.
- Espinosa, A., & Bonmatí, C. (2013). Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural. Trea.
- Hutson, P., & Hutson, J. (2022). Neurodivergence and Inclusivity in Cultural Institutions: A Re-view of Theories and Best Practices. *Crea-tive Education*, 13, 3069-3080.