Artistic Minds

FORMACIÓN EN DESARROLLO DE CAPACIDADES Y SOSTENIBILIDAD PARA EXPERTOS DE LOS SCC Y PROFESIONALES QUE TRABAJAN CON JÓVENES CON DI

WP3 – T3.1

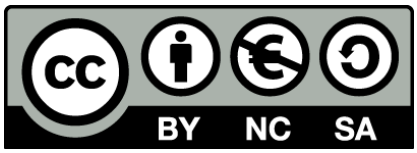
Cofinanciado por la Unión Europea

AVISO LEGAL

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son únicamente las de sus autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden considerarse responsables de ellas.

CREATIVE COMMONS ATRIBUCIÓN -NOCOMERCIAL-COMPARTIRIGUAL 4.0 INTERNACIONAL

Esta licencia exige que quienes reutilicen el material reconozcan al creador. Permite distribuir, remezclar, adaptar y desarrollar el material en cualquier medio o formato, únicamente con fines no comerciales.
Si otras personas modifican o adaptan el material, deberán licenciar el material modificado bajo los mismos términos.



INFORMACIÓN CLAVE

Convenio de subvención	CREA-CULT-2024-COOP-2
Programa	Europa Creativa
Acrónimo del proyecto	ArtisticMinds
Título del proyecto	Promoción de la inclusión y la accesibilidad del sector cultural y creativo mediante la innovación digital y social
Fecha de inicio y finalización del proyecto	01/05/2025 - 30/06/2027
Duración del proyecto	30 meses
Entregable	Curso de formación en sostenibilidad y desarrollo de capacidades para profesionales que trabajan con jóvenes con DI (D3.1)
Descripción del entregable	Este entregable, que se presenta como un libro electrónico, contiene el esquema del programa de formación de ArtisticMinds para expertos de los SCC y profesionales de la salud mental. El programa consta de un módulo introductorio y catorce módulos cuyo objetivo es mejorar las competencias de quienes trabajan en el proyecto con jóvenes artistas con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes.
Tipo de entregable	Documento - Informe

Autor principal	AIAS Bologna (IT) – Plantilla Todos los socios - Contenidos
Nivel de difusión	Público

ÍNDICE

Acerca de esta formación 6

Glosario 10

Módulo 01: Introducción al curso de formación para el desarrollo de capacidades 12

Módulo 02: Uso del arte y la cultura para facilitar la autoexpresión y la resiliencia de todas las personas 31

Módulo 03: Uso del arte y la cultura para mejorar el bienestar individual de todas las personas 46

Módulo 04: Uso de las tecnologías digitales para mejorar el arte y la cultura 66

Módulo 05: Valorar la diversidad - retos y oportunidades 88

Módulo 06: Mentoría creativa – enfoques y estrategias 105

Módulo 07: Apoyo a artistas con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes 122

Módulo 08: Apoyo a artistas con problemas de salud mental 143

Módulo 09: Ámbito de aplicación de lo aprendido – Arteterapia 164

Módulo 10: Ámbito de aplicación de lo aprendido - Musicoterapia 190

Módulo 11: Ámbito de aplicación de lo aprendido – Dramaterapia 206

Módulo 12: Ámbito de aplicación de lo aprendido – Arte digital y cultura inteligente 222

Módulo 13: Ámbito de aplicación de lo aprendido – Fototerapia 241

Módulo 14: Ámbito de aplicación de lo aprendido - Danzaterapia 257

Módulo 15: Accesibilidad y diseño del entorno artístico y cultural 278

Apéndice: Respuestas a las preguntas de autoevaluación 293

Cofinanciado por la Unión Europea

ACERCA DE ESTA FORMACIÓN

Este libro electrónico constituye el entregable D3.1 – Curso de formación en sostenibilidad y desarrollo de capacidades, dentro del paquete de trabajo 3 (WP3) del proyecto ArtisticMinds. Contribuye al Pilar II (Desarrollo de capacidades) y prepara a los profesionales para la implementación del Pilar IV (Programa Modelo Cultural y Creativo) en el WP4.

Esta formación constituye la fase de preparación de los mentores creativos que apoyarán a jóvenes artistas en el marco del paquete de trabajo 4 (WP4) – Programa Modelo Cultural y Creativo. Las competencias desarrolladas aquí se aplicarán directamente durante las actividades de mentoría y la implementación del Programa Modelo en cada Centro Cultural Vivo. Los jóvenes artistas que participarán en los Centros Culturales Vivos son personas con discapacidad intelectual (DI) y/o perfiles neurodivergentes (incluidos el autismo o la dislexia), de entre 18 y 25 años.

El curso se estructura en 15 horas de formación (1 hora por módulo), impartidas mediante talleres nacionales y módulos en línea. Los participantes recibirán 15 microcredenciales (1 por módulo) y una certificación global adicional al completar la evaluación final. Los certificados se emitirán a través de la Plataforma Cultural de ArtisticMinds.

Cada módulo se estructura de la siguiente manera:

- **Objetivos de aprendizaje**: esta sección describe lo que los participantes podrán conocer, comprender o hacer al finalizar el módulo.
- **Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos):** esta sección ofrece una visión clara y concisa del contenido

abordado en el módulo, destacando tanto las oportunidades como los retos asociados al tema. El objetivo es ofrecer una perspectiva equilibrada que ayude a los participantes a desarrollar una comprensión crítica de la materia.

- **Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo**: esta sección propone actividades y ejercicios prácticos que se realizarán individualmente o en grupo, útiles para consolidar los conocimientos adquiridos y aplicarlos a situaciones concretas con jóvenes artistas con discapacidad.
- **Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas (incluidas orientaciones y recomendaciones)**: esta sección analiza los efectos y las aplicaciones de los conocimientos adquiridos en el trabajo con jóvenes artistas. Incluye orientaciones prácticas, sugerencias y recomendaciones para poner en práctica lo aprendido en contextos reales, centrándose en las necesidades y el desarrollo de competencias de los jóvenes.
- **Recursos adicionales y referencias:** aquí el alumnado encontrará materiales adicionales, enlaces y referencias bibliográficas para profundizar en el tema. Esta sección permite a los participantes continuar su estudio de forma autónoma y acceder a fuentes autorizadas.
- **Preguntas de evaluación:** esta sección contiene 5 preguntas finales de autoevaluación para medir el nivel de comprensión del contenido.

Aunque la formación se imparte como un plan de estudios unificado de 15 módulos, incorpora dos itinerarios de aprendizaje adaptados:

- Itinerario de expertos de los sectores cultural y creativo (SCC) e

- Itinerario de profesionales de la salud mental (SM).

Cada itinerario prioriza determinados módulos y mantiene otros como recomendados u opcionales, permitiendo un aprendizaje cruzado flexible y el intercambio de metodologías, tal como se prevé en el WP3.

Para facilitar la navegación por el programa de formación, a continuación se presenta una tabla resumen de todos los módulos, indicando el público destinatario del aprendizaje de cada módulo.

	Obligatorio	**Recomendado**
Módulo 01: Introducción al curso de formación para el desarrollo de capacidades	Expertos SCC/Profesionales SM	
Módulo 02: Uso del arte y la cultura para facilitar la autoexpresión y la resiliencia de todas las personas	Expertos SCC	Profesionales SM
Módulo 03: Uso del arte y la cultura para mejorar el bienestar individual de todas las personas	Expertos SCC	Profesionales SM
Módulo 04: Uso de las tecnologías digitales para mejorar el arte y la cultura	Expertos SCC	Profesionales SM
Módulo 05: Valorar la diversidad: retos y oportunidades	Expertos SCC	Profesionales SM
Módulo 06: Mentoría creativa – enfoques y estrategias	Expertos SCC/Profesionales SM	
Módulo 07: Apoyo a artistas con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes	Expertos SCC	Profesionales SM

Módulo 08: Apoyo a artistas con problemas de salud mental	Expertos SCC	Profesionales SM
Módulo 09: Ámbito de aplicación de lo aprendido - Arteterapia	Profesionales SM	Expertos SCC
Módulo 10: Ámbito de aplicación de lo aprendido - Musicoterapia	Profesionales SM	Expertos SCC
Módulo 11: Ámbito de aplicación de lo aprendido - Dramaterapia	Profesionales SM	Expertos SCC
Módulo 12: Ámbito de aplicación de lo aprendido – Arte digital y cultura inteligente	Profesionales SM	Expertos SCC
Módulo 13: Ámbito de aplicación de lo aprendido – Fototerapia	Profesionales SM	Expertos SCC
Módulo 14: Ámbito de aplicación de lo aprendido – Danzaterapia	Profesionales SM	Expertos SCC
Módulo 15: Accesibilidad y diseño de entornos artísticos y culturales	Expertos SCC/Profesionales SM	

GLOSARIO

CAA	Comunicación aumentativa y alternativa
IA	Inteligencia artificial
RA	Realidad aumentada
TEA	Trastorno del espectro autista
TA	Tecnologías de apoyo
Expertos de los SCC/las ICC	Expertos del sector/de las industrias culturales y creativas
CDPD	Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad
DMT	Danza/movimiento terapia
UE	Unión Europea
DI	Discapacidad intelectual
MACT	Entrenamiento musical del control de la atención
Profesionales de SM	Profesionales de la salud mental
MOOC	Cursos masivos abiertos en línea
NMT	Musicoterapia neurológica
TAD	Teoría de la autodeterminación
RV	Realidad virtual
WP	Paquete de trabajo
DUA	Diseño Universal para el Aprendizaje
ONU	Naciones Unidas

Módulo 01

Introducción al curso de formación para el desarrollo de capacidades

MÓDULO 01: INTRODUCCIÓN AL CURSO DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES

Objetivos de aprendizaje

Este módulo presenta el curso de formación desarrollado en el marco del proyecto Artistic Minds y dirigido tanto a expertos del sector artístico y creativo (SCC) como a profesionales de la salud mental (SM) que apoyan, o apoyarán, a jóvenes artistas con discapacidad intelectual (DI) y/o neurodivergentes. Al participar en el siguiente módulo:

- **Conocerás** el proyecto ArtisticMinds y sus resultados previstos,
- **Comprenderás mejor** los objetivos generales del curso de formación para el desarrollo de capacidades, su estructura y las competencias que pretende desarrollar,
- **Conocerás** a los demás participantes del curso y crearás un ambiente de colaboración.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

El proyecto ArtisticMinds, cofinanciado por el programa Europa Creativa, pretende transformar el panorama creativo y cultural revitalizando el sector y permitiendo que florezcan el talento y la innovación. El proyecto ofrece oportunidades concretas para que los jóvenes con discapacidad intelectual (DI) y/o neurodivergentes obtengan reconocimiento en el sector, fomenta oportunidades laborales y contribuye al crecimiento de unas industrias culturales más inclusivas y accesibles.

ArtisticMinds se compromete a superar las barreras que conducen a la marginación, acogiendo y valorando a jóvenes de entornos desfavorecidos y con discapacidad para que puedan participar

plenamente y con dignidad en el mundo de las artes. Este compromiso refleja los principios consagrados en la legislación internacional sobre derechos humanos, especialmente en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (Naciones Unidas, 2006). El artículo 30 de la Convención **reconoce explícitamente el derecho de las personas con discapacidad a participar, en igualdad de condiciones con las demás, en la vida cultural**, incluido el derecho a:

- **acceder a materiales culturales en formatos accesibles**,
- **acceder a actividades culturales, espectáculos y lugares de interés cultural**, y
- **desarrollar y utilizar su potencial creativo, artístico e intelectual**, no solo para su realización personal, sino también para el enriquecimiento de la sociedad.

Al situar la participación artística y cultural de los jóvenes con discapacidad en el centro de su misión, ArtisticMinds contribuye directamente a la aplicación práctica del artículo 30 de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD) de las Naciones Unidas (ONU), promoviendo un entorno cultural en el que el acceso, la creatividad y la identidad artística se reconozcan como componentes fundamentales de la dignidad humana y la ciudadanía.

El proyecto reconoce el impacto de un fenómeno global como la digitalización en el mundo de las artes y la adopción de tecnologías y herramientas digitales en el sector, y pretende reforzar las competencias de los jóvenes artistas para expresar sus talentos con nuevos medios digitales, si así lo prefieren, en su búsqueda de nuevas perspectivas creativas y profesionales.

El objetivo del proyecto es mejorar la **inclusión** y la **accesibilidad** dentro del sector cultural, especialmente para los jóvenes con discapacidad, capacitando a las organizaciones y a los mentores para crear oportunidades tangibles de crecimiento, empleo y participación artística y social.

Los tres principales grupos destinatarios de ArtisticMinds son:

- Jóvenes artistas con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes (p. ej., con autismo o dificultades de aprendizaje), de entre 18 y 25 años.
- Expertos de los sectores y las industrias creativas y culturales (p. ej., comisarios de exposiciones, artistas, arteterapeutas, directores artísticos).
- Profesionales de la salud mental que apoyan a jóvenes con discapacidad (p. ej., educadores, terapeutas ocupacionales).

Uno de los aspectos centrales de ArtisticMinds es la idea de que la **creatividad** puede contribuir al bienestar mental y social de las personas, incluidas aquellas con DI y/o neurodivergentes, reduciendo el estrés y previniendo el desarrollo de enfermedades relacionadas (Conner, De Young & Silvia, 2018). Mediante talleres y colaboraciones con profesionales del sector creativo, el proyecto pretende:

- Reforzar la confianza y la autoestima del alumnado perteneciente a los grupos destinatarios.
- Estimular la expresión artística y la comunicación.
- Fomentar encuentros entre talentos emergentes y profesionales experimentados del mundo del arte y la cultura.

Los principales resultados del proyecto narrarán un recorrido rico y complejo que toma forma a través de varias etapas fundamentales. En primer lugar, el consorcio ha realizado una investigación transnacional y ha elaborado **dos informes sobre la inclusión y la eficacia de las políticas y prácticas culturales y sociales** en Europa. Estos informes analizan cuestiones clave como la inclusión, la digitalización, el acceso y el apoyo a jóvenes artistas desfavorecidos, especialmente en el sector cultural y creativo. Las políticas y prácticas se han recopilado y puesto a disposición mediante una herramienta interactiva de mapeo electrónico, un recurso digital dinámico y accesible.

El **Marco de Competencias de Artistic Mind** es el segundo resultado importante del proyecto. Se trata de un documento metodológico para expertos de los SCC y profesionales de SM que destaca las habilidades, los conocimientos y las actitudes que deben desarrollar los jóvenes artistas. El marco describe competencias en cuatro ámbitos interconectados (personal, social, artístico y profesional) y distingue tres niveles de funcionamiento intelectual (básico, moderado y avanzado) para reflejar las diferentes necesidades formativas.

Otro resultado es el desarrollo de un **Kit de Herramientas Digitales** compuesto por herramientas operativas y recursos prácticos en línea diseñados para apoyar a organizaciones, formadores y agentes culturales en su trabajo diario. El kit ofrece la posibilidad de explorar virtualmente lugares de interés cultural de todo el mundo y probar juegos inmersivos para crear cómics digitales utilizando las siguientes dos herramientas originales:

- El **3D Comic Creator Tool Game** es una aplicación inmersiva para gafas de RV, móviles y ordenadores. Permite a los jóvenes artistas,

especialmente a aquellos con discapacidad intelectual, transformar sus ideas en historias digitales en 3D, combinando cultura, creatividad e inclusión.

- La **Cultural Trails App** (RWSIE) es una experiencia móvil inmersiva que pone los lugares de interés cultural del mundo al alcance de la mano. Mediante entornos interactivos de 360º, avatares personalizados y navegación accesible, la aplicación transforma la forma en que los usuarios exploran la cultura y se conectan con ella, desde museos hasta lugares patrimoniales, en un espacio digital plenamente inclusivo.

También ofrece una selección de herramientas digitales dedicadas a disciplinas artísticas como el dibujo digital y la música digital. Todos estos recursos están disponibles gratuitamente en la **Plataforma Cultural de ArtisticMinds**.

Uno de los logros más tangibles es la creación de los **Centros Vivos Culturales y Creativos de ArtisticMinds**. Estos centros son más que espacios físicos: son ecosistemas vivos en los que confluyen la creatividad, la mentoría, el aprendizaje, las herramientas digitales y la comunidad para fomentar la expresión inclusiva y el crecimiento personal. Se establecerán en cinco países europeos socios: Chipre, Grecia, España, Italia y Polonia. En concreto, los centros:

- Proporcionarán **acceso físico y virtual** a herramientas artísticas y tecnologías digitales.
- Acogerán el **Programa Modelo Cultural y Creativo de ArtisticMinds**, en el que los artistas recibirán mentoría de profesionales de los SCC.
- Facilitarán producciones culturales inclusivas, eventos, exposiciones y narraciones digitales.

- Actuarán como **ecosistemas comunitarios** para establecer redes de contactos, desarrollar capacidades y compartir conocimientos.
- Fomentarán la colaboración a largo plazo entre las partes interesadas mediante memorandos de colaboración.

Cada centro refleja los **contextos culturales, institucionales y sociales locales**, pero sigue un modelo unificado adaptable en toda Europa y más allá.



Figura 1 Dos mujeres adultas pintan en un estudio de arte.
Imagen generada por IA - Midjourney v6, 2025

Dentro de estos centros, los jóvenes estarán guiados por mentores expertos y participarán en **el programa Cultural y Creativo de ArtisticMinds**. Este programa se divide en cuatro etapas: experiencias culturales que incluyen visitas físicas y virtuales a museos, estudios y espacios creativos; la creación de historias digitales interactivas en colaboración con sus iguales; el uso de herramientas digitales innovadoras para la producción artística; y, por último, la colaboración

directa con expertos del sector para organizar eventos, exposiciones y actuaciones.

Por último, un resultado clave del proyecto es el desarrollo del siguiente **Curso de Formación para el Desarrollo de Capacidades**. Este curso está disponible como libro electrónico y como curso masivo abierto en línea (MOOC) gratuito en la Plataforma Cultural del proyecto[1]. El diseño del plan de estudios se basa en el perfil de los jóvenes artistas, desarrollado según lo establecido en el Marco de Competencias de ArtisticMinds. También está alineado con marcos de competencias de la Unión Europea (UE), como LifeComp (2020), Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente (2019) y DigComp (2022).

Aunque la formación se imparte como un plan de estudios unificado de 15 módulos, incorpora dos itinerarios de aprendizaje diferentes: el itinerario de expertos de los SCC y el itinerario de profesionales de SM. Cada itinerario prioriza determinados módulos y mantiene los demás como recomendados, permitiendo una experiencia de aprendizaje caracterizada por:

- **Flexibilidad:** el alumnado puede abordar los módulos en cualquier orden, ya que son independientes y no se estructuran en una secuencia obligatoria.
- **Inclusión:** pretende estimular el aprendizaje reuniendo en grupos a expertos de los SCC y profesionales de SM, tanto en línea como presencialmente.
- **Adaptación:** cada persona puede centrarse en el contenido que resulte pertinente para su experiencia profesional.

[1] Enlace: www.artisticminds-platform.eu

El programa de aprendizaje se centra en desarrollar una comprensión común de las oportunidades y los retos que plantea mejorar las competencias artísticas de artistas con DI y/o neurodivergentes, valorando las aportaciones de todos los participantes en el programa de formación.

Cada módulo se estructura de la siguiente manera:

- Objetivos de aprendizaje
- Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)
- Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo
- Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas (incluidas orientaciones y recomendaciones)
- Recursos adicionales y referencias
- Preguntas de evaluación

Al final de cada módulo, los participantes encontrarán cinco preguntas de autoevaluación. Al completar cada módulo, recibirán un certificado en forma de insignia abierta que acredita las competencias adquiridas. Por último, tras completar satisfactoriamente un cuestionario final, podrán obtener una certificación de finalización de todo el curso de formación.

Fundamentos metodológicos del Curso de Formación para el Desarrollo de Capacidades

El diseño de los 15 módulos se basa en varios marcos de referencia que orientan tanto la estructura como los contenidos formativos. En primer lugar, los módulos se basan en el **Marco de Competencias de ArtisticMinds**, un documento metodológico para expertos de los SCC y profesionales de SM. Destaca las habilidades, los conocimientos y las

actitudes que deben desarrollar los jóvenes artistas con discapacidad dentro del Programa Cultural (WP4). El marco describe competencias en cuatro ámbitos interconectados (**personal, social, artístico y profesional**) y distingue tres niveles de funcionamiento intelectual (básico, moderado y avanzado) para reflejar la diversidad de necesidades formativas y ritmos de aprendizaje.

El proceso de diseño también tiene en cuenta importantes referencias europeas sobre el desarrollo de competencias transversales y digitales. En particular, la estructura de los módulos se ajusta a los principales marcos de competencias de la UE:

- **LifeComp (2020)**– el Marco Europeo de Competencias Clave Personales, Sociales y de Aprender a Aprender, que destaca las competencias personales y sociales necesarias para el bienestar, la autorregulación y el aprendizaje continuo;
- **Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente (2019),** que definen las competencias clave necesarias para la ciudadanía activa, la inclusión social y la realización personal; y
- **DigComp (2022)** – el Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía, que identifica las competencias digitales esenciales para vivir y trabajar en la era digital.

La integración del Marco de Competencias de ArtisticMinds con estas referencias europeas permite crear módulos coherentes, innovadores y plenamente contextualizados a escala europea, garantizando al mismo tiempo un equilibrio entre el desarrollo artístico, el crecimiento personal y las competencias profesionales de los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes.

La tabla siguiente muestra la relación entre los cuatro ámbitos de competencias del Marco de Competencias de ArtisticMinds (artístico, personal, social y profesional) y los módulos del curso.

Título del módulo	Personal	Social	Artístico	Profesional
Módulo 1: Introducción a Artistic Minds	●	●	○	○
Módulo 2: Autoexpresión y resiliencia	●	○	●	○
Módulo 3: Bienestar para todas las personas	●	○	○	○
Módulo 4: Tecnologías digitales en los SCC	○	○	●	●
Módulo 5: Valorar la diversidad	●	●	○	●
Módulo 6: Mentoría creativa	●	●	○	●
Módulo 7: Apoyo a artistas con DI	●	●	○	○
Módulo 8: Apoyo a artistas con problemas de salud mental	●	○	○	○
Módulo 9: Arteterapia	●	○	●	○
Módulo 10: Musicoterapia	●	○	●	○
Módulo 11: Dramaterapia	●	○	●	○
Módulo 12: Arte digital y cultura inteligente	○	○	●	●
Módulo 13: Fototerapia	●	○	●	○
Módulo 14: Danzaterapia	●	○	●	○
Módulo 15: Accesibilidad y diseño de los SCC	●	●	●	●

El diagrama destaca cómo cada módulo repercute en la consolidación y el desarrollo de las competencias de los jóvenes artistas con discapacidad, integrando competencias creativas, reflexivas, relacionales y profesionales en el programa de formación.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Actividad n.º 1: Mapa de conexiones

Finalidad: Fomentar el conocimiento mutuo entre los participantes del grupo e identificar ámbitos de interés común entre distintos campos profesionales.

Método: Trabajo en pequeños grupos de 4–5 personas, seguido de un debate en sesión plenaria. Esta actividad también puede realizarse en línea mediante plataformas colaborativas (p. ej., Miro, Padlet, Jamboard).

Duración: 30–45 minutos.

Materiales: Hojas grandes de papel o carteles; notas adhesivas de colores; rotuladores; una pizarra.

Instrucciones: Cada grupo recibirá una hoja grande de papel y notas adhesivas. La tarea de cada persona consiste en escribir o dibujar palabras, conceptos o experiencias que representen su trabajo, sus intereses o los valores que orientan su práctica profesional. A continuación, junto con los demás miembros del grupo, dibujarán líneas y conexiones entre ideas similares o complementarias para crear un mapa visual que destaque los puntos de convergencia entre el arte, la creatividad y la inclusión. Al finalizar la fase creativa, cada grupo presentará su mapa a los demás participantes y explicará las conexiones y reflexiones más significativas que hayan surgido. Por último, el formador identificará los temas principales y los resumirá en un mapa colectivo.

Actividad n.º 2: Contactos rápidos creativos y digitales

Finalidad: Fomentar la escucha activa facilitando un contacto inicial rápido y significativo entre los participantes en la formación.

Método: Actividades por parejas y en sesión plenaria, tanto presenciales como mediante plataformas de videoconferencia con salas de grupos reducidos (p. ej., Zoom o Teams).
Tiempo: 30 minutos.
Materiales: plataforma de videoconferencia con salas de grupos reducidos (p. ej., Zoom o Teams); documento compartido en línea (p. ej., Google Docs o Padlet); papel y bolígrafos.
Instrucciones: Divide a los participantes en parejas mixtas (expertos de los SCC y profesionales de SM). Cada participante dispone de 3–4 minutos para presentarse y responder a las siguientes preguntas orientativas:

- ¿Cuál es el proyecto del que te sientes más orgulloso?
- ¿A qué retos te enfrentas en tu trabajo diario?

Cada participante deberá anotar un concepto clave aprendido de su compañero en el documento compartido en línea o en su propia hoja de papel. Tras cambiar las parejas tres o cuatro veces, se volverá a la sesión plenaria y se compartirán los temas más interesantes o sorprendentes que hayan surgido.

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

Los jóvenes artistas con discapacidad encuentran numerosas dificultades para obtener reconocimiento dentro del sector artístico y cultural debido a los prejuicios, así como a las barreras físicas, organizativas y estructurales que limitan su participación en los espacios culturales y el disfrute de las obras culturales (Grassini, 2018; Shapiro, 2006; UNESCO, 2020). La investigación en los ámbitos de la inclusión cultural y los estudios sobre discapacidad muestra que estas barreras tienen su origen en supuestos capacitistas y prácticas discriminatorias que excluyen a las personas con

discapacidad tanto de la creación como del consumo de experiencias artísticas y culturales (Oliver & Barnes, 2012; Campbell, 2009).

Por este motivo, el proyecto pretende contribuir a un sector más inclusivo. Lo hará implicando, empoderando y dando voz a jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes. El proyecto persigue este objetivo mediante el arte, la cultura, la creatividad, las tecnologías digitales y la promoción del bienestar mental, dimensiones consideradas esenciales para el desarrollo de la capacidad de acción, la identidad y la profesionalización en los sectores creativos y culturales (Nussbaum, 2011; OMS, 2021). La participación en los programas de formación del proyecto permitirá a estos artistas desarrollar conciencia cultural, así como habilidades y competencias personales, sociales, profesionales y digitales que les ayudarán a alcanzar todo su potencial como artistas emergentes y a crecer profesionalmente, al tiempo que contrarrestan la discriminación y la marginación (Comisión Europea, 2019; UNESCO, 2022).

Con tu apoyo experto, los jóvenes artistas con discapacidad desarrollarán una serie de competencias acordes con los principales marcos de referencia internacionales, como LifeComp (2020), DigComp (2022), Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente (2019) y Card (2022). Estas competencias se clasifican en cuatro ámbitos principales:

- **Competencias personales**: son habilidades relacionadas con el desarrollo individual y el crecimiento personal. Algunos ejemplos son la flexibilidad y la capacidad de autorregular las propias emociones. Son cualidades esenciales para afrontar de forma equilibrada distintas situaciones laborales.
- **Competencias sociales:** estas habilidades facilitan la interacción eficaz con los demás, la construcción de relaciones positivas y la

colaboración en diversos contextos. Algunos ejemplos son la empatía y la conciencia cultural.

- **Competencias artísticas:** representan un conjunto complejo de habilidades técnicas, creativas y comunicativas que permiten a los artistas expresarse mediante diversas formas de arte. Incluyen la capacidad de analizar críticamente las propias ideas, las ideas de otras personas y las obras artísticas.
- **Competencias profesionales**: incluyen las habilidades de gestión y organización necesarias para consolidarse como un profesional consciente de sus propios derechos y de los derechos de los demás. Son competencias clave para desenvolverse con éxito en el mundo de las artes.

Para promover el desarrollo de las competencias anteriores, este curso de formación te proporcionará los conocimientos y las habilidades fundamentales necesarios para apoyar eficazmente a jóvenes artistas con discapacidad. En los próximos módulos, aprenderás a utilizar las tecnologías digitales para potenciar el arte y la cultura y explorarás disciplinas artísticas específicas, como la danzaterapia. Esto te permitirá mejorar tus competencias profesionales y ampliar tu experiencia en el sector creativo. Al finalizar el curso, estarás plenamente capacitado para actuar como **Mentor Creativo**, orientando y apoyando a jóvenes en diversos ámbitos artísticos y culturales y ofreciéndoles oportunidades ilimitadas de autoexpresión y crecimiento profesional.

Recursos adicionales

- Ayudar a las personas con discapacidad a convertirse en artistas profesionales (Vídeo): conoce un programa creativo que ayuda a

artistas con necesidades especiales a crear y vender sus obras de arte.

- Ofrecer a los artistas con discapacidad un espacio para prosperar (Vídeo): la historia de un centro estadounidense que proporciona las herramientas, el espacio y la inspiración necesarios para desarrollarse como artistas profesionales.
- Cómo Creative Growth de Oakland ha impulsado a generaciones de artistas (Vídeo): breve documental de YouTube sobre un centro artístico en el que artistas con discapacidad pueden dedicarse al arte.
- El artista que no sabía dibujar: una película de animación de Danny Gregory (Vídeo): esta película de animación sigue a una persona con talento creativo que guarda un secreto sobre sus habilidades para dibujar.

Referencias

- Card, A. J. (2022). *The biopsychosociotechnical model: A systems-based framework for human-centered health improvement*. Health Systems, 12(4), 387–407.
- Campbell, F. A. K. (2009). *Contours of Ableism: The Production of Disability and Abledness.* Palgrave Macmilla Campbell, F. A. K. (2009). *Contours of Ableism: The Production of Disability and Abledness.* Palgrave Macmilla.
- Conner, T. S., DeYoung, C. G., & Silvia, P. J. (2018). *Everyday creative activity as a path to flourishing*. The Journal of Positive Psychology, 13(2), 181–189.
- Grassini, A. (2018). *L'accessibilità: La via maestra verso un'arte nuova.* In G. Cetorelli & M. R. Guido (a cura di), Il patrimonio culturale per

tutti: Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità. Quaderni della valorizzazione MiBACT.

- European Commission. (2019). *Key competences for lifelong learning: European reference framework*. Publications Office of the European Union.
- European Commission. (2020). *LifeComp: The European framework for personal, social, and learning to learn key competence*. Publications Office of the European Union.
- European Commission. (2022). *DigComp: The European digital competence framework for citizens (Version 2.2)*. Publications Office of the European Union.
- Nussbaum, M. C. (2011). *Creating Capabilities: The Human Development Approach.* Harvard University Press.
- Oliver, M., & Barnes, C. (2012). *The New Politics of Disablement.* Palgrave Macmillan.
- Shapiro, J. P. (2006). *No Pity: People with Disabilities Forging a New Civil Rights Movement.* Three Rivers Press.
- UNESCO (2020). *Culture & COVID-19: Impact and Response.*
- UNESCO (2022). *Re|Shaping Policies for Creativity* Addressing culture as a global public good. UNESCO Publishing.
- United Nations. (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD), Article 30 – Participation in cultural life, recreation, leisure and sport.* United Nations Treaty Collection.
- WHO (2021). *Arts and Health: Evidence from the World Health Organization*.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. El proyecto ArtisticMinds está cofinanciado por el programa Europa Creativa.
   - VERDADERO
   - FALSO

2. Los módulos de formación deben completarse siguiendo un orden estricto y fijo.
   - VERDADERO
   - FALSO

3. ¿Cuál es el objetivo principal del proyecto ArtisticMinds?
   - Promover el turismo
   - Fomentar la inclusión y la accesibilidad en las artes
   - Apoyar únicamente a artistas profesionales

4. ¿En qué se centra el curso de desarrollo de capacidades?
   - En enseñar gestión económica
   - En desarrollar una comprensión compartida y la inclusión
   - En formar a periodistas y críticos

5. ¿Qué ámbito clave de competencias incluye la empatía y la colaboración?
   - Competencias artísticas
   - Competencias profesionales
   - Competencias sociales

Artistic Minds

Módulo 02

Uso del arte y la cultura para facilitar la autoexpresión y la resiliencia de todas las personas

Módulo 02: Uso del arte y la cultura para facilitar la autoexpresión y la resiliencia de todas las personas

Objetivos de aprendizaje

Este módulo explora el potencial transformador de las artes y la cultura como vehículos de autoexpresión y desarrollo de la resiliencia entre jóvenes con discapacidad intelectual (DI) y/o neurodivergentes. Al mismo tiempo, ofrece orientaciones prácticas para que expertos del sector creativo y cultural (SCC) y profesionales de la salud mental (SM) colaboren eficazmente en el diseño y la implementación de intervenciones artísticas inclusivas y accesibles. Al finalizar este módulo, podrás:

- **Comprender** los fundamentos teóricos que relacionan la práctica artística con el desarrollo de la resiliencia en jóvenes con DI y/o neurodivergentes, basándote en investigaciones de los estudios sobre discapacidad, la psicología positiva y los enfoques terapéuticos basados en las artes.
- **Explicar** cómo la participación artística y cultural aborda múltiples dimensiones de la resiliencia, incluidas la regulación emocional, la conexión social, la formación de una identidad positiva, el sentido de propósito y las estrategias adaptativas de afrontamiento.
- **Reconocer** las distintas barreras y dificultades que pueden impedir a los jóvenes con discapacidad acceder a la vida cultural y artística.

Descripción del contenido: destacando las oportunidades y los retos

La participación artística y cultural ofrece a los jóvenes con DI y/o neurodivergentes vías eficaces para la autoexpresión y el desarrollo de la resiliencia que se adaptan a diversas capacidades cognitivas y

comunicativas. La expresión creativa constituye una necesidad y un derecho humano universal; sin embargo, los jóvenes con discapacidad se han enfrentado históricamente a importantes barreras para participar plenamente en la vida artística y cultural. Comprender tanto las oportunidades concretas como los retos persistentes es esencial para los profesionales, tanto expertos de los SCC como profesionales de SM, que buscan facilitar una participación artística significativa de esta población.

La práctica artística proporciona canales accesibles para la expresión y la regulación emocional cuando la comunicación verbal puede ser limitada o difícil. Muchos jóvenes con DI y/o neurodivergentes tienen dificultades para identificar y expresar emociones complejas únicamente mediante el lenguaje. La creación de arte visual, música, movimiento o expresión dramática permite exteriorizar experiencias internas sin requerir habilidades verbales sofisticadas. El propio proceso creativo suele favorecer la regulación emocional, ya que la participación concentrada activa la conciencia del momento presente y proporciona distancia psicológica respecto a sentimientos angustiosos (Heenan, 2006). La investigación demuestra importantes efectos positivos sobre el bienestar emocional tras la participación artística, como la disminución de la ansiedad, la mejora del estado de ánimo y una mayor expresión emocional (Martin et al., 2018).

La resiliencia, en el contexto del arte y la cultura, surge como la capacidad de transformar experiencias difíciles en una expresión significativa, encontrar vías alternativas y construir narrativas coherentes sobre uno mismo.

Especialmente para los jóvenes con DI y/o las personas neurodivergentes, la participación artística fomenta la resiliencia al validar formas no

verbales de conocimiento, crear evidencias tangibles de la capacidad de acción personal, ofrecer oportunidades y conectar a las personas con comunidades culturales más amplias que afirman su valor y su pertenencia. El propio proceso creativo refleja el desarrollo de la resiliencia, pues requiere experimentación y tolerancia a la ambigüedad.

Conexión social, identidad y empoderamiento a través del arte

La participación artística crea contextos naturales para la conexión social y la pertenencia a la comunidad, abordando directamente el profundo aislamiento que pueden experimentar muchos jóvenes con discapacidad. Cuando los jóvenes artistas participan en actividades creativas grupales, asisten a eventos culturales o colaboran en proyectos, desarrollan relaciones organizadas en torno a intereses, aficiones o talentos compartidos. La participación artística también facilita la conexión con comunidades culturales más amplias, proporcionando acceso a experiencias culturales adecuadas a su edad y apoyando el desarrollo de la alfabetización cultural y la participación en la vida social general (Johnson, 2009).

Mediante la práctica artística, las personas con discapacidad también pueden desarrollar su sentido de identidad, tanto como artistas como individuos. Las personas con discapacidad suelen interiorizar mensajes sociales negativos sobre su valor y sus capacidades, lo que da lugar a autoconceptos estigmatizados que acentúan la limitación y la dependencia (Ali et al., 2012). Cuando los jóvenes artistas crean obras significativas, reciben reconocimiento por sus aportaciones creativas y participan en comunidades artísticas, acceden a identidades sociales que destacan la capacidad y la creatividad en lugar de la discapacidad. En

este sentido, el sector de las artes y la cultura puede considerarse especialmente acogedor, ya que ofrece a todas las personas la oportunidad de expresarse y afirmar su valor mediante la práctica creativa.

Desarrollo de competencias

La participación artística desarrolla múltiples habilidades concretas que favorecen el funcionamiento adaptativo y la calidad de vida. La motricidad fina, la coordinación óculo-manual, la planificación y la secuenciación, la resolución de problemas, la atención sostenida y las capacidades comunicativas se desarrollan mediante una práctica creativa estructurada. Estas competencias se transfieren más allá de los contextos artísticos para favorecer la independencia en la vida diaria, el desempeño laboral y la participación comunitaria. Las habilidades cognitivas, incluidas la conciencia metacognitiva y la autorregulación, se refuerzan a medida que los jóvenes artistas aprenden a planificar proyectos, supervisar su progreso, ajustar sus enfoques cuando surgen dificultades y reflexionar sobre sus procesos creativos (Nota et al., 2007).

Las colecciones de obras creadas a lo largo del tiempo documentan el crecimiento y el desarrollo, favoreciendo la memoria autobiográfica y las narrativas vitales coherentes, que a menudo resultan difíciles para las personas con discapacidad intelectual (Valiente et al., 2017). Los jóvenes artistas pueden volver a examinar sus obras de forma autónoma, reforzando el aprendizaje y favoreciendo una reflexión continuada más allá del horario formal del programa.

Pese a estas oportunidades, importantes retos limitan la materialización del potencial de la participación artística para los jóvenes con discapacidad. La exclusión histórica y continuada de las instituciones

artísticas y culturales convencionales genera barreras sistémicas para la participación. Muchas organizaciones artísticas carecen de accesibilidad física, comunicativa y cognitiva para personas con necesidades específicas. El personal puede carecer de formación para apoyar a personas con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes, o albergar sesgos inconscientes sobre quién puede ser artista, lo que da lugar al rechazo, a un apoyo inadecuado o a una inclusión meramente simbólica que no proporciona una participación artística genuina.

Al mismo tiempo, las cuestiones de autonomía y control plantean retos constantes. Los jóvenes con DI y/o neurodivergentes suelen tener oportunidades limitadas de autodeterminación en la vida diaria, ya que las decisiones las toman sus familiares, tutores legales o proveedores de servicios (Shogren et al., 2015). En los contextos artísticos, las personas de apoyo pueden asumir involuntariamente el control de las actividades, tomando decisiones sobre las orientaciones creativas en lugar de seguir la iniciativa del joven artista. Establecer una cocreación genuina en la que los jóvenes artistas mantengan la autoría principal mientras reciben el apoyo adecuado requiere habilidad, intencionalidad y una reflexión profesional continua.



Figura 2 En primer plano, una mesa con materiales decorativos (p. ej., cuentas, pegamento, lápices, tijeras). Al fondo, dos mujeres y un hombre sentados, realizando manualidades creativas. Fotografía generada por IA - Midjourney v6, 2025

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Las siguientes actividades se han diseñado para facilitar y practicar la autoexpresión y el desarrollo de la resiliencia. Cada actividad destaca la práctica artística auténtica, ofrece múltiples vías de acceso para capacidades diversas y crea oportunidades para el desarrollo de competencias, la conexión social y una expresión creativa significativa.

Actividad n.º 1: Creación de un símbolo personal

Finalidad: Permitir que los expertos de los SCC y los profesionales de SM comprendan y practiquen la facilitación de actividades de exploración de la identidad con jóvenes con DI y/o neurodivergentes. Esta actividad formativa ayuda a los profesionales a aprender a apoyar la autorrepresentación mediante símbolos visuales, al tiempo que desarrollan habilidades de enseñanza adaptada y apoyo individualizado.

Método: Actividad individual con apoyo entre iguales, seguida de una reflexión y un debate en grupo (presencial).

Duración: 30 minutos.

Materiales: Diversos materiales artísticos, como rotuladores, lápices de colores, materiales para collage, papeles con texturas, tijeras, pegamento, papel o pequeños lienzos sobre tabla, ejemplos de símbolos y logotipos de distintas culturas y contextos, tabletas o teléfonos para consultar imágenes de referencia.

Instrucciones:

- **Paso 1:** El facilitador presenta brevemente el concepto de símbolos personales (3 minutos), mostrando ejemplos diversos y explicando cómo esta actividad favorece el desarrollo de la identidad en jóvenes con DI y/o neurodivergentes, que pueden tener dificultades con la autoexpresión verbal.
- **Paso 2:** Los participantes identifican rápidamente entre dos y tres elementos que representen su identidad o sus valores profesionales (enfoques preferidos para trabajar con jóvenes, valores profesionales fundamentales o aspectos significativos de su práctica) (5 minutos).
- **Paso 3:** Cada profesional crea un símbolo personal sencillo utilizando los materiales disponibles y experimentando de primera mano el proceso creativo que facilitará con jóvenes artistas (15 minutos). Se hace hincapié en la experimentación y no en la perfección.
- **Paso 4:** Breve recorrido por la exposición en el que los participantes observan los símbolos de los demás (3 minutos).
- **Paso 5:** Reflexión grupal facilitada (4 minutos) en torno a las siguientes preguntas: ¿Qué dificultades habéis experimentado?

¿Cómo podrían acentuarse estas dificultades para los jóvenes con DI y/o neurodivergentes? ¿Qué adaptaciones o estrategias de apoyo harían esta actividad más accesible? ¿Cómo podéis estructurar el apoyo a esta actividad a lo largo de varias sesiones? Se recuerda a los participantes que consideren cómo esta actividad refuerza la autoestima y ofrece oportunidades de comunicación no verbal a jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes.

Actividad n.º 2: Proyecto de exploración del patrimonio cultural

Finalidad: Dotar a los expertos de los SCC y a los profesionales de SM de competencias para diseñar y facilitar actividades artísticas culturalmente pertinentes que refuercen la identidad cultural y la resiliencia de los jóvenes con DI y/o neurodivergentes. Esta actividad demuestra cómo la conexión cultural actúa como factor de protección y fomenta la pertenencia a la comunidad.
Método: Trabajo individual o por parejas, que culmina en un debate grupal y un intercambio de recursos (presencial).
Duración: 30 minutos.
Materiales: Materiales artísticos como rotuladores, lápices de colores, retales de tela, materiales de referencia cultural (libros, imágenes impresas de formas de arte culturales), papel, tabletas o teléfonos para investigar, fichas de trabajo para planificar actividades.
Instrucciones:

- **Paso 1:** El facilitador presenta los fundamentos del trabajo sobre el patrimonio cultural con jóvenes con DI y/o neurodivergentes (3 minutos), destacando cómo la conexión cultural desarrolla la identidad, la resiliencia y las relaciones intergeneracionales. Se

comentan las consideraciones necesarias para trabajar con diversos contextos culturales y evitar los estereotipos.

- **Paso 2:** Los participantes identifican una tradición cultural, forma de arte o práctica de su propio contexto o que hayan conocido profesionalmente (2 minutos). Trabajando individualmente o por parejas, crean una representación visual rápida o un prototipo de cómo se podría enseñar este elemento cultural a jóvenes artistas con DI (12 minutos). Considerar: ¿Qué materiales se necesitan? ¿Qué adaptaciones garantizan la accesibilidad? ¿Cómo pueden participar los familiares o los miembros de la comunidad?
- **Paso 3:** Puesta en común en pequeños grupos (10 minutos), en la que cada participante presenta brevemente su idea de actividad cultural y recibe comentarios de sus compañeros. Los grupos debaten consideraciones prácticas: ¿Cómo nos acercamos respetuosamente a culturas diferentes de la nuestra? ¿Qué colaboraciones comunitarias favorecen un aprendizaje cultural auténtico? ¿Cómo podemos garantizar que las actividades respeten la cultura en lugar de apropiársela o reducirla a una representación simbólica?
- **Paso 4:** El facilitador dirige una breve reflexión final (3 minutos) sobre las principales conclusiones: estrategias para una práctica culturalmente pertinente, importancia de implicar a las familias y a los miembros de las comunidades culturales, formas de adaptar prácticas culturales complejas a distintos niveles de capacidad y cómo el orgullo cultural contribuye a la resiliencia de los jóvenes con DI y/o neurodivergentes.

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

La participación artística y cultural influye profundamente en la vida y el desarrollo de los jóvenes con DI y/o neurodivergentes en múltiples dimensiones esenciales para la resiliencia y el bienestar. Comprender estos efectos e implementar una programación que maximice los beneficios y, al mismo tiempo, aborde los retos requiere prestar atención tanto a las necesidades individuales de desarrollo como a los factores sistémicos más amplios que configuran las oportunidades y los resultados para esta población.

Formación de la identidad y desarrollo del autoconcepto

La participación artística y cultural favorece directamente el desarrollo de una identidad positiva al proporcionar a los jóvenes identidades sociales alternativas como artistas, músicos, bailarines o profesionales creativos. Cuando los jóvenes artistas con discapacidad intelectual crean obras, exponen o actúan públicamente y participan en comunidades artísticas, acceden a roles e identidades sociales que destacan su capacidad y sus aportaciones. La investigación de Parr (2006) sobre participación artística y salud mental demuestra que la práctica creativa favorece la construcción de identidades valoradas que mejoran el bienestar y reducen los efectos negativos de las etiquetas estigmatizadas.

Regulación emocional y salud mental

Los enfoques basados en las artes proporcionan vías accesibles para la expresión y el procesamiento emocional que se adaptan a diversas capacidades cognitivas y comunicativas. La expresión a través del arte visual, la música, el movimiento o el teatro permite a los jóvenes

exteriorizar experiencias emocionales difíciles de comprender o expresar verbalmente. El propio proceso creativo suele favorecer la regulación emocional, ya que la participación concentrada en el uso de materiales artísticos activa la conciencia del momento presente y proporciona distancia psicológica respecto a pensamientos o sentimientos angustiosos (Heenan, 2006).

Conexión social y pertenencia

La programación artística y cultural crea contextos naturales para la conexión social, organizados en torno a intereses creativos compartidos. Cuando los jóvenes con discapacidad intelectual participan en grupos artísticos, asisten juntos a eventos culturales o colaboran en proyectos creativos, desarrollan relaciones basadas en intereses comunes y en el disfrute mutuo de las actividades creativas. Estas relaciones pueden evolucionar hacia amistades genuinas caracterizadas por la reciprocidad, las experiencias compartidas más allá del contexto del programa y los vínculos emocionales que aumentan la satisfacción vital.

Recursos adicionales

- «Un artista con discapacidad que se comunica pintando» (Vídeo): esta entrevista de YouTube presenta a un artista con discapacidad física que utiliza la pintura como principal forma de autoexpresión. Ofrece un testimonio vívido de cómo el arte se convierte en un medio para la identidad, la voz y la resiliencia.
- «Arte y cultura para la inclusión: una revisión sistemática sobre niños con discapacidad» (Artículo): Esta revisión sistemática de UNICEF de 2025 examina programas basados en el arte y la cultura para niños con discapacidad, analizando los contextos, los resultados y las

lagunas en la evidencia. Resulta útil para comprender el respaldo empírico de las iniciativas artísticas y culturales inclusivas.

Referencias

- Ali, A., Hassiotis, A., Strydom, A., & King, M. (2012). *Self-stigma in people with intellectual disabilities and courtesy stigma in family carers: A systematic review*. Research in Developmental Disabilities, 33(6), 2122-2140.
- Heenan, D. (2006). *Art as therapy: An effective way of promoting positive mental health?* Disability & Society, 21(2), 179–191.
- Johnson, Louise. (2009). *Valuing Arts & Culture in the Community*. Asia Pacific Journal of Arts and Cultural Management Vol. 6 Issue 2, 471-487.
- Martin, L., Oepen, R., Bauer, K., Nottensteiner, A., Mergheim, K., Gruber, H., & Koch, S. C. (2018). *Creative arts interventions for stress management and prevention: A systematic review*. Behavioral Sciences, 8(2), Article 28.
- Morales-Valiente, C., Manzanero, A., Wong, A., Gómez-Gutiérrez, M., Iglesias, A., Barón, S., & Álvarez, M. A. (2017). *Stability of autobiographical memory in young people with intellectual disabilities.* Anuario de Psicología Jurídica, 27, 79–84.
- Nota, L., Ferrari, L., Soresi, S., & Wehmeyer, M. (2007). *Self-determination, social abilities and the quality of life of people with intellectual disability*. Journal of Intellectual Disability Research, 51(11), 850–865.
- Parr, H. (2006). *Mental health, the arts and belongings.* Transactions of the Institute of British Geographers, 31(2), 150-166.

- Shogren, K. A., Wehmeyer, M. L., Palmer, S. B., Forber-Pratt, A. J., Little, T. J., & Lopez, S. (2015). *Causal agency theory: Reconceptualizing a functional model of self-determination.* Education and Training in Autism and Developmental Disabilities, 50(3), 251-263.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. La práctica artística puede ayudar a desarrollar la regulación emocional y la conexión social en jóvenes con DI y/o neurodivergentes.
   - VERDADERO
   - FALSO

2. El arte como terapia y el arte como práctica creativa auténtica son lo mismo y tienen finalidades idénticas.
   - VERDADERO
   - FALSO

3. ¿Qué ámbito de la resiliencia se refuerza mediante la participación artística?
   - Mayor competencia entre iguales
   - Regulación emocional y estrategias de afrontamiento
   - Reducción de las capacidades comunicativas

4. ¿Cuál es uno de los objetivos principales al facilitar actividades artísticas inclusivas?
   - Centrarse únicamente en las habilidades técnicas
   - Priorizar las explicaciones verbales
   - Fomentar la autoexpresión auténtica

5. ¿Cómo favorece la participación artística la formación de la identidad?
    - Promoviendo una identidad como artista capaz y creativo
    - Reforzando la dependencia de los cuidadores
    - Minimizando la autoconciencia

Módulo 03

Uso del arte y la cultura para mejorar el bienestar individual de todas las personas

MÓDULO 03: USO DEL ARTE Y LA CULTURA PARA MEJORAR EL BIENESTAR INDIVIDUAL DE TODAS LAS PERSONAS

Objetivos de aprendizaje

Este módulo explora el potencial del arte y la cultura para mejorar el bienestar mental y físico de las personas, contribuyendo así a reducir el estrés y los problemas de salud mental. El arte y la cultura mejoran el bienestar individual, por ejemplo, favoreciendo la salud cerebral mediante la expresión creativa, reduciendo el estrés y la ansiedad, fortaleciendo la autoestima, creando vínculos sociales y proporcionando vías terapéuticas para el procesamiento emocional.

Al finalizar este módulo, podrás:

- **Identificar** cómo la participación en actividades artísticas y culturales puede promover el bienestar mental, emocional y físico.
- **Aplicar** prácticas creativas para mejorar la autoestima, la conexión social y la reducción del estrés en grupos diversos.
- **Diseñar** actividades artísticas sencillas e inclusivas que fomenten el bienestar entre los jóvenes, incluidos aquellos con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

El arte y la cultura desempeñan un papel fundamental en el apoyo al bienestar de las personas. Las actividades creativas, como la pintura, la música, el teatro, la danza, la narración de historias, las artes visuales y muchas otras, ofrecen a las personas un medio para expresar emociones, desarrollar la autoconciencia y experimentar alegría y pertenencia. Esta

participación artística no solo proporciona realización personal, sino que también mejora la salud mental, la conexión social y la cohesión comunitaria.

La investigación empírica demuestra de forma consistente los efectos positivos de la participación activa en prácticas culturales y artísticas. Por ejemplo, los estudios han demostrado que la arteterapia puede reducir significativamente los síntomas de ansiedad y depresión, mejorar la regulación emocional y promover el bienestar psicológico general (Fancourt & Finn, 2019). Además, la participación en prácticas artísticas se ha relacionado con una mejora del funcionamiento cognitivo, del equilibrio emocional y de la satisfacción vital (Stuckey & Nobel, 2010). El National Endowment for the Arts (NEA) de Estados Unidos constató que las personas que participan en actividades culturales presentan mejores resultados de salud mental, mejores vínculos sociales y un mayor sentido de pertenencia a sus comunidades (Clift & Camic, 2016).

La Organización Mundial de la Salud ha reconocido la participación cultural como un determinante clave de la salud, señalando que promueve la estimulación cognitiva, la inclusión social y el bienestar emocional (Fancourt & Finn, 2019). Esto es especialmente cierto en poblaciones marginadas, como las personas mayores, las personas con discapacidad y aquellas que padecen enfermedades crónicas. En estos contextos, las actividades artísticas pueden servir como herramientas poderosas para crear vínculos sociales y fomentar un sentido de propósito. El propio proceso creativo suele actuar como una forma de atención plena, ofreciendo a los participantes un respiro frente al estrés y la ansiedad.

En el caso de las personas con discapacidad, el arte ofrece formas alternativas de autoexpresión. Los modos de comunicación no verbal a través del arte, la danza o la música permiten a los participantes expresar emociones, deseos y experiencias que pueden resultar difíciles de articular con palabras. Los estudios han demostrado que la arteterapia puede fomentar la capacidad de acción, la independencia y el sentimiento de valía personal en personas con discapacidades físicas o del desarrollo (Creech et al., 2013). Por ejemplo, un programa del Reino Unido llamado Arts for Health utiliza talleres creativos para apoyar la salud mental de personas con dificultades de aprendizaje, lo que mejora la autoestima y aumenta la interacción social entre los participantes (Fancourt, 2020).



Figura 3 Artista con discapacidad que sonríe y modela arcilla.
Fotografía generada por IA - Midjourney v6, 2025

Del mismo modo, la integración de actividades culturales en entornos sanitarios ha demostrado ser beneficiosa. Los programas que incorporan arte, como la pintura, la musicoterapia y el teatro, se han utilizado en

hospitales y centros de salud mental para reducir el estrés y reforzar la resiliencia emocional de los pacientes (Bosch, 2015). El arte puede proporcionar una sensación de control y autonomía a pacientes que, de otro modo, se ven limitados por la enfermedad o la institucionalización. El proceso de crear o experimentar el arte puede ofrecer beneficios terapéuticos al desviar la atención del dolor o la ansiedad, fomentar la relajación y mejorar la regulación emocional (Creech et al., 2013).

Sin embargo, persisten varios retos. Las barreras estructurales, como la accesibilidad limitada a los espacios culturales, la formación insuficiente de los facilitadores en metodologías inclusivas y la falta de reconocimiento institucional del potencial terapéutico del arte, siguen dificultando la implementación generalizada de programas de bienestar basados en las artes. Por ejemplo, las personas de zonas rurales o económicamente desfavorecidas pueden tener un acceso limitado a los recursos culturales, y los grupos marginados pueden tener dificultades para encontrar facilitadores formados en prácticas inclusivas capaces de atender sus necesidades específicas. Además, la evaluación de los resultados de bienestar de las intervenciones artísticas sigue siendo compleja y suele requerir enfoques interdisciplinarios que evalúen medidas de impacto tanto subjetivas como objetivas (Creech et al., 2013). Esto puede incluir el seguimiento de las mejoras en la salud mental, la integración social e incluso medidas fisiológicas como la reducción de la presión arterial o de los niveles de cortisol.

A pesar de estos retos, existen oportunidades cuando los profesionales y las organizaciones adoptan enfoques inclusivos y centrados en la persona para garantizar que todas las personas puedan participar de forma significativa en el arte y la cultura. Las buenas prácticas incluyen ofrecer

talleres accesibles, formar a facilitadores para trabajar con poblaciones diversas y colaborar con organizaciones sanitarias y comunitarias para crear espacios que promuevan la participación inclusiva. Por ejemplo, The Art Room, una organización benéfica del Reino Unido, utiliza actividades creativas para apoyar a jóvenes que afrontan dificultades de salud mental, proporcionándoles un espacio seguro para expresarse y desarrollar habilidades de afrontamiento. Del mismo modo, iniciativas como Art Beyond Sight se centran en hacer el arte y la cultura más accesibles para las personas ciegas o con discapacidad visual, ayudándolas a participar en las artes de una forma acorde con sus necesidades específicas.

Al integrar el arte como lenguaje compartido, podemos superar diferencias, promover la empatía y reforzar el bienestar comunitario. El arte ofrece una forma universal de conectar a las personas más allá de las divisiones culturales, lingüísticas y sociales, permitiendo compartir experiencias y perspectivas que, de otro modo, podrían permanecer ocultas. De este modo, la participación cultural y artística desempeña un papel crucial en la promoción no solo del bienestar individual, sino también de la resiliencia colectiva, la empatía y la cohesión social.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Actividad n.º 1: Fotografía consciente: cultivar la observación y el bienestar a través de la fotografía

Finalidad: Los participantes mejorarán su autoobservación, su expresión emocional y su conexión con el presente mediante actividades

fotográficas sencillas que posteriormente se aplicarán con jóvenes con discapacidad. Al finalizar el taller, los participantes podrán:

- Definir los elementos clave de la atención plena.
- Comprender la relación entre la fotografía y la atención plena.
- Probar el método en la práctica y evaluar sus beneficios.
- Diseñar sus propias actividades para personas con discapacidad utilizando la fotografía.
- Reconocer cómo la fotografía ayuda a mejorar la salud mental, la confianza en uno mismo y la expresión emocional.

Método: Este taller pretende ofrecer a los participantes la oportunidad de experimentar y aprender de primera mano cómo puede utilizarse la fotografía como herramienta de atención plena y empoderamiento mental.

Duración: 60 minutos.

Materiales: Cámara de móvil o tableta; fotografías impresas con ejemplos (inspiradores); pantalla para proyectar vídeos; espacio tranquilo al aire libre o en interiores para fotografiar; cuaderno y rotuladores para la reflexión; fichas de trabajo.

Instrucciones:

- **Paso 1 Introducción (15 minutos):** Da la bienvenida a todos y realiza una breve presentación con ejemplos y vídeos demostrativos sobre qué es la fotografía consciente. A continuación, se realiza una respiración de atención consciente en 4 pasos.
    - *Pausa*: pide a los participantes que se sienten cómodamente, relajen los hombros y dejen que las manos descansen de forma natural a los lados del cuerpo.
    - *Inhala*: pide a los participantes que respiren lentamente por la nariz y perciban el aire fresco al entrar en su cuerpo.

- *Retén*: pide a los participantes que retengan suavemente la respiración, como si mantuvieran un instante inmóvil en una fotografía
- *Exhala*: pide a los participantes que expulsen el aire por la boca, permitiendo que cualquier tensión se suavice y se libere.

Repite este ciclo 2-3 veces. Al terminar, invita a todos a abrir los ojos con una atención más clara y estable, preparados para observar el mundo con una atención renovada.

- **Paso 2 Exploración y fotografía (20 minutos):** Actividad: «Una foto - Una instantánea». El objetivo de esta actividad es permitir a los participantes conectar con el «ahora» y con el entorno natural a través de los sentidos, y apreciar la naturalidad del momento con sus imperfecciones (p. ej., una luz irregular, una hoja rasgada, una sombra que se proyecta de forma inesperada). La fotografía consciente se centra en observar la realidad tal como se presenta de forma natural, aunque sea desordenada, sencilla o no constituya una imagen perfecta. Se anima a los participantes a caminar (en interiores o al aire libre), observar con todos los sentidos y aceptar la escena exactamente como es, sin intentar que parezca perfecta. En concreto, pide a los participantes que fotografíen:
  - Cualquier cosa que atraiga su atención de forma natural (luz, colores, formas, texturas)
  - Escenas naturales (árboles, cielo, plantas, piedras)
  - Algo que les transmita una sensación de paz o calma
  - Algo que despierte su curiosidad
  - Pequeños detalles que suelen pasar por alto
  - Objetos cotidianos vistos con una mirada nueva (una taza, una ventana, una silla, un camino)

También puedes sugerir a los participantes que:

- Observen el entorno sin prisas para percibir más detalles y sentirse más presentes.
- Permanezcan quietos unos minutos antes de pulsar el botón, ya que esto favorece una elección tranquila e intencionada en lugar de un disparo rápido y automático.
- Eviten utilizar el zoom para poder ver el motivo desde distintos ángulos.
- Trabajen con la luz natural y las condiciones reales en lugar de intentar perfeccionarlas.
- Eviten utilizar filtros y editar las imágenes, porque el objetivo es captar la realidad sin alterarla.
- Intenten no pensar en qué es bueno o bonito, porque la fotografía consciente consiste en observar, no en juzgar.

- **Paso 3 Debate – Reflexión (10 minutos):** Los participantes comparten sus experiencias en pequeños grupos o por parejas y se preguntan entre sí:
  - ¿Qué observaron?
  - ¿Qué sintieron?
  - ¿Cómo cambia nuestra relación con el espacio cuando estamos presentes?
- **Paso 4 Cierre – Comentarios (15 minutos):** Por último, dirige un debate grupal para reflexionar sobre cómo puede aplicarse esta práctica en las organizaciones de los participantes y beneficiar a las personas a las que apoyan en su trabajo diario.

Actividad n.º 2: Historias con arcilla

Finalidad: Experimentar las dificultades emocionales y físicas que pueden afrontar las personas con discapacidad al participar en actividades creativas o de aprendizaje, fomentando al mismo tiempo la empatía y la reflexión sobre cómo hacer los talleres más accesibles e inclusivos.
Método: Aprendizaje experiencial mediante la simulación, la creación táctil y la narración colaborativa. Enfoque: «Sentir → Crear → Reflexionar → Adaptar».

- Mantener la seguridad y la comodidad: permite que los participantes se retiren los elementos de simulación si experimentan malestar.
- Promover la empatía, no la burla: destaca que se trata de comprender experiencias, no de imitar discapacidades.
- Fomentar la observación: resalta las expresiones no verbales, la colaboración y los mecanismos de afrontamiento.
- Facilitar una reflexión profunda: el poder de este ejercicio reside en conectar los sentimientos con la acción profesional.
- Cerrar de forma positiva: termina reforzando que la inclusión comienza con la conciencia, la flexibilidad y la empatía.

Duración: 45 minutos.
Materiales:

- Arcilla de secado al aire o pasta de modelar (varios colores)
- Guantes desechables o calcetines (para simular una movilidad limitada de las manos)
- Vendas para los ojos o antifaces para dormir
- Tapones para los oídos o auriculares (para simular dificultades auditivas)
- Papel y rotuladores (para anotar reflexiones)

- Mesa o superficie amplia para exponer las creaciones
- Música suave (opcional, para ambientar)
- Rotafolio o pizarra

Instrucciones:

- **Paso 1 Introducción (5 minutos):** Da la bienvenida a los participantes y presenta el taller, explicando que la jornada se centrará en cómo puede participar cada persona en actividades creativas a partir de sus propias capacidades. A continuación, invita al grupo a hacer una pequeña figura de arcilla. Este ejercicio está diseñado para que experimenten de primera mano algunas de las dificultades que podrían encontrar al crear arte. Aclara que el objetivo de este ejercicio es fomentar la empatía, es decir, la capacidad de comprender los puntos de vista de otras personas. Esta comprensión puede utilizarse después para diseñar entornos más inclusivos y acogedores que atiendan las necesidades de todas las personas.
- **Paso 2 Asignación de situaciones (5 minutos):** Cada participante (o pareja) recibe una situación que describe a una persona con discapacidad. Asigna una «simulación» correspondiente (p. ej., venda, guantes, tapones para los oídos) de la limitación representada en la situación. Algunos ejemplos de situaciones o temas podrían ser:
  a) Maria – tiene una movilidad limitada en la mano derecha tras un ictus.
  b) Alex – es una persona ciega y se apoya en el tacto para crear.
  c) Eleni – tiene dificultades auditivas y a menudo no capta las instrucciones.
  d) George – es autista y tiene dificultades con los cambios inesperados o los ruidos fuertes.

e) Nina – tiene una discapacidad intelectual y aprende mejor con orientaciones paso a paso.
f) Panos – utiliza una silla de ruedas y le cuesta alcanzar los materiales colocados lejos.

- **Paso 3 Creación con arcilla (15 minutos):** Pide a los participantes que creen una figura de arcilla que simbolice una historia personal del personaje de la situación, p. ej., «El primer día de Maria en el trabajo» o «Alex descubre una nueva afición». Anímalos a centrarse en los sentimientos y la experiencia, no en la perfección.
- **Paso 4 Narración grupal (10 minutos):** Todos los participantes colocan sus creaciones de arcilla en una mesa central. Como grupo, cocrean una historia colectiva que conecta todos los objetos (p. ej., «Un día en un centro artístico inclusivo»). Puedes facilitar la narración planteando las siguientes preguntas: ¿Qué conecta estos objetos? ¿Cómo se ayudan estos personajes entre sí? ¿A qué barreras se enfrentan juntos?
- **Paso 5 Reflexión y puesta en común (10 minutos):** Orienta un debate final sobre los obstáculos encontrados durante el ejercicio, las emociones experimentadas y las soluciones inclusivas propuestas. Utiliza preguntas de reflexión guiada:
    - ¿Qué emociones surgieron durante la actividad?
    - ¿Qué barreras experimentasteis?
    - ¿Cómo os sentisteis al no disponer de pleno acceso o de una comunicación clara?
    - ¿Qué podría haberse hecho de otra manera para facilitar la participación?
    - ¿Cómo podemos adaptar nuestros talleres reales para garantizar la inclusión?

Actividad n.º 3: Colorear paisajes sonoros

Finalidad: Explorar cómo la combinación de sonido y color puede favorecer la expresión, la conciencia y la regulación emocional. Ayudar a los participantes a experimentar un método creativo que posteriormente puedan adaptar para personas con discapacidad.

Método: Actividad guiada de escucha creativa y pintura, seguida de una reflexión grupal y un debate sobre adaptaciones.

- Destaca la seguridad emocional y el intercambio sin juicios.
- Resalta el potencial de los enfoques multisensoriales en la alfabetización emocional y la terapia.
- Anima a los participantes a relacionar sus reflexiones con las dificultades y fortalezas de los adultos con discapacidad intelectual.
- Utiliza las reflexiones para debatir cómo las herramientas sensoriales creativas pueden favorecer la comunicación, la concentración y el bienestar en la práctica diaria.

Duración: 60 minutos.

Materiales: papel, acuarelas, lápices de colores o rotuladores, reproductor de audio o altavoz, lista de reproducción seleccionada con 3–4 paisajes sonoros o piezas musicales contrastantes (p. ej., relajantes, alegres, melancólicos, rítmicos).

Instrucciones:

- **Paso 1 Introducción (5 min):** El formador explica brevemente cómo nuestros sentidos, especialmente el oído y la vista, influyen en nuestras emociones. Describe cómo distintos sonidos pueden hacernos sentir tranquilos, tensos, felices o reflexivos, y cómo los colores también pueden expresar o amplificar esas emociones. El objetivo es ayudar a los participantes a comprender que:

- El sonido puede evocar reacciones emocionales (p. ej., los ritmos rápidos pueden activar y los tonos suaves pueden calmar).
- Los colores pueden representar o expresar emociones (p. ej., los colores cálidos pueden mostrar entusiasmo y los colores fríos pueden mostrar calma).
- Combinar ambos sentidos permite a las personas expresar sentimientos de forma creativa y no verbal.

El formador invita a los participantes a observar sus reacciones internas, cómo se siente el cuerpo y qué emociones surgen, y a utilizar colores y formas para expresar esas reacciones durante la actividad.

- **Paso 2 Escucha y pintura (25 min):** Los participantes escuchan tres paisajes sonoros breves (2–3 minutos cada uno). Después de cada uno, dedican 5 minutos a pintar cómo les hace sentir el sonido, utilizando únicamente colores y formas (sin palabras ni símbolos). Fomenta la expresión libre e intuitiva en lugar de la «habilidad» artística.
- **Paso 4 Reflexión grupal (15 min):** En pequeños grupos o con el grupo completo:
  - ¿Qué emociones evocó cada sonido?
  - ¿Cómo se expresaron estas emociones a través de los colores y los movimientos del pincel / lápiz?
  - ¿Cómo podría adaptarse esta experiencia para personas con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes?
  - ¿Qué tipo de ajustes podrían ser necesarios (p. ej., instrucciones más sencillas, menor duración, uso de iconos de emociones, etc.)?

- **Paso 5 Debate sobre la aplicación (15 min):** En pequeños grupos, los participantes realizan una lluvia de ideas sobre adaptaciones de la actividad para personas con discapacidad (p. ej., sesiones más cortas, instrucciones más sencillas, uso de tarjetas de emociones, elección guiada de colores). Se debate su uso práctico en sesiones grupales para el reconocimiento emocional, la regulación sensorial o la relajación.

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

Integrar el arte y la cultura en el trabajo con jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes puede mejorar significativamente su bienestar general. Se ha demostrado que la participación en actividades creativas favorece la expresión emocional, reduce el estrés, refuerza la confianza en uno mismo y promueve un sentido de identidad y pertenencia. Participar en prácticas culturales y artísticas compartidas también fomenta la conexión social, aumenta la motivación y contribuye al desarrollo cognitivo y emocional.

Para que estos efectos positivos se materialicen, se anima a los profesionales de la salud mental (SM) y a los expertos del sector cultural y creativo (SCC) a:

- **Crear entornos emocionalmente seguros y acogedores.**
  Un entorno acogedor es aquel en el que los jóvenes artistas se sienten aceptados, respetados y libres de juicios. Esto puede lograrse estableciendo rutinas previsibles, utilizando una comunicación clara y accesible, ofreciendo opciones y garantizando que el espacio físico se adapte a diversas necesidades sensoriales (p. ej., rincones tranquilos, iluminación suave, materiales accesibles).

La seguridad emocional también surge de interacciones cálidas y coherentes, en las que los facilitadores escuchan activamente, validan los sentimientos y dan ejemplo de respeto y paciencia.

- **Fomentar la participación social y el apoyo mutuo entre los jóvenes artistas.**
  Esto puede lograrse diseñando actividades que requieran colaboración, como murales grupales, creación musical en conjunto o actuaciones cocreadas. Los facilitadores pueden promover el respeto de los turnos, la toma de decisiones compartida y los comentarios entre iguales. Las tareas por parejas o en grupo, la mentoría entre iguales y los momentos estructurados para que los artistas aprecien y comenten los trabajos de los demás ayudan a desarrollar la confianza, la empatía y el sentido de pertenencia al grupo.
- **Reconocer y valorar la comunicación no verbal como parte esencial de la autoexpresión.**
  Esto incluye reconocer los gestos, las expresiones faciales, el movimiento, el ritmo o las preferencias sensoriales como aportaciones significativas. Los facilitadores pueden responder a estas formas de expresión con curiosidad y reconocimiento, otorgándoles el mismo valor que a la comunicación verbal.
- **Adaptar las sesiones a distintas necesidades sensoriales y cognitivas.**
  Por ejemplo, utilizando el ritmo y la repetición para favorecer la concentración, proporcionando horarios visuales o señales para estructurar las actividades, ofreciendo materiales táctiles para la participación sensorial y dividiendo las tareas en pasos más

pequeños y manejables. La flexibilidad en el ritmo y el estilo de comunicación garantiza que cada participante pueda participar de una forma que le resulte cómoda.

- **Reforzar una perspectiva basada en las fortalezas.**
  Esto implica destacar las capacidades, los intereses y el potencial creativo de cada joven artista en lugar de centrarse en las limitaciones percibidas. Celebrar los pequeños logros, ofrecer ánimo personalizado y exponer las obras terminadas contribuye a mejorar la autoestima y la resiliencia.

Al incorporar estos enfoques (seguridad emocional, estructuras sociales inclusivas, reconocimiento de distintos estilos de comunicación, adaptaciones sensoriales y cognitivas y facilitación basada en las fortalezas), los profesionales contribuyen al desarrollo integral de los jóvenes artistas. Estas prácticas fomentan conjuntamente el bienestar, la resiliencia, la alegría y un profundo sentido de pertenencia, garantizando que todos los participantes puedan prosperar en entornos culturales y artísticos.

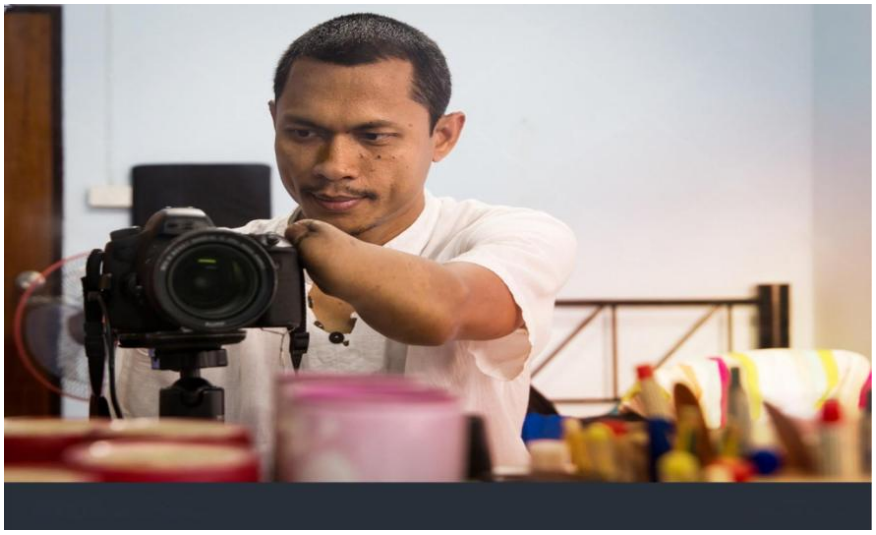


Figura 4 Hombre con discapacidad física utilizando una cámara. Imagen de Kawee, de Stock Adobe

Recursos adicionales

- «Salud creativa: las artes para la salud y el bienestar» – Grupo Parlamentario Multipartidista del Reino Unido sobre Artes, Salud y Bienestar (2017): este documento sostiene que la participación en las artes, incluidas la música, las artes visuales y escénicas, la artesanía, la danza y las actividades culturales, mejora significativamente la salud y el bienestar a lo largo de las distintas etapas de la vida, ayuda a prevenir enfermedades, favorece la recuperación y la gestión de afecciones de larga duración y puede reducir los costes de los sistemas sanitarios y de atención social.
- Organización Mundial de la Salud (2019). *¿Qué evidencia existe sobre el papel de las artes en la mejora de la salud y el bienestar?*: una revisión de alcance que sostiene que la evidencia mundial de más de 3.000 estudios demuestra que la participación artística contribuye significativamente a la promoción de la salud, previene enfermedades y ayuda a gestionar y tratar las enfermedades a lo largo de la vida de las personas.

Referencias

- Clift, S., & Camic, P. M. (Eds.). (2016). *Oxford textbook of creative arts, health, and wellbeing: International perspectives on practice, policy, and research*. Oxford University Press.
- Creech, A., Hallam, S., McQueen, H., & Varvarigou, M. (2013). *The power of music in the lives of older adults*. Research Studies in Music *Education, 35*(1), 87–102.
- Daykin, N. (2019). *Arts, health, and well-being: A theoretical inquiry for practice*. Routledge.

- Fancourt, D., & Finn, S. (2019a). *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being?* World Health Organization.
- Fancourt, D., & Finn, S. (2019b). *The role of the arts in improving health and wellbeing: Evidence and policy recommendations*. World Health Organization.
- Fancourt, D., Warran, K., & Aughterson, H. (2020). *Evidence summary for policy: The role of arts in improving health and wellbeing* (Report to the Department for Digital, Culture, Media & Sport). University College London.
- Kirsten A. van den Bosch. (2015). *Safe and sound: Soundscape research in special needs care*. Netherlands Organization for Health Research and Development; Research School of Behavioral and Cognitive Neurosciences in Groningen.
- Stuckey, H. L., & Nobel, J. (2010). *The connection between art, healing, and public health: A review of current literature*. American Journal of Public Health, 100(2), 254–263.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. Las intervenciones artísticas solo son eficaces para personas con grandes habilidades creativas.

- VERDADERO
- FALSO

2. La participación en actividades artísticas puede favorecer la regulación emocional y la resiliencia.

- VERDADERO
- FALSO

3. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor el resultado de participar en actividades culturales?
   - Aumento de la ansiedad
   - Reducción de la conexión social
   - Mejora del sentido de pertenencia
4. ¿Cuál es un reto habitual al promover el bienestar a través del arte?
   - Acceso e inclusión limitados
   - Uso excesivo de materiales
   - Relajación excesiva
5. ¿Qué elemento favorece mejor las actividades inclusivas de bienestar?
   - Actividades estandarizadas
   - Enfoques centrados en la persona
   - Evaluación estricta del desempeño

Módulo 04

Uso de las tecnologías digitales para mejorar el arte y la cultura

MÓDULO 04: USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA MEJORAR EL ARTE Y LA CULTURA

Objetivos de aprendizaje

Este módulo ofrece una visión práctica de cómo utilizar las tecnologías digitales como herramientas accesibles y creativas en entornos culturales y educativos. Presenta métodos fundamentales, buenas prácticas y ejemplos aplicados.

Al finalizar este módulo, podrás:

- **Diseñar** actividades de arte digital inclusivas utilizando realidad virtual, realidad aumentada o inteligencia artificial, e integrar al menos dos funciones de accesibilidad.
- **Utilizar herramientas y producir** una breve creación digital y **documentarla** con créditos básicos y notas de accesibilidad.
- **Evaluar y mejorar** la accesibilidad de las producciones digitales mediante una lista de comprobación estructurada y la **aplicación** de ajustes concretos.
- **Facilitar** una sesión de tipo taller para jóvenes artistas con discapacidad, alternando los roles (creador/responsable de accesibilidad) y orientando los comentarios estructurados entre iguales.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

Las tecnologías digitales están transformando el panorama del arte y la cultura, y ofrecen nuevas formas de crear, experimentar y participar en actividades culturales. Desde las visitas a museos en realidad virtual hasta las obras generadas por IA, estas innovaciones tienen un enorme

potencial para enriquecer el sector creativo. Pueden hacer que los contenidos culturales sean más inmersivos y atractivos para el público general, al tiempo que mejoran la accesibilidad para las personas con discapacidad. En particular, la integración de la **realidad virtual (RV), la realidad aumentada (RA), la inteligencia artificial (IA)**y diversas tecnologías de apoyo está transformando la producción y el consumo del arte. Este módulo formativo explora cómo aprovechar estas tecnologías para mejorar el arte y la cultura, centrándose en prácticas inclusivas que impliquen tanto a profesionales creativos como a artistas con discapacidad. El objetivo es ofrecer una comprensión clara y pedagógica del uso de las tecnologías digitales para lograr experiencias culturales más accesibles e innovadoras.

Realidad virtual (RV) en el sector cultural

La RV sumerge a los usuarios en entornos totalmente generados por ordenador mediante visores que ofrecen imágenes de 360 grados y sonido. En el sector cultural, se ha convertido en una herramienta valiosa para museos, galerías y organizaciones de artes escénicas, al permitir experiencias que trascienden el espacio físico. Mediante la RV, los visitantes pueden explorar yacimientos arqueológicos reconstruidos o acontecimientos históricos en formato digital. Una encuesta mundial a más de 2.000 personas mostró que el 79 % tenía interés en utilizar tecnologías digitales para acceder a colecciones museísticas que, de otro modo, resultarían inaccesibles, lo que revela una fuerte demanda del público. La RV también profundiza la participación al propiciar una conexión más cercana y en primera persona con el arte y el patrimonio (Isaacson, A., 2025).

Un ejemplo destacado es la exposición de RV sobre Lord Kelvin en Glasgow, que recrea un laboratorio del siglo XIX y permite a los usuarios interactuar con instrumentos virtuales, transformando la visita al museo en una experiencia histórica activa. Este enfoque puede atraer especialmente a públicos jóvenes y modificar la percepción de los museos hacia espacios más dinámicos. De forma similar, Tonight with the Impressionists del Musée d'Orsay permite a los usuarios adentrarse en una exposición parisina virtual de 1874. En cinco meses, atrajo a unos 18.000 visitantes, lo que subraya el atractivo de las experiencias inmersivas de historia del arte (Isaacson, A., 2025). En conjunto, estos casos muestran cómo la RV puede dar vida a la historia y ampliar el alcance entre el público.

La RV también favorece la inclusión al **permitir el acceso remoto de personas que no pueden visitar lugares culturales presencialmente,** incluidas aquellas con limitaciones de movilidad o geográficas. Los entornos virtuales pueden adaptarse para apoyar a visitantes con discapacidad o perfiles neurodivergentes, por ejemplo, permitiendo a los usuarios de sillas de ruedas acceder a edificios inaccesibles o ayudando a los visitantes autistas a reducir la ansiedad mediante una familiarización previa. Como señalan Murray Pittock y Fergus Bruce (2024), el acceso virtual puede superar las limitaciones físicas y ampliar el acceso a colecciones que a menudo permanecen ocultas al público.

La RV de alta calidad afronta retos como costes elevados, complejidad técnica, problemas de usabilidad y carencias de accesibilidad. Las diferencias de alfabetización digital también requieren apoyo adicional a los usuarios, por lo que una planificación cuidadosa y un diseño inclusivo resultan esenciales para su adopción satisfactoria en el sector cultural.

Realidad aumentada (RA) en el sector cultural

La RA superpone contenidos digitales al mundo real mediante teléfonos inteligentes o tabletas, **enriqueciendo los espacios físicos sin sustituirlos**. Su accesibilidad y carácter social la hacen especialmente adecuada para los museos, ya que utiliza dispositivos que la mayoría de los visitantes ya poseen y permite experiencias compartidas. Como destaca Jim Richardson, la RA es más asequible que la RV y se adapta mejor al carácter social de las visitas a museos (Charr, M., 2025). Los visitantes pueden explorar juntos las exposiciones, comentar lo que ven y participar colectivamente, lo que convierte la RA en una herramienta naturalmente inclusiva para el aprendizaje cultural.

Muchos museos utilizan la RA para **enriquecer la narración y la participación**. Proyectos como las pruebas virtuales de indumentaria histórica o los encuentros con animales extintos demuestran cómo la RA puede dar vida a exposiciones estáticas y generar un fuerte impacto emocional y educativo (Charr, M., 2025). La RA también se ha utilizado para extender los museos más allá de sus muros, convertir las ciudades en galerías al aire libre y transformar las exposiciones en experiencias interactivas y gamificadas especialmente atractivas para familias y grupos escolares.

Desde la perspectiva de la inclusión, la RA puede integrar las funciones de accesibilidad existentes en los teléfonos inteligentes, como la narración de audio, el control por voz o los contenidos adaptados a distintas necesidades. Las aplicaciones de RA pueden apoyar a visitantes sordos, ciegos o con diversidad cognitiva mediante avatares de lengua de signos, lenguaje simplificado o interfaces personalizadas. El proyecto ARCHES, financiado por la UE, mostró que el codiseño de soluciones de RA con

usuarios con discapacidad conduce a experiencias museísticas más accesibles y significativas (Arches Project., 2019).

Pese a su potencial, la RA presenta retos. No todos los visitantes disponen de dispositivos adecuados, y una RA mal diseñada puede distraer de las obras en lugar de enriquecerlas. Por ello, los museos deben equilibrar la innovación con la integridad del comisariado y el diseño inclusivo. Cuando se implementa de forma reflexiva, la RA puede profundizar la participación respetando la accesibilidad, la autenticidad y las diversas necesidades de los visitantes.



Figura 5 Dos mujeres sentadas en un bar miran juntas el ordenador. © Cliff Booth / Pexels

Inteligencia artificial (IA) en el arte y la cultura

La inteligencia artificial se utiliza cada vez más en el sector cultural para crear contenidos y analizar datos. En museos, galerías y archivos, la IA puede generar obras o relatos, como arte algorítmico o chatbots que explican las colecciones, y analizar grandes conjuntos de datos

identificando patrones o etiquetando obras mediante visión artificial. Aunque estas aplicaciones pueden mejorar el acceso y la participación, también plantean cuestiones importantes sobre autoría, autenticidad y ética.

La IA tiene un impacto significativo en la accesibilidad, la creatividad y las operaciones del sector cultural, al tiempo que **plantea retos éticos y profesionales.** Una de sus contribuciones más importantes es mejorar el acceso de las personas con discapacidad. Los museos utilizan cada vez más la IA para generar audiodescripciones, traducciones y experiencias personalizadas. Un ejemplo destacado es el Rijksmuseum, que utilizó la IA para producir audiodescripciones detalladas de su colección digital para usuarios ciegos y con baja visión, una tarea que habría sido inviable realizar manualmente (Ma, V., 2024). Esto demuestra el papel de la IA como tecnología de apoyo eficaz en las instituciones culturales.

La IA también mejora el acceso multilingüe al permitir la traducción en tiempo real de contenidos culturales. Mediante herramientas como códigos QR basados en IA, puntos interactivos de RA y procesamiento avanzado del lenguaje natural, los museos pueden ofrecer información en muchos más idiomas de los que tradicionalmente admitían. Aunque la traducción por IA sigue requiriendo revisión humana para garantizar la precisión y la sensibilidad cultural, permite a las instituciones llegar a públicos más amplios y diversos y reducir las barreras lingüísticas.

En el ámbito creativo, la IA es tanto una **oportunidad como una fuente de debate.** La IA generativa puede actuar como colaboradora creativa de los artistas, abrir nuevas posibilidades y apoyar a los artistas con discapacidad al permitir modalidades alternativas de creación, como generar imágenes mediante voz o texto. Al mismo tiempo, el arte

generado por IA plantea preguntas sobre autoría, propiedad intelectual, consentimiento y uso de materiales protegidos por derechos de autor en los conjuntos de datos de entrenamiento. Las instituciones culturales están elaborando cada vez más directrices éticas para garantizar la transparencia, la rendición de cuentas y la supervisión humana del uso de la IA (United Kingdom Museums Association, 2024).

Los sesgos constituyen otra preocupación importante, ya que los sistemas de IA pueden reproducir los sesgos culturales, de género o geográficos presentes en sus datos de entrenamiento. Para abordar este problema, los museos están adoptando enfoques híbridos en los que expertos humanos revisan y corrigen los resultados generados por IA, combinando eficiencia y responsabilidad cultural. Por último, no puede ignorarse el impacto de la IA en el empleo. Aunque la automatización puede amenazar determinados puestos, las buenas prácticas hacen hincapié en utilizar la IA para ampliar el trabajo humano, apoyándose en la reconversión y actualización de competencias del personal, en lugar de sustituir a los trabajadores culturales. En conjunto, la IA ofrece beneficios sustanciales para la accesibilidad y la innovación cultural, pero su adopción debe guiarse por marcos éticos y un sólido enfoque centrado en las personas.

Tecnologías de apoyo (TA) y diseño inclusivo en el sector creativo

Las tecnologías de apoyo en el arte y la cultura son herramientas diseñadas principalmente para permitir que las personas con discapacidad participen plenamente en la creación artística y las experiencias culturales. Para los artistas, estas tecnologías **pueden abrir posibilidades creativas** que, de otro modo, quedarían limitadas por barreras físicas, sensoriales o cognitivas. Para el público, pueden

transformar la exclusión en una inclusión significativa, especialmente cuando el diseño inclusivo se incorpora desde el principio y se nutre de las perspectivas de jóvenes artistas con discapacidad intelectual y/o perfiles neurodivergentes.

La tecnología de seguimiento ocular es un claro ejemplo de cómo las herramientas de apoyo pueden posibilitar la expresión artística. Los artistas con discapacidades físicas graves pueden crear obras digitales detalladas utilizando únicamente movimientos oculares, como demuestra la artista Felicia Bowers, que utiliza programas de seguimiento ocular para dibujar pese a no poder utilizar sus extremidades (Blas, H., 2018). Su trabajo muestra que, con herramientas, formación y diseño adaptativo adecuados, los artistas con discapacidad pueden alcanzar niveles profesionales de producción creativa.

En la música y las artes escénicas, tecnologías de apoyo como los dispositivos hápticos corporales convierten el sonido en experiencias táctiles para públicos sordos y con dificultades auditivas. Los chalecos vibratorios utilizados en conciertos en directo permiten experimentar la música mediante patrones de vibración por todo el cuerpo, convirtiendo una forma artística que de otro modo sería inaccesible en una experiencia compartida e inclusiva (Hall, S. A., 2023). Estas tecnologías ponen de relieve cómo la accesibilidad puede ampliar las experiencias artísticas, en lugar de limitarlas.

La implementación satisfactoria de las tecnologías de apoyo depende no solo de los dispositivos, sino también de ecosistemas de apoyo. Formar al personal, implicar a las comunidades de personas con discapacidad y tratar a los participantes con discapacidad como cocreadores son prácticas esenciales. Los proyectos que involucran directamente a los

usuarios en el diseño y perfeccionamiento producen resultados más significativos y eficaces.

Iniciativas como CripTech Metaverse Lab sitúan a los artistas con discapacidad y neurodivergentes en el centro del diseño de tecnologías emergentes, y demuestran **cómo la accesibilidad puede impulsar la innovación**. Al priorizar perspectivas marginadas, estos proyectos crean experiencias culturales inmersivas más inclusivas y creativamente enriquecedoras para todos (Gray Area, 2023).

Oportunidades, barreras y estrategias para la inclusión

La integración de las tecnologías digitales en el arte y la cultura ofrece grandes oportunidades, pero también presenta barreras significativas. Tecnologías como la RV, la RA y la IA pueden ampliar el acceso al patrimonio cultural, permitir experiencias multisensoriales y apoyar nuevas formas de creación artística. Posibilitan una participación más amplia, desde públicos remotos que interactúan con exposiciones virtuales hasta artistas con discapacidad que utilizan métodos creativos alternativos, como interfaces de voz, seguimiento ocular o táctiles. Las herramientas digitales también apoyan la conservación, la educación y la experimentación, abriendo nuevas vías creativas para los profesionales culturales.

Sin embargo, estas oportunidades se distribuyen de forma desigual. Una barrera fundamental es **el acceso desigual a la tecnología, la financiación y las competencias digitales**, que puede ampliar las diferencias entre instituciones grandes y pequeñas o entre artistas con conocimientos tecnológicos y artistas excluidos. La financiación pública, como Europa Creativa, y el desarrollo de capacidades mediante la

formación son esenciales para abordar esta brecha (Creative Europe, 2024). También persiste la resistencia al cambio, impulsada por preocupaciones sobre la autenticidad, la estabilidad laboral y el riesgo de que la tecnología eclipse los valores culturales. Estas preocupaciones ponen de relieve la necesidad de marcos éticos, objetivos claros y procesos de planificación inclusivos que impliquen a artistas, personal, públicos y usuarios con discapacidad.

Desde la perspectiva de la accesibilidad, las herramientas digitales pueden crear nuevas exclusiones si no se diseñan de forma inclusiva. Es crucial aplicar principios de diseño universal e implicar directamente a las personas con discapacidad en el diseño y las pruebas. La investigación subraya que los proyectos culturales digitales deben reflejar las experiencias vividas e interseccionales de las personas con discapacidad y de las personas que envejecen para ser eficaces y significativos (Jones et al., 2023).

Las buenas prácticas para fomentar la inclusión incluyen incentivos políticos y financieros que prioricen la accesibilidad, el desarrollo de normas claras para un patrimonio digital inclusivo y la participación formal de creadores con discapacidad en tecnologías emergentes, como los proyectos inmersivos y basados en el metaverso (Radanliev et al., 2024). La colaboración y el intercambio de conocimientos entre instituciones también favorecen la transformación digital inclusiva al permitir adaptar y reutilizar buenas prácticas y herramientas. En general, la inclusión digital en la cultura alcanza mejores resultados cuando **la accesibilidad se considera un requisito esencial**, no un añadido posterior, y cuando las voces marginadas contribuyen activamente a dar forma a la innovación tecnológica.

Conclusión

Las tecnologías digitales, como la RV, la RA, la IA y las herramientas de apoyo, están transformando el sector artístico y cultural al ampliar las posibilidades creativas, potenciar la participación del público y mejorar la accesibilidad. Cuando se implementan de forma reflexiva, estas tecnologías respaldan la misión cultural fundamental de conectar, inspirar e incluir, permitiendo experiencias como la exploración inmersiva del patrimonio, las visitas personalizadas a museos y nuevas formas de creación artística para artistas con discapacidad.

Para materializar plenamente este potencial, **se requiere un enfoque equilibrado y crítico**. Esto implica abordar la brecha digital, garantizar un uso ético de la tecnología, apoyar a los profesionales culturales mediante la formación y diseñar tecnologías que complementen, en lugar de sustituir, la dimensión humana del arte. La inclusión debe ocupar un lugar central en la innovación digital, y las perspectivas de los jóvenes artistas con discapacidad intelectual y/o de los usuarios neurodivergentes deben orientar el diseño mediante la cocreación y los principios de diseño universal. La investigación y las iniciativas europeas muestran que el diseño inclusivo beneficia a todos los usuarios y conduce a herramientas culturales más eficaces y atractivas (Radanliev et al., 2024).

En última instancia, la transformación digital de la cultura alcanza mejores resultados cuando la tecnología se utiliza para ampliar la creatividad humana y la equidad, y no como un fin en sí mismo. La colaboración entre artistas, especialistas en tecnología, expertos en accesibilidad y gestores culturales es esencial para garantizar que el futuro digital de la cultura refleje valores compartidos de diversidad, acceso y participación para todos.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Actividad n.º 1: Reto creativo de realidad virtual

Finalidad: Permitir que los participantes exploren lugares de patrimonio cultural de forma digital y reflexionen sobre cómo los entornos virtuales pueden mejorar la accesibilidad, la narración y la participación cultural.
Método: Actividad individual o por parejas utilizando teléfonos inteligentes o tabletas con la CULTURAL EXPERIENCES CREATOR APP. Los participantes recorren varios lugares patrimoniales virtuales y observan elementos arquitectónicos, históricos y artísticos. Después elaboran una breve reflexión o un boceto inspirado en lo que han explorado.
Duración: 60 minutos.
Materiales: Teléfonos inteligentes/tabletas con la Cultural Experiences Creator App instalada, auriculares (opcionales), papel o materiales de dibujo.
Instrucciones: Orienta a los participantes para que abran la aplicación y seleccionen uno o varios lugares de patrimonio cultural. Pídeles que exploren los espacios, prestando atención a detalles como el ambiente, el diseño, los símbolos culturales o las funciones de accesibilidad. Tras la visita virtual, invítalos a elaborar una breve reflexión escrita, un boceto o una nota conceptual que recoja lo que les haya llamado la atención. Concluye con un debate grupal sobre cómo los entornos culturales digitales pueden apoyar el aprendizaje, la creatividad y el acceso de públicos diversos.

Actividad n.º 2: La IA como colaboradora creativa

Finalidad: Experimentar con la IA para la creación artística y reflexionar críticamente sobre la ética y la inclusión.
Método: Trabajo individual con una herramienta de IA generativa (p. ej., DALL·E, Runway ML). Cada participante crea 2–3 imágenes o clips breves a partir de instrucciones vinculadas al arte o a cuestiones sociales. Puesta en común grupal sobre creatividad, autoría y posibles sesgos.
Duración: 50 minutos.
Materiales: Ordenadores/tabletas con plataformas de IA y acceso a internet.
Instrucciones: Demuestra cómo utilizar la herramienta de IA. Durante la puesta en común, anima a los participantes a debatir: *¿Quién es el autor: la IA, el artista o ambos? ¿Cómo puede la IA empoderar a los creadores con discapacidad? ¿Qué riesgos éticos deben abordarse?*

Actividad n.º 3: Diseñar futuros inclusivos (taller especulativo)

Finalidad: Imaginar usos futuros de las tecnologías digitales en el arte y la cultura inclusivos.
Método: Lluvia de ideas en grupos (3–5 personas). Los participantes diseñan un concepto (cartel, diagrama, guion gráfico) de una futura herramienta o plataforma digital que promueva la accesibilidad en la cultura. Deben integrar al menos una tecnología: RV, RA, IA o dispositivos de apoyo.
Duración: 60 minutos.
Materiales: Papel, rotuladores o herramientas de pizarra digital (Miro, Padlet, Jamboard).
Instrucciones: Anima a formular propuestas imaginativas, pero realistas. Orienta la reflexión con preguntas: *¿Quién se beneficia de esta tecnología?*

¿Cómo garantizamos la inclusión desde el principio? ¿Qué salvaguardas éticas son necesarias? Los grupos presentan sus conceptos y reciben comentarios de sus iguales.

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

En consonancia con el plan de formación de ArtisticMinds, en el que cada módulo conecta los resultados de aprendizaje con un marco común de competencias y hace hincapié en orientaciones prácticas basadas en la evidencia, las áreas de impacto que se presentan a continuación muestran qué cambios cabe esperar en la práctica y cómo apoyarlos progresivamente.

1) Expresión creativa digital y acceso

Qué cambia: Los jóvenes artistas adquieren nuevos canales para crear y experimentar el arte (p. ej., pintura en RV, narración en RA, imágenes/audiodescripciones con IA).
Por qué importa: Las modalidades alternativas (voz, mirada, háptica) reducen las barreras motoras, sensoriales y cognitivas, desplazando el foco de las limitaciones a la autoría.
Cómo implementarlo:

- Ofrece **modalidades de creación paralelas** (p. ej., Tilt Brush/Quill en RV; Artivive para RA; generación de imágenes por voz con un modelo generativo) para que cada artista pueda elegir su «vía de acceso» accesible.
- Combina cada herramienta digital con **equivalentes de baja tecnología** (collage/animación fotograma a fotograma/guiones

gráficos) para reducir la ansiedad y permitir la transferencia de competencias.

- Prepara **materiales introductorios previos a la experiencia** (breves grabaciones de pantalla o «recorridos» mediante diapositivas) para que los participantes autistas o con ansiedad conozcan los entornos antes de la sesión.

2) Alfabetización inclusiva en RX (RV/RA)

Qué cambia: Los artistas aprenden a desplazarse por espacios inmersivos de forma segura y a comunicar ideas mediante medios espaciales.
Por qué importa: El pensamiento espacial y la comunicación multimodal amplían las opciones narrativas y favorecen la confianza, la colaboración y las habilidades de presentación.
Cómo implementarlo:

- Utiliza una **exposición progresiva**: empieza con visitas de RV de 2–3 minutos (modo de comodidad, desplazamiento por teletransporte, subtítulos) antes de pasar a sesiones de creación más largas.
- Para la RA, comienza con **superposiciones de un único activador** (una imagen → una animación) antes de utilizar historias de varios pasos; incorpora **subtítulos y audiodescripción** por defecto.
- Establece **sesiones informativas de seguridad en RX**: límites de duración, alternativas «sentadas», descansos sensoriales y una política clara que permita no participar.

3) Alfabetización en IA y datos para la capacidad de acción creativa

Qué cambia: Los jóvenes artistas pasan de ser consumidores pasivos de resultados de IA a **directores** de procesos asistidos por IA (formulación de instrucciones, selección, iteración).
Por qué importa: Comprender los conjuntos de datos, los sesgos y la

autoría les ayuda a hacer valer su voz, su reconocimiento y su consentimiento en la producción digital.

Cómo implementarlo:

- Enseña ciclos de **«instrucción → crítica → iteración»** utilizando encargos breves orientados por valores (p. ej., «representa mi barrio sin estereotipos»).
- Aborda explícitamente la **autoría y el consentimiento**: ¿qué datos se utilizaron para entrenar el modelo?, ¿cómo se gestiona el reconocimiento de autoría?, ¿dónde pueden publicar de forma responsable?
- Combina la IA con **tecnologías de accesibilidad** (p. ej., generación de imágenes a partir de texto + lector de pantalla; conversión de voz a texto para artistas con limitaciones motoras).

4) Comunicación, colaboración y autodefensa

Qué cambia: Los artistas practican distintos roles (responsable de narración, responsable de accesibilidad, operador técnico), alternando responsabilidades para desarrollar el liderazgo.

Por qué importa: La autoría compartida y la mentoría entre iguales contrarrestan el aislamiento, desarrollan habilidades sociales y ofrecen modelos de roles laborales en los SCC.

Cómo implementarlo:

- Utiliza **roles emparejados** (p. ej., «responsable visual» + «verificador de accesibilidad») para que el acceso esté integrado y no se añada al final.
- Crea **breves rutinas de crítica** (dos fortalezas + una sugerencia) para normalizar los comentarios y la defensa de las propias necesidades de adaptación.

- Fomenta **equipos intermodales** (sonido, imagen, movimiento) para valorar aportaciones diversas más allá de una única habilidad.

5) Bienestar y confianza mediante el dominio de habilidades

Qué cambia: Los logros regulares, apoyados progresivamente (publicar una pieza de RA, completar una reflexión sobre una visita de RV, seleccionar una minigalería de IA), aumentan la autoeficacia.
Por qué importa: Las estructuras previsibles y los progresos visibles se correlacionan con la permanencia y la reducción de la ansiedad.
Cómo implementarlo:

- Estructura las sesiones con una **secuencia constante**: orientación → microhabilidad → creación → puesta en común → reflexión.
- Registra las **microcredenciales/insignias** (p. ej., «Diseñador de activadores de RA», «Navegador de RV», «Curador de IA») que se ajusten a tu modelo de validación.
- Celebra los resultados en **muestras públicas seguras** (enlace privado de YouTube, salón de actos escolar, vestíbulo de un centro juvenil) para desarrollar la confianza al presentar.

Recursos adicionales

- Christine Sun Kim: «La música encantadora de la lengua de signos» (TED): Vídeo y testimonios (artistas con discapacidad). Una artista sonora sorda replantea el sonido, el silencio y la propiedad mediante la lengua de signos estadounidense y la performance.
- «Hacer accesible el arte mediante IA | Microsoft + Rijksmuseum»: Contextos inclusivos (museos/proyectos). Cómo las audiodescripciones a gran escala y los flujos de trabajo de acceso abierto pueden ampliar la inclusión en colecciones de gran tamaño.

- «Museo del futuro: tecnologías digitales e inmersivas» (con Olaf Sperwer): Investigación / orientaciones para el sector. Seminario web de NEMO. Implicaciones prácticas de la RX en los museos, dificultades y adopción estratégica.
- «Tutorial de Artivive: crea tu primera obra de RA»: Kits de herramientas, plataformas y aplicaciones (adecuados para demostraciones). Proceso paso a paso de creación, exportación y visualización para añadir capas de RA al arte físico.

Referencias

- Arch.es Project. (2019). *What is ARCHES and what have we done?* ARCHES – Accessible Resources for Cultural Heritage EcoSystems. Retrieved from https://www.arches-project.eu/
- Blas, H. (2018, August 13). *The Friendship Circle Artist Who Draws With Her Eyes [Interview].* HowardBlas.com. Retrieved from https://howardblas.com/2018/08/13/the-friendship-circle-artist-who-draws-with-her-eyes/
- Bruce, F., & Pittock, M. (2024). *Museums in the Metaverse: Audiences and Impact Report*. University of Glasgow.
- Charr, M. (2025, August 10). *How museums are using augmented reality*. MuseumNext. Retrieved from https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-augmented-reality/
- Creative Europe / European Commission. (2024, September 23). *Creative Europe in 2025: Focus on green and digital transitions, on strengthening social and economic resilience [Press release*]. Culture and Creativity. Retrieved from https://culture.ec.europa.eu/news/creative-europe-in-2025-focus-

on-green-and-digital-transitions-on-strengthening-social-and-economic-resilience

- Europe Beyond Access. (n.d.). Europe Beyond Access. Retrieved from https://www.europebeyondaccess.com/
- Gray Area & Leonardo/ISAST. (2023, August 1). *CripTech Metaverse Lab engages disabled creators to prototype the future of immersive technologies [Press release]*. Retrieved from https://grayarea.org/press/criptech-metaverse-lab/
- Hall, S. A. (2023, July 20). *These incredible "vibrating vests" are changing live music for deaf audiences – watch how it works*. Classic FM. Retrieved from https://www.classicfm.com/discover-music/live-music-deaf-audiences-vibrating-vests/
- Isaacson, A. (2025, January 30). *New Research Reveals Demand for VR Access to Museum Collections*. The VR Collective. Retrieved from https://thevrcollective.com/new-research-reveals-demand-for-vr-access-to-museum-collections/
- Jones, C. T., Rice, C., Lam, M., Chandler, E., & Lee, K. J. (2024). *Toward TechnoAccess: A narrative review of disabled and aging experiences of using technology to access the arts [Research summary*]. Bodies in Translation. Retrieved from https://bodiesintranslation.ca/author/bit-admin/page/3/
- Ma, V. (2024, October 30). *Envisioning the future of museum accessibility through artificial intelligence.* Arts Management & Technology Lab. Retrieved from https://amt-lab.org/blog/2024/10/envisioning-the-future-of-museum-accessibility-through-artificial-intelligence
- Radanliev, P., De Roure, D., Novitzky, P., & Sluganovic, I. (2024). *Accessibility and inclusiveness of new information and*

communication technologies for disabled users and content creators in the Metaverse. Disability and Rehabilitation: Assistive Technology, 19(5), 1849–1863.

- Supercluster (Locative Media Supercluster). (2024). *No One Forgotten – The Art of Connection [Project summary].* EU Projects. Retrieved from https://supercluster.eu/eu/
- United Kingdom Museums Association. (2024, May 2). *Guide: An ethical approach to AI (L. Adu) [Ethics summary*]. Museums Journal (In Practice / Ethics). Retrieved from https://www.museumsassociation.org/museums-journal/in-practice/2024/05/guide-an-ethical-approach-to-ai/

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. La integración de la IA en la producción cultural cuestiona las nociones tradicionales de autoría y propiedad intelectual.

- VERDADERO
- FALSO

2. La realidad aumentada funciona con independencia de los contextos físicos, a diferencia de la realidad virtual, que superpone datos a entornos reales.

- VERDADERO
- FALSO

3. ¿Qué marco teórico explica mejor cómo la RV puede transformar la participación del público en los museos?

- «El medio es el mensaje», de McLuhan
- «Capital cultural», de Bourdieu
- «Esfera pública», de Habermas

4. En el diseño de accesibilidad de las plataformas culturales, ¿qué principio garantiza la usabilidad tanto para usuarios con discapacidad como sin ella?

- Diseño universal
- Personalización adaptativa
- Producto mínimo viable

5. ¿Cuál es el principal riesgo ético de utilizar IA generativa en proyectos de patrimonio cultural?

- Mayor colaboración creativa
- Refuerzo de los estereotipos culturales
- Reducción de los costes del proyecto

Artistic Minds

Módulo 05

Valorar la diversidad: retos y oportunidades

MÓDULO 05: VALORAR LA DIVERSIDAD: RETOS Y OPORTUNIDADES

Objetivos de aprendizaje

Este capítulo presenta los principios fundamentales de la valoración de la diversidad en los sectores culturales y creativos, con especial atención al trabajo junto a jóvenes artistas con discapacidad intelectual. Ofrece una visión completa de cómo la inclusión, la accesibilidad y la conciencia intercultural contribuyen a unas prácticas artísticas y profesionales sostenibles.

Al cursar el siguiente módulo, los participantes podrán:

- **Analizar** cómo la diversidad cultural, lingüística, de género, capacidad, edad y procedencia contribuye a la creatividad y la innovación en los sectores cultural y artístico.
- **Evaluar** las barreras y los sesgos que limitan la participación en el arte y la cultura y proponer estrategias para abordarlos.
- **Demostrar** técnicas eficaces de comunicación y colaboración que fomenten el respeto mutuo y la inclusión en equipos y comunidades diversos.
- **Desarrollar** un plan de acción para integrar los principios de diversidad e inclusión en su propia práctica profesional u organizativa y lograr una sostenibilidad a largo plazo.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

Valorar la diversidad como principio fundamental del arte y la cultura

La diversidad es una fuente de creatividad en los sectores culturales y creativos (SCC), que surge de forma natural de las innumerables maneras en que los seres humanos experimentan y expresan el mundo. En el contexto del trabajo con jóvenes artistas con discapacidad intelectual (DI) y/o neurodivergentes, valorar la diversidad se convierte tanto en una responsabilidad moral como en un factor clave de innovación, sostenibilidad y expresión artística, que aporta nueva vitalidad a los procesos creativos (Creative Skills Pact, 2024).



Figura 6 Fotografías de rostros de personas colgadas en la pared. © Yunshuo Qu/ Unsplash

El arte y la cultura prosperan gracias a la expresión de múltiples perspectivas, experiencias sensoriales y realidades emocionales. La investigación sobre competencia intercultural y práctica inclusiva destaca que, cuando se reconoce y respeta la diversidad, las comunidades artísticas fomentan la **empatía, el aprendizaje y la creatividad**

colaborativa (Deardorff, 2006; Gardner, 2011). La investigación muestra que esto no es solo poesía: los equipos diversos de las industrias creativas producen sistemáticamente soluciones más innovadoras y una mayor participación del público gracias a sus enfoques multifacéticos (McKinsey & Company, 2020). Sin embargo, cuando se ignora o se margina la diversidad, estos mismos espacios corren el riesgo de convertirse en cámaras de eco rígidas que reproducen la exclusión, los sesgos y la desigualdad, apagando la misma chispa que buscan encender (Comisión Europea, 2018, 2020).

Para quienes trabajáis con artistas con DI, comprender la diversidad implica acoger las diferencias en las formas de pensar, comunicarse y expresarse como algo valioso y creativo. También requiere ser conscientes de cómo la capacidad interactúa con la cultura, el género, el entorno socioeconómico y la lengua a la hora de configurar la participación y el reconocimiento artísticos (Card, 2022).

Este módulo te ayuda a adoptar mentalidades y prácticas inclusivas que contemplan la diferencia desde una perspectiva creativa y social.

La diversidad como recurso creativo

La diversidad en las artes genera ideas novedosas, perspectivas nuevas e intercambio cultural. Las expresiones artísticas se enriquecen cuando reflejan identidades, lenguas y visiones del mundo variadas. En los espacios creativos inclusivos coexisten múltiples formas de percibir e interpretar el mundo, una condición esencial para la innovación (Gardner, 2011; UNESCO, 2022). Este enfoque en la diversidad fortalece tanto la participación social como el análisis artístico.

Oportunidades:

- Los equipos diversos muestran mayor capacidad para resolver problemas y enfoques artísticos más experimentales (Creative Skills Pact, 2024).
- La inclusión fomenta la resiliencia creativa: la capacidad de adaptar ideas, darles nuevos significados y desarrollarlas en distintos contextos (Comisión Europea, 2020). Los estudios confirman que las organizaciones artísticas inclusivas presentan tasas de innovación entre un 20 y un 30 % más altas, lo que demuestra que la diversidad impulsa los avances artísticos (Diversity Arts Australia, 2022).
- La diversidad cultural amplía de forma natural los públicos y el alcance del mercado, ya que una representación auténtica atrae a comunidades que por fin se ven reflejadas (UNESCO, 2022).

Retos:

- La inclusión superficial puede conducir a representaciones inexactas o estereotipadas (Arts Council England, 2023).
- La comunicación entre personas con distintos orígenes culturales o niveles de habilidad puede verse dificultada por los sesgos o los formatos inaccesibles (Deardorff, 2006).
- Las desigualdades estructurales (financiación, representación, liderazgo) pueden restringir una participación auténtica (UNESCO, 2022). Los datos revelan que los artistas con discapacidad reciben solo el 4 % de las ayudas artísticas pese a constituir el 20 % de la población, una marcada brecha de equidad que exige medidas urgentes (National Endowment for the Arts, 2023).

En este sentido, el papel de los expertos y profesionales consiste en cultivar una cultura de equidad, respeto mutuo y colaboración en la que todas las voces contribuyan a orientar la dirección creativa.

Inclusión y dinámicas sociales

La inclusión es un proceso que transforma las estructuras sociales y organizativas para garantizar una participación equitativa. Implica desarrollar seguridad psicológica, empatía y respeto hacia todas las formas de expresión.



Figura 7 Grafiti con las palabras «unidos en la diversidad» escritas en rojo. Claudio Schwarz en Unsplash

Las dinámicas sociales inclusivas se fomentan mediante una comunicación intencional, entornos accesibles y decisiones compartidas. Para los expertos de los SCC y los profesionales de SM, esto requiere pasar de un modelo de «apoyo» a uno de «colaboración», en el que los artistas con DI sean reconocidos como cocreadores y participantes en el diálogo cultural.

Oportunidades:

- Los espacios artísticos inclusivos ofrecen modelos de participación igualitaria y pertenencia social (UNESCO, 2022).
- La colaboración entre personas diferentes desarrolla la empatía y la competencia intercultural (Deardorff, 2006).

- La creación artística compartida mejora el bienestar, la capacidad de actuar y la confianza (Card, 2022).

Retos:

- Los sesgos ocultos o las suposiciones sobre la capacidad pueden determinar las expectativas (Comisión Europea, 2018).
- Las jerarquías dentro de un grupo pueden generar situaciones discriminatorias (Arts Council England, 2023).
- Una formación limitada puede restringir la participación significativa (Creative Skills Pact, 2024).

La inclusión efectiva exige tanto inteligencia emocional como adaptación estructural. Requiere prestar atención al lenguaje, al tono y a la representación en toda comunicación artística. Desde esta perspectiva, los participantes desarrollan empatía y colaboración, competencias fundamentales identificadas en el área social del marco de ArtisticMinds.

Barreras estructurales y de accesibilidad

Las barreras estructurales siguen siendo uno de los retos más persistentes para lograr la diversidad en las artes. Estas barreras pueden ser físicas (espacios y equipamiento inaccesibles), sociales (estigma y prejuicios) y sistémicas (sesgos en las políticas y la financiación).

La accesibilidad debe entenderse de forma integral, en consonancia con el *modelo biopsicosociotécnico.* El bienestar y la participación se producen mediante la interacción entre el individuo, la sociedad y el entorno, incluidas las tecnologías digitales. Esto se relaciona con el área profesional del marco de competencias del proyecto, en materia de gestión, organización y derechos, para garantizar que todos los artistas puedan participar en igualdad de condiciones.

Principales barreras identificadas:

- **Físicas:** arquitectura inaccesible (p. ej., falta de rampas, ascensores, puertas anchas, etc.), señalización inadecuada, sobrecarga sensorial
- **Tecnológicas:** falta de herramientas digitales adaptativas y tecnologías de apoyo en los procesos creativos
- **Socioeconómicas:** Los costes de materiales, transporte, formación o entradas a eventos pueden impedir que los jóvenes artistas participen en actividades creativas. El acceso limitado al transporte y la falta de programas inclusivos en las instituciones también reducen sus posibilidades de participar.
- **Culturales:** reconocimiento limitado del valor artístico de las obras de personas con discapacidad y personas neurodivergentes

Estrategias para superar las barreras:

- Aplicar principios de *diseño universal* en todas las fases de la creación y exposición artísticas.
- Incorporar la accesibilidad a los criterios de financiación y las estrategias organizativas.
- Promover la colaboración intersectorial entre instituciones de los SCC, defensores de los derechos de las personas con discapacidad y educadores.

Estrategias de inclusión sostenibles

La sostenibilidad de la inclusión se refiere a incorporar los principios de diversidad en las organizaciones culturales y garantizar una transformación a largo plazo. También implica mantener la motivación, los recursos y la responsabilidad compartida a lo largo del tiempo.

Prácticas eficaces:

- Establecer marcos claros de diversidad e inclusión respaldados por el liderazgo. Esto incluye definir objetivos específicos de inclusión, delimitar responsabilidades, proporcionar formación y garantizar que los líderes asignen recursos y sirvan de ejemplo de comportamiento inclusivo en toda la organización.
- Incluir a artistas con DI en los procesos de planificación, evaluación y gestión.
- Desarrollar programas de mentoría que vinculen a jóvenes artistas con profesionales.
- Utilizar herramientas de evaluación colaborativa para medir los resultados de la inclusión.

Las prácticas inclusivas empoderan a los jóvenes artistas para definir sus objetivos creativos, comunicar sus perspectivas y reforzar la confianza en sus identidades profesionales. Esto contribuye a su empleabilidad a largo plazo y a su crecimiento personal.

Equilibrar las oportunidades y los retos

Valorar la diversidad significa reconocer las necesidades individuales, los estilos de comunicación y los aspectos culturales. El reto consiste en transformar estas dificultades en oportunidades de aprendizaje.

Se te anima a contemplar la diversidad como un equilibrio dinámico entre la inclusión y la expresión individual. Valorar la diversidad requiere negociación, autorreflexión y adaptación. El éxito depende de cultivar la humildad, la curiosidad y el compromiso con el aprendizaje continuo.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Las actividades de este módulo están diseñadas para ayudarte a practicar la empatía, la colaboración y la conciencia cultural, tres competencias centrales del marco de ArtisticMinds. Cada tarea reflexiva y grupal fomenta el crecimiento personal y social, y la autoconciencia favorece el desarrollo artístico y profesional.

Actividad n.º 1: Diario reflexivo

Finalidad: Animar a los participantes a reflexionar sobre sus propias experiencias con la diversidad, identificar sesgos y relacionar sus descubrimientos personales con la práctica profesional.
Método: Actividad individual (presencial o en línea).
Duración: 20–30 minutos.
Materiales: Diarios o cuadernos; plataforma digital opcional (Google Docs, Padlet).
Instrucciones: Pide a los participantes que reflexionen sobre sus experiencias con la diversidad en su práctica profesional o creativa y las escriban. Para fomentar la reflexión, pueden plantearse las siguientes preguntas breves:

- ¿Qué aspectos de la diversidad percibo?
- ¿Cómo han afectado mis suposiciones a mi trabajo?
- ¿Qué he aprendido al interactuar con personas de distintas capacidades, culturas o procedencias?

Después de escribir, invita a los participantes a compartir sus reflexiones por parejas o en pequeños grupos. Orienta el debate destacando

patrones, fomentando la empatía y relacionando las reflexiones con el contenido del módulo.

Actividad n.º 2: Análisis de un estudio de caso

Finalidad: Examinar situaciones reales que presentan retos relacionados con la diversidad e identificar estrategias para una práctica inclusiva.
Método: Actividad en pequeños grupos (salas de trabajo en línea o mesas presenciales).
Duración: 45–60 minutos.
Materiales: Casos preparados (1–2 páginas cada uno), preguntas para el debate, rotafolios o herramientas digitales colaborativas.
Instrucciones: Asigna a los grupos un estudio de caso en el que hayan surgido retos relacionados con la diversidad en un entorno artístico (p. ej., conflictos de equipo, barreras de accesibilidad). Para fomentar los debates grupales, pueden plantearse las siguientes preguntas breves:

- ¿Cuáles eran las barreras?
- ¿Qué estrategias podrían haber mejorado la inclusión?

Cada grupo presenta sus conclusiones. Facilita la integración de las ideas: destaca las buenas prácticas, relaciónalas con el contenido del módulo y anima a aplicarlas a los contextos laborales de los participantes.

Actividad n.º 3: Tarea de cocreación

Finalidad: Aplicar los principios de colaboración inclusiva e integración de la diversidad en un proyecto creativo práctico.
Método: Actividad grupal (3–5 participantes por grupo, presencial o en línea).
Duración: 60 minutos.

Materiales: Materiales artísticos o herramientas digitales de creación colaborativa (aplicaciones de dibujo, Canva, Jamboard), fichas de planificación.
Instrucciones: Los grupos diseñan una breve actividad artística que integre distintas capacidades, perspectivas culturales e ideas creativas. Cada grupo presenta un plan y explica los motivos de sus decisiones sobre inclusión. Para facilitar el debate, pueden plantearse las siguientes preguntas:

- ¿Qué funcionó bien?
- ¿Cómo se incorporaron las distintas perspectivas?
- ¿Cómo podría adaptarse la actividad para llevarla a la práctica en un contexto real?

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

Las actividades diseñadas en este módulo fomentan la creatividad artística y desarrollan las competencias personales y sociales necesarias para la inclusión y el empoderamiento. Al cultivar competencias como la empatía, la flexibilidad y las habilidades creativas, creas las condiciones para que los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes se expresen con autenticidad y mantengan sus trayectorias artísticas.

Para los jóvenes artistas con DI, estar en entornos inclusivos que promuevan la confianza, la autonomía y la expresión es esencial para desarrollar habilidades artísticas. Al vincular la conciencia de la diversidad con la autorregulación, la empatía y la conciencia cultural, este módulo refuerza la naturaleza interconectada de las cuatro áreas de competencia descritas en el marco.

Competencias personales: Al participar en actividades orientadas por este módulo, los participantes mejoran su autoconciencia y regulación emocional. Reconocer las contribuciones únicas de cada persona fomenta la resiliencia y una comprensión más profunda de las propias motivaciones y valores.

Competencias sociales: El módulo hace hincapié en la colaboración, la empatía y el respeto mutuo. Mediante actividades grupales, debates y ejercicios de cocreación, los participantes desarrollan habilidades comunicativas, aprenden a negociar las diferencias y experimentan los beneficios de trabajar en un entorno inclusivo y de apoyo social. Estas experiencias fortalecen su capacidad para establecer relaciones positivas y participar plenamente en las comunidades artísticas.

Competencias artísticas: La exposición a distintas perspectivas, culturas y capacidades enriquece el pensamiento y la expresión creativos. Los participantes aprenden a experimentar con ideas, técnicas y medios innovadores, reconociendo que las formas alternativas de percibir e interpretar el mundo pueden enriquecer su propio trabajo.

Competencias profesionales: El módulo fomenta habilidades esenciales para la futura participación profesional en los sectores artístico y cultural. Los participantes adquieren experiencia en proyectos colaborativos estructurados, planificación adaptativa y participación inclusiva,

Al integrar la diversidad y la inclusión en todos los aspectos de la experiencia de aprendizaje, se empodera a los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes para desarrollarse de forma sostenible, con confianza y creatividad, sentando las bases de un éxito artístico, social y profesional a largo plazo.

Recursos adicionales

- Europa Creativa. Kit de herramientas para la diversidad y la inclusión: Ofrece directrices prácticas, estrategias y herramientas para ayudar a las organizaciones culturales a integrar políticas inclusivas y promover una participación equitativa en los SCC.
- National Arts Centre. Artes y accesibilidad: Ofrece recursos, buenas prácticas y directrices de accesibilidad para apoyar a las instituciones artísticas en la creación de entornos acogedores y sin barreras.
- Charlas TEDx sobre artes inclusivas: Presenta charlas de profesionales y académicos que exploran la diversidad, la accesibilidad y el poder de la creatividad inclusiva en las artes contemporáneas.
- The Unlimited Festival. Celebración de artistas con discapacidad de distintas disciplinas: Celebra y encarga obras de artistas con discapacidad de distintas disciplinas, promoviendo la innovación, la visibilidad y el liderazgo en el sector artístico.
- Universidad de Brighton. Guía de práctica artística inclusiva: Proporciona marcos, metodologías y estudios de caso sobre prácticas artísticas colaborativas con comunidades con discapacidad y marginadas.
- VSA Arts. Promoción de la accesibilidad y la inclusión en las artes. Ofrece programas, recursos y formación para promover la accesibilidad, la educación artística inclusiva y la participación de artistas con todo tipo de capacidades.
- Foro Europeo de la Discapacidad: Recursos sobre cultura y accesibilidad. Foro Europeo de la Discapacidad.

Referencias

- Arts Council England. (2023). *Let's create strategy: Inclusion and representation in the arts.* Arts Council England.
- Card, A. J. (2022). *Bio-psycho-social-technical model for health and well-being*. Springer.
- Creative Skills Pact. (2024). *Addressing skills needs in cultural and creative industries.* Creative Skills Pact.
- Diversity Arts Australia. (2022). *Counting culture: The national survey of arts organisations and diversity*.
- Deardorff, D. K. (2006). *Intercultural competence: The key to global leadership*. Pfeiffer.
- European Commission. (2018). *Key competences for lifelong learning*. Publications Office of the European Union.
- European Commission. (2020). *LifeComp: The European framework for personal, social, and learning to learn key competence*. Publications Office of the European Union.
- European Commission. (2022). *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens*. Publications Office of the European Union.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences (10th anniversary ed.).* Basic Books.
- McKinsey & Company. (2020, May 26*). Diversity wins: How inclusion matters.*
- National Endowment for the Arts. (2023). *Arts participation and disability: Evidence from the field*.
- SkillsFuture Singapore. (2024). *Skills framework for the arts. SkillsFuture Singapor*e.
- UNESCO (2022). *Re|Shaping Policies for Creativity* Addressing culture as a global public good. UNESCO Publishing.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. La diversidad cultural, lingüística y de capacidades puede potenciar la creatividad.

- VERDADERO
- FALSO

2. Las actividades artísticas inclusivas deben centrarse únicamente en el grupo mayoritario.

- VERDADERO
- FALSO

3. ¿Qué habilidad se fortalece al valorar perspectivas diversas?

- Rapidez
- Olvido
- Empatía

4. ¿Cuál es una barrera fundamental para la inclusión en el arte y la cultura?

- Los obstáculos estructurales y de accesibilidad
- La financiación ilimitada
- El talento universal

5. ¿Cuál es un ejemplo de integración de la diversidad en la práctica?

- Ignorar las voces minoritarias

- Diseñar actividades que integren distintas capacidades
- Seguir la misma rutina para todos

Artistic Minds

Módulo 06

Mentoría creativa: enfoques y estrategias

MÓDULO 06: MENTORÍA CREATIVA: ENFOQUES Y ESTRATEGIAS

Objetivos de aprendizaje

La mentoría creativa es una herramienta poderosa para fomentar el desarrollo artístico inclusivo, especialmente al trabajar con jóvenes con DI y/o neurodivergentes. Este módulo dota a los participantes de conocimientos y estrategias para guiar a los jóvenes artistas en procesos creativos significativos, al tiempo que apoya su crecimiento emocional y psicológico. Basado en los principios de la psicología positiva, el módulo hace hincapié en enfoques centrados en las fortalezas que promueven la resiliencia, la autoexpresión y el empoderamiento personal. Tanto si eres experto en artes y cultura como profesional de la salud mental, los siguientes objetivos de aprendizaje te ayudarán a desarrollar prácticas de mentoría empáticas, eficaces y transformadoras.

Los objetivos de aprendizaje del módulo son:

- **Diseñar** estrategias de mentoría adaptadas para apoyar a artistas con DI y/o neurodivergentes mediante enfoques creativos y psicológicos.
- **Evaluar** la eficacia de los principios de la psicología positiva en las relaciones de mentoría dentro de contextos artísticos.
- **Explicar** el papel de la mentoría creativa en el fomento de la autonomía, la confianza y el crecimiento artístico de los jóvenes artistas.

Este módulo formativo constituye la fase preparatoria para los mentores creativos que apoyarán a jóvenes artistas en el marco del paquete de trabajo 4 (WP4), el Programa Modelo Cultural y Creativo. Los

conocimientos y habilidades adquiridos en este módulo se aplicarán directamente durante las actividades de mentoría y la implementación del programa modelo en cada centro cultural vivo.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

La mentoría creativa es un proceso dinámico y multidimensional que integra la orientación artística con el apoyo emocional, psicológico y al desarrollo. Implica mucho más que enseñar técnicas artísticas: abarca el desarrollo integral de la persona, el reconocimiento de sus fortalezas únicas y el fomento de un entorno seguro y empoderador en el que pueda florecer la creatividad. Al trabajar con jóvenes artistas, especialmente con discapacidad intelectual (DI) y/o un perfil neurodivergente, la mentoría creativa constituye un medio esencial para promover la inclusión, la autoexpresión y el crecimiento personal. La investigación sobre mentoría juvenil basada en las fortalezas indica que las relaciones de mentoría suelen tener un efecto positivo medible en los resultados sociales, emocionales y de desarrollo de los jóvenes, especialmente cuando son constantes, ofrecen apoyo y se orientan al crecimiento (Raposa et al., 2019). En los contextos de mentoría creativa basada en las fortalezas para jóvenes con discapacidad, factores relacionales como las conexiones positivas y la flexibilidad del mentor son elementos fundamentales que contribuyen al éxito y la participación en los programas. Por ejemplo, en un programa de mentoría de artes digitales para adolescentes autistas, los mentores destacaron las conexiones positivas, sus propios conocimientos y experiencia, y los enfoques adaptativos como aspectos esenciales para propiciar resultados significativos (Lee E. A. L. & et. all., 2024).

Este módulo presenta modelos de mentoría basados en la **psicología positiva**, un campo científico que estudia lo que permite prosperar a las personas y las comunidades. La psicología positiva complementa las perspectivas clínicas al hacer hincapié en las fortalezas, el sentido, la implicación, las relaciones y los logros. Un marco basado en la evidencia y ampliamente utilizado es el **modelo PERMA** de Seligman (emoción positiva, implicación, relaciones, sentido y logro), que ofrece a los mentores una estructura práctica para diseñar experiencias que favorezcan el florecimiento personal (Seligman, M. E. P.,2011). Los estudios empíricos recientes que aplican marcos basados en PERMA en entornos educativos y de desarrollo destacan cómo las prácticas centradas en las emociones positivas, la implicación y las fortalezas pueden reforzar la creatividad y el bienestar de los participantes (Wammerl M., 2025).

Autoeficacia

La autoeficacia se refiere a la creencia de una persona en su capacidad para tener éxito en tareas o situaciones específicas. La investigación relaciona de forma consistente una autoeficacia elevada con una mayor persistencia, disposición a intentar tareas exigentes y resiliencia tras los contratiempos. Para los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, la autoeficacia es especialmente importante porque el trabajo creativo implica incertidumbre y experimentación. Los mentores fortalecen la autoeficacia estableciendo microobjetivos alcanzables, ofreciendo comentarios específicos centrados en el proceso, mostrando habilidades mediante demostraciones seguras y cocreación, y celebrando los progresos como prueba de una capacidad creciente (Bandura A., 1997). El énfasis en las fortalezas y la autoeficacia en la mentoría creativa concuerda con enfoques que se centran en los intereses y capacidades

inherentes, en lugar de corregir déficits, y que han demostrado favorecer la confianza y la implicación de jóvenes autistas (Lee E. A. L. & et. all., 2024).

Flujo

El flujo es un estado de profunda absorción y disfrute que se produce cuando el desafío y la habilidad están bien equilibrados, los objetivos son claros y la retroalimentación es inmediata. El flujo está estrechamente vinculado con la motivación intrínseca y la satisfacción en la actividad creativa. Los mentores pueden facilitarlo ajustando las tareas para que supongan un reto sin resultar abrumadoras, aclarando en qué consiste el éxito, ofreciendo ánimo en tiempo real y permitiendo un ritmo flexible u opciones adaptadas a las necesidades sensoriales cuando sea necesario (Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2000).

Fortalezas del carácter y su utilización

Las fortalezas del carácter son rasgos positivos que se reflejan en los pensamientos, sentimientos y comportamientos, como la creatividad, la perseverancia, la curiosidad y la amabilidad.
La investigación sobre las fortalezas sugiere que identificarlas y ponerlas en práctica favorece el bienestar y el desarrollo de la identidad. En la mentoría, esto significa ayudar a las personas tuteladas a nombrar las fortalezas que muestran en su proceso artístico, relacionarlas con decisiones artísticas reales y animarlas a aplicarlas en nuevos contextos (Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2000).

Perspectivas complementarias basadas en la evidencia que enriquecen la mentoría inclusiva

Entre las perspectivas basadas en la evidencia que enriquecen este enfoque destacan la teoría de ampliación y construcción y la teoría de la

autodeterminación, ambas relevantes para comprender cómo apoyar eficazmente el desarrollo y el bienestar en los programas de mentoría.

- **Teoría de ampliación y construcción de las emociones positivas:** La teoría de ampliación y construcción de Fredrickson muestra que las emociones positivas (p. ej., alegría, interés, orgullo) amplían la atención y el pensamiento, posibilitan la creatividad y construyen recursos psicológicos duraderos con el tiempo (Fredrickson B.L., 2001). En la práctica, los mentores deben cultivar deliberadamente momentos de éxito, juego, humor y asombro, porque estos estados emocionales amplían las posibilidades creativas y la resiliencia.

- **Teoría de la autodeterminación (TAD)** La teoría de la autodeterminación establece que la motivación y el bienestar se fortalecen cuando se atienden tres necesidades básicas: **autonomía, competencia y vinculación** (Deci E. L. & Ryan R. M. 2000). Se ha demostrado que un estilo de mentoría que apoya la autonomía, ofreciendo opciones significativas, reconociendo los sentimientos y evitando el control innecesario, aumenta la implicación y la competencia percibida. En contextos de discapacidad intelectual leve, el apoyo a la autonomía también se asocia con un mayor sentido de autonomía y una mejor experiencia en tareas de aprendizaje o creativas (Emond Pelletier J. & Joussemet M., 2016). Para los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, la TAD implica que la mentoría debe:

    - apoyar la autonomía (elección de materiales/temas; respeto a los estilos comunicativos),

- desarrollar la competencia (apoyo progresivo a las habilidades mediante pasos claros) y
- priorizar la vinculación (relaciones cálidas, previsibles y basadas en la confianza).

Aplicación inclusiva con jóvenes artistas con DI/neurodivergentes

Aplicar estos principios requiere sensibilidad, flexibilidad y compromiso con la práctica inclusiva. Las diferencias comunicativas pueden derivarse del procesamiento del lenguaje, la experiencia sensorial o la expresión emocional. Los mentores pueden responder adaptando la comunicación (indicaciones visuales, demostraciones corporales, comentarios multimodales), estableciendo expectativas realistas y flexibles y cocreando estructuras que ayuden a las personas tuteladas a sentirse seguras para explorar (Emond Pelletier J. & Joussemet, M., 2016).

Pese a los retos, la mentoría creativa ofrece oportunidades profundas. Al generar confianza y cultivar espacios inclusivos, los mentores ayudan a las personas tuteladas a sentirse vistas, escuchadas y valoradas. Mediante la mentoría, los jóvenes artistas adquieren confianza para asumir su trayectoria artística, tomar decisiones significativas y desarrollar su capacidad de acción tanto en la vida creativa como personal.

La mentoría creativa basada en la psicología positiva no consiste solo en enseñar arte, sino en cultivar el potencial humano. Es una relación transformadora que apoya a las personas tuteladas para descubrir quiénes son, qué pueden hacer y cómo expresarse de formas personalmente satisfactorias y con impacto social (Fredrickson B. L., 2001).



Figura 8 Dos mujeres modelan cuidadosamente juntas una escultura de arcilla durante una clase de cerámica.
© Cottonbro Studio, Pexels

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Actividad n.º 1: Mapa de roles de mentoría

Finalidad: Identificar y reflexionar sobre los roles y responsabilidades de un mentor creativo.

Método: Reflexión individual seguida de debate grupal (presencial o en línea).

Duración: 45 minutos.

Materiales: Plantilla de mapa de roles (en papel o digital), rotuladores o plataformas colaborativas.

Plantilla de mapa de roles (abreviada)

Rol	**Mis acciones / comportamientos (2–3)**	**Área(s)** *(P/S/A/Pr)*

Motivador	1. ___ 2. ___ 3. ___	___
Guía / orientador	1. ___ 2. ___ 3. ___	___
Oyente / persona de confianza	1. ___ 2. ___ 3. ___	___
Chispa creativa	1. ___ 2. ___ 3. ___	___
Facilitador	1. ___ 2. ___ 3. ___	___
Defensor	1. ___ 2. ___ 3. ___	___
Responsable de establecer límites *(opc.)*	1. ___ 2. ___ 3. ___	___
Conector *(opc.)*	1. ___ 2. ___ 3. ___	___

Leyenda: P = personal, S = social, A = artística, Pr = profesional

Instrucciones:

- **Paso 1:** Explica a los participantes los distintos roles que puede desempeñar un mentor, como motivador, guía u oyente.
- **Paso 2:** A continuación, cada participante elaborará su propio mapa de roles en formato digital o en papel, lo que debería llevar 10–15 minutos.
- **Paso 3:** Cada participante compartirá su mapa con el resto del grupo y explicará el razonamiento en que se basa.
- **Paso 4:** Orienta un debate sobre qué roles resultan más difíciles y por qué. Para facilitar la conversación grupal, pueden utilizarse las siguientes preguntas:
  - ¿En qué roles os sentís más seguros?
  - ¿Qué roles tenéis menos desarrollados o conocéis menos?
  - ¿Cómo se ajustan estos roles a las necesidades de los jóvenes artistas con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes?

- Anima a los participantes a identificar un rol que vayan a fortalecer y cómo contribuye a una mentoría inclusiva.

Actividad n.º 2: Psicología positiva en la práctica

Finalidad: Aplicar los principios de la psicología positiva a situaciones reales de mentoría.

Método: Trabajo en pequeños grupos (presencial o en línea).

Duración: 60 minutos.

Materiales: Estudios de caso, fichas de trabajo, acceso al cuestionario VIA de fortalezas del carácter.

Instrucciones: En grupos, analizad el caso de un joven artista con discapacidad intelectual. Identificad fortalezas del carácter y diseñad un plan de mentoría que las aproveche. Presentad vuestro plan y recibid comentarios. Al finalizar, orienta a los participantes para que reflexionen sobre los planes de mentoría presentados. Pregunta:

- ¿Cómo cambió vuestro enfoque de mentoría al identificar las fortalezas?
- ¿Qué principios de la psicología positiva resultaron más útiles?
- ¿Cómo puede adaptarse este enfoque a distintos perfiles de personas tuteladas?
- Anima a los participantes a comprometerse a utilizar una herramienta de psicología positiva en su próxima sesión de mentoría.

Actividad n.º 3: Paseo de empatía

Finalidad: Desarrollar la empatía y la capacidad de adoptar otras perspectivas en las relaciones de mentoría.

Método: Actividad por parejas seguida de reflexión grupal (presencial).

Duración: 45 minutos.

Materiales: Tarjetas de situaciones que describan retos a los que se enfrentan jóvenes artistas con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes. A continuación se presentan algunas sugerencias de aplicaciones gratuitas que pueden utilizarse para preparar las tarjetas.

- Para tarjetas físicas imprimibles: Canva o Adobe Express.
- Para conjuntos de tarjetas colaborativos rápidos: Flippity + Google Sheets.
- Para formación interactiva en línea: Genially.

Instrucciones: El facilitador divide al grupo en parejas. Cada pareja elige una tarjeta de situación y representa una conversación entre mentor y persona tutelada. Después, las parejas reflexionan sobre sus reacciones emocionales, estrategias comunicativas y aprendizajes. Para facilitar la representación de roles, se ofrece a continuación una tarjeta de ejemplo:

> ***Título:*** *«Me han cambiado la idea»*
>
> ***Rol:*** *Persona tutelada, artista neurodivergente con DI*
>
> ***Situación:*** *Estás trabajando en una obra de la que te sientes orgulloso. El mentor sugiere cambios para «mejorarla». Lo interpretas como «mi idea no es buena». Empiezas a ponerte a la defensiva o a sentir tristeza, pero no encuentras fácilmente las palabras para expresarlo.*
>
> ***Lo que experimentas:***
>
> - *Tu idea te importa mucho.*
> - *Los comentarios te parecen un rechazo.*
> - *No tienes claro cómo explicar por qué es importante para ti.*
> - *Puede que te quedes callado, discutas o digas «vale, haz lo que quieras».*

Tu objetivo: *Ayudar al mentor a entender que quieres que respete tu idea y que necesitas comentarios más delicados y claros.*
Frase inicial: *«¿Por qué tengo que cambiarlo? Así es como lo quería».*

A continuación, el facilitador moderará un debate grupal en el que los participantes compartirán qué les sorprendió durante la representación de roles. Entre las preguntas que pueden plantearse están:

- ¿Qué emociones experimentasteis en cada rol?
- ¿Cómo cambiaron vuestras suposiciones?
- ¿Qué estrategias os ayudaron a conectar con vuestra pareja?
- Anima a los participantes a relacionar sus aprendizajes con situaciones reales de mentoría y a identificar una práctica de desarrollo de la empatía que vayan a aplicar.

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

La mentoría creativa desempeña un papel transformador en la mejora de las competencias de jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes. Fomenta la **autonomía**, es decir, la capacidad de tomar decisiones independientes e iniciativa en la expresión creativa. Mediante una orientación constante y de apoyo, las personas tuteladas empiezan a confiar en sus propias decisiones, explorar ideas innovadoras y desarrollar un sentido de control sobre su proceso artístico.

Otra área fundamental de impacto es la **regulación emocional**, que se refiere a la capacidad de gestionar las experiencias emocionales y responder a ellas de forma constructiva. Muchos jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes pueden tener dificultades para expresar o

interpretar emociones, especialmente en contextos sociales o de actuación. Al integrar los principios de la psicología positiva como experto de los SCC y profesional de SM, ayudarás a las personas tuteladas a desarrollar resiliencia emocional. Esto les permite afrontar retos, superar contratiempos y mantener la motivación en su trayectoria creativa.

La mentoría creativa también nutre la **identidad artística**, ayudando a los jóvenes artistas a reconocer y acoger su voz única. Esto es esencial para la autoestima y la implicación a largo plazo en las artes. Cuando las personas tuteladas se sienten vistas y valoradas por quienes son, y no solo por lo que producen, es más probable que asuman riesgos creativos, colaboren con otros y contribuyan de manera significativa a las comunidades artísticas.

Estos resultados se ajustan directamente al **Marco de Competencias de ArtisticMinds**, especialmente en los siguientes ámbitos:

- **Área personal**: Fortalecer la autoconciencia, el bienestar emocional y la confianza mediante la exploración creativa y una mentoría de apoyo.
- **Área social**: Desarrollar la comunicación interpersonal, la empatía y el sentido de pertenencia mediante procesos artísticos compartidos y la colaboración entre mentor y persona tutelada.
- **Área artística**: Ampliar las habilidades creativas, la identidad artística y la libertad de expresión experimentando con técnicas, materiales y temas personales.
- **Área profesional**: Apoyar la autodeterminación en contextos relacionados con la trayectoria profesional: establecer objetivos, tomar decisiones, presentar obras y construir vías hacia la educación, las exposiciones o el empleo.

Orientaciones y recomendaciones para mentores

Adopta un enfoque basado en las fortalezas: Céntrate en lo que la persona tutelada hace bien. Utiliza herramientas como el cuestionario VIA de fortalezas del carácter para identificar y reforzar rasgos positivos.

- **Crea espacios psicológicamente seguros**: Garantiza que tu entorno de mentoría esté libre de juicios, comparaciones y presiones. Celebra el esfuerzo y la experimentación.
- **Utiliza una comunicación clara y constante**: Adapta tu lenguaje y tu estilo de comentarios a las necesidades cognitivas y emocionales de cada persona tutelada. Los apoyos visuales, las metáforas y la narración pueden ser herramientas poderosas.
- **Fomenta la reflexión y la autoconciencia**: Utiliza diarios, sesiones de comentarios y propuestas creativas para ayudar a las personas tuteladas a expresar sus pensamientos y sentimientos.
- **Da ejemplo de apertura emocional y resiliencia**: Comparte tus propios retos creativos y cómo los superaste. Esto genera confianza y normaliza la vulnerabilidad.
- **Sé flexible y receptivo**: Reconoce que la trayectoria de cada persona tutelada es única. Ajusta tus estrategias de mentoría a sus necesidades, intereses y estados emocionales cambiantes.
- **Colabora con otros profesionales**: Cuando sea necesario, trabaja junto a profesionales de salud mental, educadores o cuidadores para ofrecer un apoyo integral.

Al adoptar estas prácticas, contribuyes no solo al desarrollo artístico de jóvenes con DI y/o neurodivergentes, sino también a su bienestar general, su confianza y su sentido de pertenencia al mundo creativo.

Recursos adicionales

- VIA Institute on Character: Ofrece herramientas e investigaciones sobre las fortalezas del carácter, incluido el cuestionario VIA gratuito.
- «El poder de sentirse importante y del liderazgo significativo»: Charla TEDx de Angela Maiers: Una charla convincente sobre cómo la mentoría y las conexiones significativas empoderan a las personas.
- «Personas extraordinarias: el genio musical» (documental de YouTube): Sigue a Derek Paravicini, un prodigio musical autista y ciego, y muestra el poder de la mentoría y del talento artístico.
- Perspectivas sobre mentoría: reinventar la mentoría en las artes y las industrias creativas (proyecto Erasmus+ REMAM): Una publicación completa que explora modelos de mentoría inclusiva en los sectores artístico y cultural.
- Herramientas de psicología positiva: Therapist Aid: Ofrece una amplia variedad de fichas, ejercicios y guías gratuitos basados en los principios de la psicología positiva. Incluyen herramientas para explorar las fortalezas, la gratitud, la autoestima y el autocuidado, ideales para mentores que trabajan con jóvenes artistas y personas con discapacidad intelectual.

Referencias

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268.

- Emond Pelletier, J., & Joussemet, M. (2016). *The benefits of supporting the autonomy of individuals with mild intellectual disabilities: An experimental study*. Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities, 30(5), 830–846.
- Fredrickson, B. L. (2001). *The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions*. American Psychologist, 56(3), 218–226.
- Lee, E. A. L., Milbourn, B., Afsharnejad, B., Chitty, E., Jannings, A.-M., Kealy, R., McWhirter, T., & Girdler, S. (2024). *"We are all bringing, like a unique sort of perspective": The core elements of a strengths-based digital arts mentoring program for autistic adolescents from the perspective of their mentors*. Australian Occupational Therapy Journal, 71(6), 998–1014.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Oxford University Press; American Psychological Association.
- Raposa, E. B., Rhodes, J., Stams, G. J. J. M., Card, N., Burton, S., Schwartz, S., & Hussain, S. (2019). *The effects of youth mentoring programs: A meta-analysis of outcome studies*. Journal of Youth and Adolescence, 48, 423–443.
- Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. Free Press.
- Wammerl, M., & Lichtinger, U. (2025). *PERMA.teach: A study on the effectiveness of a standardized positive education training program in Austria.* Frontiers in Psychology, 16.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. El flujo es un estado de aburrimiento durante las actividades creativas.
    - VERDADERO
    - FALSO

2. La psicología positiva se centra en las fortalezas y el bienestar.
    - VERDADERO
    - FALSO

3. ¿Qué ayuda a desarrollar la autoeficacia en las personas tuteladas?
    - Confianza en sus capacidades
    - Dependencia de los mentores
    - Miedo al fracaso

4. ¿Cuál es el principal beneficio de la mentoría basada en las fortalezas?
    - Destaca las debilidades
    - Promueve la resiliencia
    - Evita los temas emocionales

5. ¿Cuál es el papel de un mentor en los espacios creativos inclusivos?
    - Imponer normas estrictas
    - Fomentar el control del artista sobre su propia creación
    - Limitar la experimentación

Artistic Minds

Módulo 07

Apoyo a artistas con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes

MÓDULO 07: APOYO A ARTISTAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL Y/O NEURODIVERGENTES

Objetivos de aprendizaje

Este módulo proporciona conocimientos útiles a los expertos de los SCC y a los profesionales de SM para comprender las diferencias entre las necesidades específicas de jóvenes artistas neurodivergentes (p. ej., con autismo o trastornos del aprendizaje como la dislexia) y/o con discapacidad intelectual (p. ej., debida a síndromes congénitos como el síndrome de Down). Se basa en enfoques fundamentados en los derechos y que afirman la neurodiversidad, y pretende traducirlos en decisiones concretas de facilitación.

Al finalizar el módulo, los participantes podrán:

- **Adaptar los enfoques de facilitación** con mayor autoconciencia y flexibilidad para que las actividades respondan a distintas necesidades artísticas, cognitivas y sensoriales.
- **Fortalecer la colaboración, la empatía y la conciencia cultural** al trabajar en entornos artísticos inclusivos, especialmente en grupos con distintas capacidades.
- **Mejorar las habilidades creativas, técnicas y comunicativas** para apoyar la autoexpresión y la cocreación en grupos que incluyan a jóvenes artistas con discapacidad intelectual (DI) y/o neurodivergentes.
- **Aplicar los principios de ética profesional, aprendizaje permanente y bienestar** en consonancia con la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad

(CDPD) y los instrumentos pertinentes de la UE (p. ej., el Acta Europea de Accesibilidad y la Unión de la Igualdad: Estrategia sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad 2021–2030).

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos

Comprender la neurodiversidad

Acuñado en 1998 por la socióloga australiana Judy Singer, el término neurodiversidad se refiere a la **variedad natural del funcionamiento neurológico humano**, y destaca las diferencias cognitivas como formas distintas de ser, en lugar de déficits patológicos que deban corregirse (Bellini, 2023). Según esta perspectiva, condiciones como el autismo, el TDAH, los trastornos del aprendizaje como la dislexia, la discapacidad intelectual y otros perfiles forman parte de un espectro de variaciones neurológicas que reflejan la diversidad natural de los cerebros humanos. Hablar de **neurodiversidad** significa reconocer que las diferencias en cognición, percepción, atención, comunicación y procesamiento sensorial forman parte de la variación humana normal, y que estas diferencias pueden enriquecer las formas en que las personas imaginan, crean y colaboran artísticamente (EBSCO, 2023).

En el programa de formación de ArtisticMinds, es fundamental enumerar y explicar los principales perfiles de neurodiversidad, tanto para lograr claridad terminológica como para promover la comprensión, el respeto y la inclusión efectiva de los jóvenes artistas a los que queremos apoyar, reconociendo a la vez la singularidad de cada persona. Antes de abordar condiciones específicas, conviene señalar que «neurodiversidad» es un término general que engloba diferencias de aprendizaje, diferencias

neuroconductuales y condiciones genéticas que pueden influir en cómo las personas aprenden y se comunican. La infografía muestra una representación del concepto general de neurodiversidad.

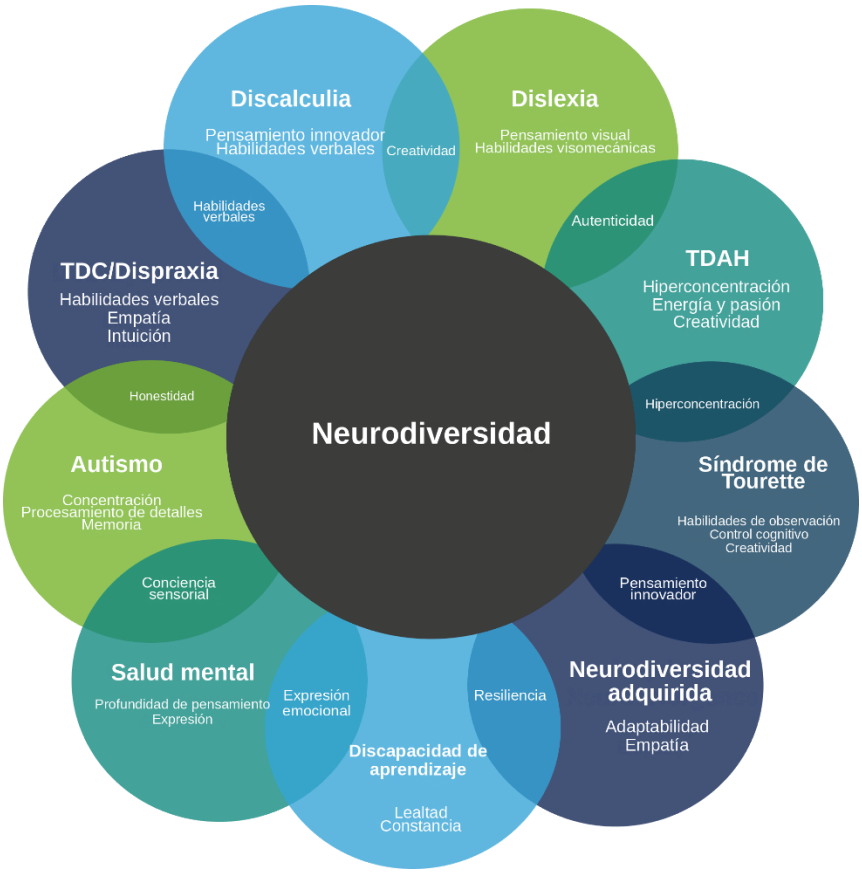


Figura 9 Un diagrama visual de la neurodiversidad - [Universidad de Butler]

Un enfoque que afirma la neurodiversidad pregunta: **¿Qué puede aportar este estilo cognitivo?** en lugar de ¿cómo conseguimos que este joven se comporte como los demás? El objetivo es apoyar el acceso, la participación y el crecimiento artístico respetando la identidad, la capacidad de elección y los derechos.

Los principales perfiles de neurodiversidad

La forma de neurodiversidad más debatida es el **trastorno del espectro autista (TEA)**. El TEA implica distintas formas de procesar la información

social y sensorial. Las personas dentro del espectro pueden preferir rutinas, comunicarse de forma directa y reaccionar intensamente a los estímulos sensoriales del entorno. Sin embargo, los estudios epistemológicos subrayan que estas características reflejan modalidades cognitivas coherentes y funcionales, no defectos que deban corregirse (Boilson M. & et. all, 2022). En un contexto creativo, estas modalidades pueden manifestarse como atención al detalle, rigor sistémico, una percepción original de la experiencia artística y una aproximación profunda a los intereses y materiales (EBSCO, 2023).

Otra condición neurocognitiva habitual es el **trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).** Este trastorno se caracteriza por dificultades para mantener la atención, organizar actividades y controlar la impulsividad. La bibliografía señala que estas diferencias afectan a la forma de mantener la atención y planificar las tareas, pero no reducen la inteligencia y a menudo se asocian al pensamiento divergente y la creatividad (EBSCO, 2023). Por ejemplo, algunos estudios cualitativos sugieren que las personas con TDAH pueden encontrar dificultades organizativas y, aun así, demostrar una capacidad excepcional para abordar problemas complejos con soluciones innovadoras, especialmente en tareas no rutinarias (Liebel et al., 2023).

El término **discapacidad intelectual (DI)** se refiere a diferencias en el desarrollo de habilidades cognitivas y adaptativas que pueden afectar al aprendizaje complejo. Sin embargo, la investigación sobre neurodiversidad subraya que las experiencias cognitivas no son monolíticas; muchas personas con discapacidad intelectual presentan perfiles únicos de fortalezas, especialmente en comprensión visual, comunicación no verbal y habilidades prácticas (Boilson et al., 2022).

La discapacidad intelectual suele estar presente en personas con **síndrome de Down**, una condición genética que implica cambios en el desarrollo neurológico que afectan a la memoria de trabajo, el lenguaje y la velocidad de procesamiento. No obstante, muchas personas con síndrome de Down muestran una fuerte motivación social, resiliencia y habilidades de colaboración, cualidades muy valoradas en los entornos artísticos. La documentación científica contemporánea sobre neurodiversidad nos anima a escuchar a las personas con síndrome de Down, evitar las narrativas centradas en el déficit y reconocer el valor creativo de la participación activa (Van Elswijk et al., 2025).

Por último, una de las formas más habituales de neurodiversidad son las **diferencias de aprendizaje**, definidas como enfoques alternativos para procesar, organizar y utilizar la información. La bibliografía describe estas diferencias como variaciones neurológicas que afectan a procesos cognitivos específicos sin comprometer la inteligencia general (EBSCO, 2023).

La dislexia es un ejemplo paradigmático de diferencia de aprendizaje que afecta a la lectura y la descodificación del lenguaje escrito. Las personas con dislexia pueden tener dificultades de precisión y fluidez lectora, pero a menudo muestran una gran capacidad de pensamiento visual, creatividad y resolución de problemas gracias a procesos cognitivos alternativos. Otros ejemplos son la **disgrafía** (dificultad para escribir) y la **discalculia** (dificultad con los números). También existen diferencias en la atención ejecutiva relacionadas con el TDAH que pueden afectar a la gestión de tareas y la estructura cognitiva de formas específicas y no patológicas (EBSCO, 2023).

Comprender estas diferencias de aprendizaje nos permite crear entornos educativos, formativos o artísticos que utilicen apoyos visuales, adaptación de textos, ritmos flexibles e instrucciones para aprovechar al máximo las fortalezas de todos los participantes.

Barreras para la inclusión

Los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes suelen enfrentarse a barreras derivadas de entornos, actitudes y sistemas poco inclusivos. La investigación muestra que estos obstáculos se deben a **prácticas comunicativas y organizativas** inadecuadas (Kerschbaum et al., 2017).

Estas barreras pueden surgir cuando las instrucciones se presentan en un lenguaje complejo y abstracto, solo al principio del taller y sin apoyos visuales ni repetición; cuando el lenguaje escrito, como el de formularios, horarios y documentos informativos, utiliza vocabulario complejo o letra pequeña; o cuando no se reserva tiempo para la comunicación aumentativa y alternativa (CAA) (Rose & Meyer, 2002). Esto margina las formas de aprendizaje que se expresan mediante imágenes, gestos o herramientas multimedia, en lugar de exclusivamente mediante textos verbales.

Las barreras sociales se manifiestan como expectativas reduccionistas o estereotipadas, como creer que los jóvenes con discapacidad no pueden participar en prácticas artísticas auténticas o interpretar su participación como algo meramente terapéutico o una forma de ocupar el tiempo. Las actitudes paternalistas, en las que los adultos toman decisiones en nombre de los artistas, limitan la autodeterminación y alimentan un estigma persistente.

Del mismo modo, las **instituciones y los programas culturales** suelen carecer de políticas inclusivas, información accesible y financiación para apoyos especializados, como asistentes, intérpretes y adaptaciones, así como de formación del personal en comunicación inclusiva y derechos de las personas con discapacidad. Esto impide una participación plena (Seale, 2013).

Los espacios físicos también pueden resultar excluyentes, con elementos como iluminación intensa o inestable, ruido, olores fuertes, transiciones imprevisibles, ausencia de zonas tranquilas y la suposición de que solo existe una forma «correcta» de trabajar, que pueden abrumar a quienes presentan diferencias sensoriales o de atención (Grandin & Panek, 2013).

Oportunidades y soluciones prácticas

Una práctica verdaderamente inclusiva no elimina la calidad artística, sino que reorienta el diseño. El **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA),** por ejemplo, propone actividades que permiten participar a todas las personas mediante múltiples modalidades (visual, auditiva, motora y tecnológica) y expresar los resultados de distintas formas, valorando así la diversidad cognitiva (Rose & Meyer, 2002). Enfoques como la cocreación y la coautoría, en los que los jóvenes artistas contribuyen junto a mentores o cofacilitadores con discapacidad a definir temas, materiales y decisiones, apoyan la autonomía y la dignidad creativa. La comunicación accesible, como el uso de lenguaje sencillo, imágenes, demostraciones y rutinas claras, no reduce la calidad artística, sino que amplía el acceso a ella (CAST, 2018). Por último, los entornos centrados en las fortalezas (estructura, tiempo suficiente, regulación sensorial y comentarios colaborativos) promueven la expresión individual con mayor eficacia que cualquier intento de «normalización».

Una forma útil de llevar la inclusión a la práctica es revisar regularmente cuatro áreas:

- **Información y comunicación**: Proporcionar resúmenes en lenguaje sencillo y versiones visuales de la información esencial. Utilizar instrucciones paso a paso, demostraciones y repeticiones sin un tono condescendiente. Ofrecer formatos alternativos (audio, imágenes, lectura fácil, letra grande). Permitir tiempo para procesar la información y CAA/apoyo cuando sea necesario.
- **Entorno y accesibilidad sensorial:** Reducir el ruido evitable; proporcionar rincones tranquilos y transiciones previsibles. Utilizar horarios visuales, zonas de trabajo claras y rutinas constantes. Ofrecer opciones adaptadas a las necesidades sensoriales (auriculares, opciones de iluminación, descansos).
- **Relaciones y poder:** Practicar la «autonomía con apoyo»: ofrecer ayuda como una opción, no como una forma de control. Solicitar consentimiento en momentos importantes (contacto físico, fotografías, difusión pública, actuaciones). Cuestionar el paternalismo: preguntar al artista qué quiere, sin darlo por supuesto.
- **Preparación organizativa:** Integrar la inclusión en los planes estratégicos y los presupuestos (no como un añadido). Incorporar la formación del personal y la supervisión reflexiva a la práctica habitual. Colaborar con organizaciones de personas con discapacidad y familias cuando corresponda, manteniendo la voz del artista en el centro.

Ejemplos europeos ilustrativos integrados en la práctica

Estos ejemplos muestran cómo las **prácticas artísticas inclusivas** integran activamente a personas con discapacidad en los procesos creativos, tanto como intérpretes como cocreadores.

- Proyecto europeo «Inclusive Theatre(s) (España): El proyecto Inclusive Theatre(s), financiado por el programa Europa Creativa de la Comisión Europea, implica a socios culturales españoles en el desarrollo de buenas prácticas de accesibilidad e inclusión en el teatro, incluidas producciones y servicios dirigidos a públicos con discapacidades sensoriales y cognitivas. Un colectivo teatral integra a actores con discapacidad mediante ensayos estructurados, trabajo corporal con el texto y procesos de decisión compartida, tratando a los participantes con discapacidad como compañeros y no como «invitados especiales».
- Terapia Artis: plataforma de artes visuales (Finlandia): Una plataforma visual gratuita que ofrece espacio y apoyo a artistas que comparten experiencias relacionadas con la salud mental, sin requisitos educativos ni diagnósticos, y les permite exponer obras individuales o colectivas, digitales o manuales, promoviendo así la participación creativa y la accesibilidad sin barreras estructurales.
- ArtDiCo: narración digital para la inclusión (Erasmus+) (Italia): Diseñadores de medios y arteterapeutas apoyan a jóvenes artistas en la escritura de guiones, la grabación de voz y la edición básica con herramientas accesibles y apoyos adecuados, fortaleciendo la alfabetización digital y la autodefensa.

Arte marginal (Art Brut): guiar sin decidir

El concepto de **arte marginal (Art Brut)**, introducido por Jean Dubuffet, celebra las obras creativas producidas fuera de las instituciones artísticas tradicionales, a menudo por personas en hospitales psiquiátricos, instituciones de larga estancia o posiciones sociales marginadas. Hoy, muchos de estos creadores serían descritos como neurodivergentes o con DI.

El Art Brut cuestiona la idea de que solo los artistas con formación formal producen arte «verdadero». Valora la espontaneidad, el simbolismo personal y la resistencia a las normas estéticas convencionales. Para los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, esta tradición es importante porque reconoce que su obra puede sostenerse por sí misma y no solo como «resultado de una terapia» (Dubuffet, 1945; Cardinal, 1972).

Para los facilitadores, la lección fundamental es **guiar sin** decidir (Maclagan, 2011):

- Ofrecer propuestas abiertas («algo que te haga sentir fuerte», «un lugar con el que sueñes») en lugar de temas restrictivos.
- Fomentar la experimentación con materiales sin apresurarse a corregir la forma o la técnica.
- Respetar la interpretación que el joven artista hace de su propia obra; evitar imponer significados simbólicos con los que no esté de acuerdo.
- En las exposiciones, garantizar que los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes participen en las decisiones sobre títulos, textos, precios y uso de su imagen.

La facilitación ética implica mantener un equilibrio delicado: apoyar la exploración y proporcionar una estructura suficiente para la seguridad y la claridad, sin asumir la autoría.



Figura 10 Un hombre y una mujer trabajan juntos en la litografía. Actividad creativa inclusiva con jóvenes artistas - VTC Margarita (Atenas, 2025)

Actividades sugeridas para el trabajo individual o grupal.

Actividad n.º 1: Taller de reflexión sobre casos

Finalidad: Relacionar los principios inclusivos con situaciones reales e identificar opciones de facilitación viables.

Método: Pequeños grupos (3–5 personas).

Duración: 25 minutos.

Materiales: Rotafolio/rotuladores o pizarra digital compartida; los ejemplos europeos incluidos anteriormente y/o un ejemplo local real.

Instrucciones:

- **Paso 1:** Cada grupo selecciona un ejemplo (España/Finlandia/Italia) de la sección anterior o un caso real similar del contexto de los participantes.
- **Pasos 2:** Cada grupo resume la siguiente información sobre el caso seleccionado: quién participa, cuál es el entorno y qué barreras surgieron (comunicativas, sensoriales, sociales, institucionales).
- **Pasos 3:** Cada grupo identifica las estrategias utilizadas en el caso seleccionado (p. ej., guiones visuales, horarios flexibles, ajustes sensoriales, cocreación).
- **Paso 4:** Anota los resultados para los jóvenes artistas (participación, confianza, desarrollo artístico) y para el personal/público.
- **Paso 5:** Por último, cada grupo elabora un cartel de una página titulado «Qué podemos aprovechar», con tres acciones que podrían implementarse en su entorno. A continuación, realiza una breve puesta en común plenaria para favorecer el intercambio de ideas.

Actividad n.º 2: Rediseño de un espacio inclusivo

Finalidad: Practicar el análisis de accesibilidad y la planificación de mejoras realistas.
Método: Pequeños grupos.
Duración: 20 minutos.
Materiales: Papel/bolígrafo o pizarra digital; ejemplo de un espacio cultural o del propio entorno (sala, estudio, espacio de ensayo).
Instrucciones: Cada grupo se centra ahora en un espacio cultural o programa artístico real que conozca bien (un teatro, estudio, galería o centro comunitario). Esbozan rápidamente cómo funcionan actualmente el espacio y el proceso, y después se preguntan:

- ¿Qué podría resultar difícil aquí para un joven artista con DI y/o neurodivergente?
- ¿Qué podríamos cambiar de forma realista en los próximos 6–12 meses para mejorar el acceso físico, cognitivo y sensorial?
- ¿Qué políticas, rutinas o actitudes también tendrían que cambiar?

Los grupos esbozan un **«**antes y después»: una breve descripción o un plano aproximado de la situación actual y una versión revisada que muestre los ajustes (rincón tranquilo, horario visual, formularios simplificados, proceso de acogida más claro, etc.). Anotan quién tendría que participar en el cambio (dirección, técnicos, familias, organizaciones locales de personas con discapacidad).

Actividad n.º 3: Guiar sin decidir

Finalidad: Practicar la autonomía con apoyo y la facilitación ética.
Método: Parejas.
Duración: 15 minutos.
Materiales: Tarjetas de propuestas opcionales.
Instrucciones: Por parejas, los participantes realizan una breve representación de roles. Uno representa a un joven artista con discapacidad intelectual (DI) y/o neurodivergente que trabaja en una obra muy diferente de lo que esperaba el facilitador; el otro representa al facilitador que intenta apoyar sin tomar el control. El «artista» puede decidir si quiere ayuda, tranquilidad, nuevos materiales o simplemente espacio. El «facilitador» practica:

- hacer preguntas abiertas;
- ofrecer opciones en lugar de instrucciones;
- reconocer las intenciones del artista;

- resistir el impulso de «arreglar» la obra.

Tras unos minutos, se intercambian los roles. A continuación se realiza una breve reflexión grupal:

- ¿Qué os hizo sentir apoyados?
- ¿Cuándo empezó la orientación a convertirse en control?
- ¿Cómo podría manifestarse esto en talleres reales?

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

Implementar los enfoques descritos en este módulo afecta a las actividades en varios niveles. Cuando las prácticas inclusivas se integran de forma reflexiva, tienen un impacto positivo en los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes:

- Es más probable que se sientan **seguros, respetados y bienvenidos**, lo que favorece una participación continuada.
- Obtienen oportunidades para **ejercer su capacidad de elección, asumir riesgos creativos y desempeñar roles de liderazgo** de formas proporcionadas y significativas para ellos.
- Se fortalecen sus identidades artísticas: en lugar de ser vistos únicamente como usuarios de servicios o pacientes, se les reconoce como artistas, compañeros y coautores.
- Desarrollan competencias en las cuatro áreas del Marco de ArtisticMinds:
    - *Personal* (autoconciencia, confianza, regulación emocional);
    - *Social* (comunicación, colaboración, gestión de conflictos);
    - *Artística* (habilidades, experimentación, estilo personal);

- *Profesional* (fiabilidad, comprensión de los roles, conocimientos básicos sobre proyectos).

Los enfoques inclusivos también transforman las dinámicas grupales:

- Los grupos con distintas capacidades suelen convertirse en espacios de **aprendizaje mutuo**, donde se cuestionan las suposiciones sobre la «capacidad» y se amplía la creatividad de todos.
- Los iguales sin discapacidad aprenden a adaptar la comunicación, compartir roles y apreciar distintas formas de contribuir.
- Los conflictos derivados de malentendidos o sobrecarga sensorial tienden a disminuir cuando se adapta el entorno y la comunicación es más clara.

A nivel organizativo, integrar prácticas inclusivas produce beneficios sistémicos:

- Los programas evolucionan desde una inclusión puntual hacia un **enfoque estratégico basado en los derechos**, integrado en planes, presupuestos y políticas.
- El personal se siente más seguro y menos preocupado por «cometer errores», porque existen directrices claras y un lenguaje compartido.
- Las alianzas con organizaciones de personas con discapacidad, familias y servicios de salud mental se vuelven más equilibradas y mutuamente beneficiosas.

En resumen, cuando las organizaciones aplican este módulo, la inclusión deja de ser una iniciativa periférica y se convierte en un aspecto central de

la excelencia artística. Para resumir este impacto en el formato utilizado a lo largo de la formación:

Dimensión	**Resultado esperado**
Personal	Mayor empatía, autorregulación y adaptabilidad entre profesionales y jóvenes artistas.
Social	Mayor colaboración, apoyo entre iguales y conexión comunitaria.
Artístico	Prácticas creativas más innovadoras, auténticas y autónomas.
Profesional	Mejora de la ética, las habilidades reflexivas y la metodología inclusiva en el trabajo cotidiano.

En conjunto, estos resultados confirman el mensaje central del módulo 7: los entornos artísticos diseñados teniendo en cuenta a jóvenes artistas con DI y/o perfiles neurodivergentes no solo mejoran la calidad artística, sino que también amplían las oportunidades de crecimiento personal, social y profesional, fomentando la inclusión como parte integral de la práctica creativa.

Recursos adicionales

- Comisión Europea (2021). Unión de la Igualdad: Estrategia sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad 2021–2030: Estrategia de la UE que hace hincapié en la accesibilidad, la participación y los derechos, también en la cultura y las artes.
- Directrices para una educación y una cultura inclusivas (Autismo Europa, 2020):
  Recomendaciones para entornos educativos y culturales inclusivos para personas autistas.

- Práctica inclusiva en las artes (Arts Council England, 2021): Estudios de caso, listas de comprobación y reflexiones sobre programación inclusiva, encargos y desarrollo de públicos.
- Informe mundial sobre la discapacidad (Organización Mundial de la Salud, 2022): Visión general de la prevalencia de la discapacidad, las barreras y las buenas prácticas, con secciones sobre participación comunitaria y cultura.

Referencias

- Arts Council England. (2021). *Inclusive practice in the arts: Case studies, checklists and reflections on inclusive programming, commissioning and audience development.*
- Autism Europe. (2020). *Inclusive education and culture guidelines: Recommendations for inclusive learning and cultural environments for autistic people.*
- Bellini, E. (2023). *Neurodiversità Neurodivergenza.*
- Boilson, M., Rutherford, M., Shah, P., Johnston, L., Maciver, D., Prior, S., & Forsyth, K. (2022). *Neurodevelopmental disorders and neurodiversity: definition of terms from Scotland's National Autism Implementation Team.* British Journal of Psychiatry, 221(3), 577–579.
- British Journal of Psychiatry. (2022). *Neurodevelopmental disorders and neurodiversity—definitions and frameworks*. Retrieved February 10, 2026.
- Butler University Libraries, *Neurodiversity: Neurodiversity Essentials.* Research Guides (LibGuides). (accessed January 15, 2026)
- Cardinal, R. (1972). *Outsider art.* Studio Vista.

- CAST. (2018). *Universal Design for Learning guidelines version 2.2.*
Dubuffet, J. (1948). *Place de la préhistoire dans l'art contemporain*. Conference paper, Galerie René Drouin, Paris, June 16, 1945.
- EBSCO. (n.d.). *Neurodiversity*. EBSCO Research Starters. Retrieved February 10, 2026.
- European Commission. (2021). Union of Equality Disability Rights Strategy 2021-2030.
- Grandin, T., & Panek, R. (2013). *The autistic brain: Thinking across the spectrum*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Kerschbaum, S. L., Eisenman, L. T., & Jones, J. M. (Eds.). (2017). *Negotiating disability: Disclosure and higher education*. University of Michigan Press.
- Liebel, G., Langlois, N., & Gama, K. (2023). *Challenges, strengths, and strategies of software engineers with ADHD: A case study.* arXiv.
- Maclagan, D. (2011). *Outsider art: From the margins to the mainstream*. Reaktion Books.
- Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal design for learning*. ASCD.
- Seale, J. (2013). *E-learning and disability in higher education: Accessibility research and practice* (2nd ed.). Routledge
- Springer. (2025). Neurodevelopmental disorders, neurodiversity and bioethics. Neuroethics. Retrieved February 10, 2026.
- World Health Organization. (2022). World report on disability
- Van Elswijk, R., Bervoets, M., & van den Boschloo, V. (2025). Neurodevelopmental disorders, neurodiversity and bioethics. Neuroethics, 19(1), Article 100124.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. Los entornos artísticos inclusivos consideran la neurodiversidad una variación natural, no un déficit.

- VERDADERO
- FALSO

2. El principal objetivo del facilitador es corregir la producción artística para garantizar que se ajuste a las normas convencionales.

- VERDADERO
- FALSO

3. ¿Cuál de las siguientes opciones define mejor el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)?

- Enseñar mediante un único método fijo.
- Diseñar enfoques de aprendizaje flexibles y multisensoriales.
- Reducir el ritmo de las actividades para todos.

4. ¿Cuál es un elemento fundamental de la facilitación ética en entornos artísticos inclusivos?

- Guiar sin decidir, respetando la autonomía del artista.
- Evitar la comunicación para preservar la «independencia».
- Imponer resultados idénticos a todos los artistas.

5. ¿Qué ajuste del entorno apoya mejor a los artistas con sensibilidad sensorial?

- Iluminación intensa, un entorno exterior intenso y música alta.
- Transiciones imprevisibles entre tareas.
- Zonas tranquilas, iluminación suave y una estructura visual clara.

Artistic Minds

Módulo 08

Apoyo a artistas con problemas de salud mental

MÓDULO 08: APOYO A ARTISTAS CON PROBLEMAS DE SALUD MENTAL

Objetivos de aprendizaje

Este módulo explora cómo los problemas de salud mental se entrecruzan con la práctica artística y qué significa esto para los jóvenes artistas con discapacidad intelectual (DI) y/o neurodivergentes**.** Ofrece a los expertos de los SCC y a los profesionales de SM orientaciones prácticas para reconocer dificultades habituales de salud mental, reducir el estigma y crear entornos creativos de apoyo y sensibles al trauma, donde el potencial artístico y el bienestar emocional puedan desarrollarse de forma paralela.

Al completar este módulo, podrás:

- **Reconocer** problemas habituales de salud mental y su impacto en la participación y la colaboración artísticas.
- **Identificar** barreras y aplicar prácticas de apoyo y sensibles al trauma en los entornos creativos.
- **Implementar** estrategias para crear espacios seguros, libres de estigma y empoderadores para la participación artística.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

Perspectiva histórica: arte, creatividad y salud mental

A lo largo de la historia, las sociedades han imaginado a menudo un vínculo especial entre la creatividad artística y las alteraciones mentales.

Los autores de la antigua Grecia concebían la *manía* y la *inspiración* como rasgos entrelazados de poetas y videntes, y postulaban que la intuición creativa podía surgir de estados mentales alterados. En la historia cultural occidental, las narrativas románticas idealizaron aún más al *genio atormentado*: figuras como Vincent van Gogh o Lord Byron se convirtieron en emblemas del sufrimiento vinculado al logro artístico. Este motivo cultural incluso se ha reflejado en la investigación psicológica: las primeras revisiones sobre creatividad y psicopatología identificaron algunas asociaciones entre personas creativas y trastornos mentales, aunque las limitaciones metodológicas y las definiciones inconsistentes han dificultado una interpretación fiable de estos vínculos (Richards, 2001; Kaufman, 2001).

Al mismo tiempo, muchas tradiciones artísticas (iconografía religiosa, artes populares y rituales comunitarios) han utilizado prácticas creativas explícitamente para sanar, elaborar el duelo, celebrar y mantener los vínculos sociales. Estas prácticas suelen implicar expresión simbólica y participación colectiva, que pueden contribuir a construir significado y procesar emociones más allá de los estados cognitivos individuales (Sawyer & Henriksen, 2023).

La investigación contemporánea ayuda a reequilibrar esta visión. En primer lugar, los problemas de salud mental son **habituales en toda la población** y no se limitan a los artistas ni a grupos profesionales específicos; las estimaciones sugieren una elevada prevalencia a lo largo de la vida de los trastornos del estado de ánimo y de ansiedad en muestras de la comunidad general, lo que subraya que los problemas de salud mental están extendidos y no son específicos de una profesión. La creatividad se comprende mejor como una **dimensión de la cognición y el**

comportamiento humanos cuya forma y expresión varían entre personas y contextos. Los modelos psicológicos modernos destacan que la creatividad y la salud mental son constructos distintos que *interactúan* de formas matizadas, en lugar de implicar relaciones deterministas entre genialidad y enfermedad.

Los estudios empíricos sobre participación artística y bienestar sugieren que la **actividad creativa puede contribuir positivamente a la salud mental**. La evidencia metaanalítica muestra asociaciones positivas modestas entre la creatividad y aspectos del bienestar cuando la creatividad se mide como participación en actividades o comportamientos creativos en muestras amplias y diversas. Estos efectos concuerdan con hallazgos que relacionan la expresión creativa con un mayor bienestar subjetivo, un estado de ánimo positivo y satisfacción vital, incluso tras controlar el estrés y otras covariables (Selcuk et al., 2020).

Además, la investigación sobre intervenciones indica que la participación estructurada en artes creativas, ya sea mediante programas terapéuticos, artes escénicas o iniciativas artísticas multidisciplinares, puede **mejorar los resultados de salud mental**, reducir los síntomas de depresión y ansiedad y mejorar la calidad de vida. Por ejemplo, las intervenciones artísticas en poblaciones jóvenes y adultas han mostrado una reducción del malestar psicológico y un aumento del bienestar tras una participación creativa sostenida. Los estudios cualitativos también relacionan los talleres creativos con procesos de empoderamiento, autoexpresión y conexión social, destacando el papel de la actividad creativa en marcos de recuperación que priorizan el bienestar integral y la construcción de significado, en lugar de centrarse únicamente en la patología (Tanigughi et al., 2025).

En resumen, la creatividad y la salud mental se comprenden mejor como **dimensiones que interactúan, pero son independientes** de la vida humana. La práctica artística puede favorecer el bienestar, la resiliencia y la cohesión social de muchas personas, mientras que algunas, incluidos artistas, pueden también convivir con problemas de salud mental que merecen comprensión y apoyo basado en los derechos. La investigación contemporánea subraya una visión *pluralista*: la creatividad no garantiza la enfermedad mental ni la enfermedad mental es un requisito para la creatividad, pero la participación creativa, tanto formal como informal, puede ser una parte valiosa del florecimiento humano y la salud psicosocial.

Comprender la salud mental en las artes

La Organización Mundial de la Salud define la salud mental como un estado en el que las personas reconocen sus capacidades, pueden afrontar las tensiones normales de la vida, trabajar de forma productiva y contribuir a su comunidad. Según esta definición, la salud mental no es simplemente la ausencia de trastornos, sino un **equilibrio dinámico** de recursos emocionales, psicológicos y sociales. En los contextos artísticos, este equilibrio puede verse influido por presiones y oportunidades específicas: ingresos irregulares, exposición pública y empleo precario, pero también autoexpresión significativa, reconocimiento y pertenencia.

Entre los problemas habituales de salud mental que pueden afectar a las personas en las artes se incluyen la **depresión, los trastornos de ansiedad, las condiciones del espectro bipolar y la psicosis**. Estos diagnósticos pueden estar presentes formalmente o no; algunas personas hablarán, en cambio, de «agotamiento», «sentirse desbordadas» o «sentirse estancadas». Para los **jóvenes artistas con DI y/o**

neurodivergentes, experiencias como la exclusión, el acoso, la falta de oportunidades accesibles o la sobrecarga sensorial pueden afectar aún más al bienestar emocional.

Para los expertos de los SCC y los profesionales de SM, el mensaje fundamental es que **el potencial creativo y la vulnerabilidad mental pueden coexistir**. La práctica artística no es una causa de enfermedad mental, pero las artes pueden convertirse en un contexto poderoso donde el malestar se vea **amplificado por condiciones inseguras** o **contenido y transformado** por condiciones de apoyo. Clift y Camic (2016) y Fancourt y Finn (2019) resumen abundante evidencia de que la participación artística puede favorecer la prevención, la recuperación y la inclusión social cuando los entornos se diseñan de manera intencional.

Barreras para la inclusión

Aunque las artes pueden ser un recurso poderoso para el bienestar, muchas personas que trabajan o desean trabajar en el sector cultural y creativo se enfrentan a barreras importantes que pueden afectar a su salud mental y a su capacidad de participar en igualdad de condiciones. Estas barreras no atañen únicamente a personas «vulnerables»; a menudo están integradas en la forma en que se organiza el sector y se define el éxito.

- **Estrés ante la actuación y presión creativa**
  El trabajo artístico suele estar expuesto a la evaluación pública: audiciones, estrenos, exposiciones, comisiones de financiación y redes sociales. Esto puede generar una fuerte ansiedad ante la actuación y autocrítica («nunca soy lo bastante bueno»). Para los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, esta presión puede

intensificarse por el estigma interiorizado o por experiencias previas de fracaso en la escuela o en los servicios de apoyo. Si los comentarios son duros, poco claros o humillantes, los espacios artísticos pueden volverse fácilmente inseguros en lugar de ofrecer apoyo.

- **Trabajo autónomo e inseguridad económica**
  Gran parte del trabajo cultural es autónomo, por proyectos o por encargos puntuales. Los ingresos son irregulares, los contratos breves y la protección social limitada. Para cualquier persona, esta inseguridad económica puede aumentar el estrés y la preocupación por el futuro. Para los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, gestionar contratos complejos, facturación, normas sobre prestaciones o periodos repentinos sin proyectos puede resultar especialmente difícil sin apoyo. El miedo a perder prestaciones por discapacidad o servicios esenciales puede disuadirlos de aprovechar oportunidades, incluso cuando tienen talento y motivación.
- **Aislamiento y fragmentación**
  Los artistas suelen trabajar solos o en equipos pequeños y temporales. Los periodos de ensayo pueden ser intensos, pero breves, seguidos de etapas con poco contacto. Este ritmo puede conducir al aislamiento, especialmente entre quienes ya experimentan ansiedad social, dificultades comunicativas o exclusión en otros ámbitos de la vida. Los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes pueden depender de familiares, cuidadores o servicios para el transporte y la organización; si estos apoyos no se ajustan a los horarios artísticos, la participación puede interrumpirse rápidamente.

- **Ansiedad, agotamiento y fatiga emocional**
  La combinación de presión creativa, inseguridad económica y aislamiento puede contribuir a niveles elevados de ansiedad, agotamiento y fatiga emocional. Los artistas pueden sentir que deben estar siempre disponibles, aceptar todas las oportunidades y reinventarse constantemente para seguir siendo visibles. En los entornos inclusivos, los expertos de los SCC y los profesionales de SM también pueden experimentar fatiga emocional si asumen la responsabilidad del bienestar de muchas personas sin supervisión adecuada o respaldo organizativo. Sin límites claros, protocolos compartidos y tiempo para reflexionar, tanto los participantes como el personal corren riesgos.
- **Estigma y falta de comprensión**
  Además de estos factores estructurales, el estigma relacionado con la salud mental sigue siendo una barrera importante. Algunas personas temen que revelar un diagnóstico o pedir apoyo haga que las vean como «complicadas», «poco fiables» o «insuficientemente profesionales». Otras interiorizan estereotipos y sienten vergüenza por sus dificultades. Los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes pueden experimentar un doble estigma: discapacidad y salud mental. Si las organizaciones no abordan abiertamente la salud mental, las personas pueden ocultar sus dificultades hasta llegar a una crisis o retirarse por completo de las oportunidades.

En conjunto, estas barreras muestran por qué la salud mental en las artes no puede tratarse únicamente como una cuestión individual. Una práctica inclusiva basada en los derechos exige que las organizaciones culturales reconozcan estas presiones estructurales, hablen abiertamente de ellas y

diseñen condiciones de trabajo, apoyos y expectativas que protejan, en lugar de perjudicar, la salud mental de todos los artistas, incluidos los jóvenes con DI y/o neurodivergentes.



Figura 11 Una mujer orienta a su alumna en un aula de arte, señalando una ficha sobre la mesa. La clase se imparte junto a una pizarra en un espacio de trabajo creativo. © Antoni Shkraba Studio, Pexels

Oportunidades para la inclusión

El arte ofrece un marco transformador tanto para la recuperación de la salud mental como para el crecimiento profesional. La evidencia procedente de iniciativas comunitarias y culturales europeas muestra que la participación regular en las artes mejora el bienestar, la conexión social y la resiliencia (Fancourt & Finn, 2019).

El arte ofrece una poderosa **vía de recuperación**: mediante la expresión creativa, las personas pueden replantear sus experiencias, explorar nuevas perspectivas y redescubrir su sentido personal. Los proyectos colaborativos refuerzan este proceso, ya que el apoyo entre iguales fomenta la empatía, reduce el aislamiento y nutre el sentido de

pertenencia. Más allá del crecimiento personal, el arte también funciona como herramienta de reivindicación: las exposiciones y actuaciones cuestionan el estigma al dar a todas las personas la oportunidad de expresar su voz. Además de sus funciones terapéuticas y sociales, el arte representa una oportunidad profesional. Apoyar la inclusión en las artes exige afirmar el derecho de todas las personas a desarrollar carreras artísticas sostenibles. Esto incluye el acceso igualitario a encargos, residencias, financiación y representación profesional. Las organizaciones culturales pueden desempeñar un papel fundamental implementando estructuras inclusivas de contratación, mentoría y apoyo.

Por último, las alianzas intersectoriales entre instituciones culturales y servicios de salud mental demuestran cómo el arte puede servir tanto a la recuperación como a la vocación. Al vincular el bienestar con la inclusión profesional, estas colaboraciones muestran que la práctica artística puede constituir una vía significativa, empoderadora y sostenible tanto para las personas como para las comunidades.

Espacios creativos seguros y sensibles al trauma

La seguridad es la base de la inclusión. Un enfoque sensible al trauma reconoce que la seguridad es la base de la inclusión. Un enfoque sensible al trauma parte de comprender que muchas personas, artistas, personal y público, pueden haber vivido experiencias difíciles o abrumadoras (trauma), aunque nunca hablen de ellas. En lugar de intentar identificar «quién está traumatizado», este enfoque se centra en configurar todo el entorno para que sea lo más seguro, previsible y empoderador posible y reducir el riesgo de retraumatización (SAMHSA, 2014; Sweeney et al., 2018).

La práctica sensible al trauma suele resumirse en las «cuatro R»:

- Reconocer el impacto generalizado del trauma y las posibles vías de recuperación.
- Reconocer las señales de trauma en los participantes, el personal y los sistemas.
- Responder integrando los conocimientos sobre el trauma en las políticas, los procedimientos y las interacciones cotidianas.
- Resistir la retraumatización evitando prácticas que reproduzcan la impotencia, la humillación o la pérdida repentina de control.

En los entornos creativos, esto se traduce en varios principios prácticos:

- **Elección y consentimiento**: Se informa a los participantes, en lenguaje accesible, de lo que implica una actividad (contenido, nivel de exposición, uso de imágenes). Pueden participar o no en ejercicios específicos, elegir su grado de visibilidad (p. ej., en el escenario, entre bastidores, contribución anónima) y cambiar de opinión sin consecuencias punitivas. El consentimiento se revisa en momentos importantes (p. ej., antes de compartir obras en línea o con los medios).
- **Previsibilidad y transparencia**: Las sesiones tienen una estructura y un marco temporal claros. Los facilitadores explican qué sucederá después, cuánto durarán las actividades y qué tipos de comentarios o debates se realizarán. Las sorpresas se utilizan con cuidado, y cualquier material potencialmente intenso (p. ej., obras sobre violencia, muerte o discriminación) se anuncia de antemano.
- **Regulación emocional y conexión con el presente**: Las actividades incluyen estrategias sencillas que ayudan a los participantes a percibir y gestionar su nivel de activación, como ejercicios breves de respiración, estiramientos, descansos sensoriales o una breve tarea

artística de conexión con el presente al inicio y al final de las sesiones. Se dispone de un rincón tranquilo o espacio de «pausa», y su uso se normaliza en lugar de estigmatizarse.

- **Conexión entre iguales y respeto**: Los acuerdos grupales se crean conjuntamente (p. ej., «escuchar sin interrumpir», «no presionar para compartir historias personales», «no burlarse ni cotillear»). Los facilitadores dan ejemplo de respuestas respetuosas e intervienen activamente si surgen comentarios humillantes o discriminatorios.

La investigación sobre artes y salud mental sugiere que, cuando se aplican estos principios sensibles al trauma, es más probable que los espacios creativos promuevan la seguridad psicológica, la participación y la recuperación, especialmente en personas que han vivido adversidades o conviven con problemas persistentes de salud mental (Hopper et al., 2010; Sweeney et al., 2018; Fancourt & Finn, 2019). Para los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, una práctica artística sensible al trauma puede marcar la diferencia entre un entorno abrumador e imprevisible y otro que favorezca la confianza, la exploración y la participación a largo plazo. Los participantes pueden arrastrar experiencias invisibles de malestar, y este enfoque garantiza que los espacios artísticos eviten la retraumatización.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Las siguientes actividades están diseñadas para profundizar en la comprensión de la inclusión de la salud mental en las artes, al tiempo que fomentan la autorreflexión, la empatía y el desarrollo de habilidades prácticas.

Actividad n.º 1: Carta de seguridad creativa

Finalidad: Construir valores compartidos de seguridad emocional e inclusión en entornos creativos o formativos.
Método: Actividad grupal (presencial o en línea). Los participantes crean conjuntamente una «carta de seguridad» que define las condiciones emocionales y prácticas necesarias para que todas las personas del grupo se sientan seguras y valoradas.
Duración: 45–60 minutos.
Materiales: Papel de rotafolio o pizarra digital (p. ej., Miro, Jamboard, Padlet); rotuladores o lápices digitales; notas adhesivas.
Instrucciones:

- **Paso 1:** En pequeños grupos, debatid qué hace que las personas se sientan *seguras* o *inseguras* en los espacios creativos.
- **Paso 2:** Cada grupo enumera 5–6 principios fundamentales (p. ej., confidencialidad, capacidad de elección, empatía, respeto).
- **Paso 3:** Los grupos comparten y fusionan las ideas en una «Carta de seguridad creativa» colectiva.
- **Paso 4:** El facilitador destaca cómo esta carta puede orientar los entornos artísticos inclusivos para jóvenes artistas con discapacidad. Este ejercicio puede ir seguido de una breve reflexión sobre cómo la «seguridad» fomenta la creatividad y la asunción de riesgos.

Actividad n.º 2: Mapa de la trayectoria del artista

Finalidad: Explorar cómo los problemas de salud mental y la recuperación pueden configurar la trayectoria creativa y las oportunidades profesionales de un artista.

Método: Trabajo en pequeños grupos, ejercicio de reflexión y representación visual.

Duración: 60 minutos.

Materiales: Hojas grandes de papel o lienzo digital; bolígrafos de colores; materiales de collage o imágenes digitales opcionales.

Instrucciones:

- **Paso 1:** Cada grupo crea un «mapa de trayectoria» visual de un artista (real o ficticio) que se enfrenta a problemas de salud mental, identificando los siguientes elementos clave: reto, apoyo, punto de inflexión, empoderamiento y oportunidad.
- **Paso 2:** En sesión plenaria, debatid qué favoreció o dificultó el crecimiento del artista.
- **Paso 3:** Analizad patrones comunes de apoyo y barreras, haciendo hincapié en el papel de la empatía, las redes y las prácticas inclusivas.

Actividad n.º 3: Conexión con el presente a través del arte (práctica de autorreflexión)

Finalidad: Ayudar a los participantes a experimentar personalmente la conexión con el presente y la autorregulación mediante la expresión creativa, y a reflexionar sobre cómo estas técnicas pueden apoyar a artistas que experimentan malestar emocional.

Método: Actividad individual autodirigida, seguida opcionalmente de escritura en un diario o de una breve puesta en común de reflexiones.

Duración: 25–35 minutos.

Materiales: Materiales artísticos básicos (p. ej., papel, lápices, pasteles o acuarelas); espacio tranquilo; música suave opcional; cuaderno o diario digital.

Instrucciones:

- **Paso 1 Prepara tu espacio:** Busca una zona tranquila donde puedas trabajar sin interrupciones durante aproximadamente media hora. Coloca los materiales a tu alcance.
- **Paso 2 Comienza conectando con el presente:** Respira lentamente tres veces. Percibe suavemente tu cuerpo, por ejemplo, tus pies en el suelo, tus manos en reposo y el movimiento de tu respiración.
- **Paso 3 Proceso creativo:** Utilizando los materiales elegidos, crea una imagen o forma abstracta que represente para ti *estabilidad*, *seguridad* o *equilibrio*. No hay una forma correcta o incorrecta: céntrate en el color, el ritmo y el movimiento, en lugar de en el resultado artístico.
- **Paso 4 Reflexión:** Al terminar, observa tu obra y escribe unas líneas en respuesta a estas preguntas:
    - ¿Qué sensaciones o emociones percibí mientras creaba?
    - ¿Qué elementos de la obra me hacen sentir conectado con el presente o tranquilo?
    - ¿Cómo podría una actividad similar ayudar a los artistas en momentos de ansiedad o desbordamiento?
- **Paso 5 Cierre:** Respira profundamente una vez más, estírate y reconoce la sensación de calma o concentración que haya podido surgir.

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

Al aumentar la conciencia sobre los retos que las personas con problemas de salud mental pueden afrontar en el sector artístico y cultural, los expertos de los SCC y los profesionales de SM pueden apoyar mejor el

desarrollo de habilidades de los jóvenes artistas con discapacidad y ayudar a prevenir el malestar emocional y la fatiga. La inteligencia emocional, la comunicación, la adaptabilidad y la colaboración son, por tanto, herramientas fundamentales para promover su bienestar psicoemocional y enriquecer su trayectoria creativa.

Cuando los expertos de los SCC y los profesionales de SM aplican los principios de este módulo, promueven entornos en los que los jóvenes artistas pueden explorar de forma segura su identidad, creatividad y resiliencia. Al reconocer que la vulnerabilidad emocional no limita el potencial artístico, los facilitadores aprenden a transformar las limitaciones percibidas en oportunidades de crecimiento. Este cambio favorece el desarrollo de la autonomía, la confianza y la capacidad de acción artística de los jóvenes.

Los enfoques sensibles al trauma y orientados a la recuperación que se presentan en el módulo ayudan a los participantes a diseñar espacios creativos psicológicamente seguros, como estudios, salas de ensayo o talleres educativos, en los que la regulación emocional, el consentimiento y la capacidad de elección se integran en la práctica cotidiana. A medida que los jóvenes artistas experimentan confianza y validación, aumenta su capacidad para asumir riesgos creativos, colaborar y expresarse con autenticidad.

La cooperación interdisciplinar entre expertos de los SCC y profesionales de SM garantiza, además, la continuidad del apoyo y la inclusión, conectando la educación artística con el bienestar. La planificación conjunta, el apoyo entre iguales y la supervisión reflexiva pueden reducir las tasas de abandono y fomentar una participación sostenible en los programas artísticos.

En última instancia, este módulo contribuye a construir un ecosistema creativo más inclusivo, empático y resiliente, en el que los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes no sean receptores pasivos de apoyo, sino participantes activos en la vida cultural, valorados tanto por sus capacidades artísticas como humanas.

Recursos adicionales

- OMS: ¿Cuál es la evidencia sobre el papel de las artes en la mejora de la salud y el bienestar? (Revisión exploratoria, 2019): Amplia síntesis de más de 3.000 estudios que muestran cómo la participación artística favorece la prevención, la promoción y el tratamiento en salud mental; bases de evidencia autorizadas para justificar las prácticas basadas en las artes.
- CARE: Cultura para la salud mental (proyecto de la UE / ejemplos prácticos): Ejemplos de proyectos paneuropeos que integran la cultura y las respuestas comunitarias a la salud mental; buena fuente de estudios de caso y modelos para festivales regionales, trabajo juvenil y acciones de acercamiento a la comunidad.
- Salud y bienestar creativos: estudios de caso (Arts Council England): Amplio banco de casos del Reino Unido en los que la actividad artística se integra en proyectos de salud y bienestar (prescripción social, alianzas con el NHS). Ejemplos prácticos para su adaptación a contextos locales.
- Culture Health & Wellbeing Alliance: kits de herramientas, orientaciones y fichas informativas: Orientaciones prácticas sobre coproducción de proyectos, evaluación, marcos de prácticas que favorecen el desarrollo y recursos de prescripción social, útiles para desarrollar programas y alianzas sostenibles.

- Stephen Fry: La vida secreta del maniacodepresivo (documental de la BBC): Relato conocido y compasivo que vincula la vida creativa con los trastornos bipolares y ciclotímicos; útil para abrir el debate sobre el estigma y la revelación del diagnóstico.
- Yayoi Kusama: perfiles de prensa y entrevistas (Guardian, Tate y artículos de perfil): Ejemplo ampliamente citado de una artista cuya práctica creativa y experiencia vivida de atención psiquiátrica son inseparables; útil para debatir sobre capacidad de acción, identidad artística y apoyo institucional.

Referencias

- Clift, S., & Camic, P. M. (Eds.). (2016). *Oxford textbook of creative arts, health, and wellbeing: International perspectives on practice, policy, and research*. Oxford University Press.
- Fancourt, D., & Finn, S. (2019). *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review*. World Health Organization, Regional Office for Europe. https://www.who.int/publications/i/item/9789289054553
- Hopper, E. K., Bassuk, E. L., & Olivet, J. (2010). Shelter from the storm: Trauma-informed care in homelessness services settings. *The Open Health Services and Policy Journal, 3*, 80–100. https://doi.org/10.2174/1874924001003010080
- Kaufman, J. C. (2001). *The Sylvia Plath effect: Mental illness in poets*. *Journal of Creative Behavior, 35*(1), 37–50.
- Sawyer, R. K., & Henriksen, D. (2023). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation* (3rd edn). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780197747537.001.0001

- Selçuk Acar, H., Tadik, H., Myers, D., Sman, C., & Uysal, R. (2020). *Creativity and well-being: A meta-analysis. Journal of Creative Behavior*, 55(3), 738–751**.** https://doi.org/10.1002/jocb.485
- Simonton, D. K. (2014). *The mad-genius paradox: Can creative people be more mentally ill?* Psychology Press.
- SAMSHA - Substance Abuse and Mental Health Services Administration. (2014). *SAMHSA's concept of trauma and guidance for a trauma-informed approach*. U.S. Department of Health and Human Services. https://store.samhsa.gov/product/SAMHSA-s-Concept-of-Trauma-and-Guidance-for-a-Trauma-Informed-Approach/SMA14-4884
- Sweeney, A., Clement, S., Filson, B., & Kennedy, A. (2016). Trauma-informed mental healthcare in the UK: What is it and how can we further its development? *Mental Health Review Journal, 21*(3), 174–192. https://doi.org/10.1108/MHRJ-01-2016-0002
- Taniguchi, Y., Costa, O., Ortega, A. et al. (2025). *Personal growth through navigating the world as an artist: a qualitative study of the impact of creativity camp on adolescents with depression*. Child Adolescence Psychiatry Ment Health 19, 38 (2025). https://doi.org/10.1186/s13034-025-00893-6

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. En los entornos creativos sensibles al trauma, los facilitadores deben centrarse en identificar quién ha experimentado un trauma para adaptar adecuadamente las actividades.

- VERDADERO
- FALSO

2. El estigma relacionado con la salud mental puede disuadir a los artistas (incluidos los jóvenes con DI y/o neurodivergentes) de pedir apoyo, lo que puede aumentar el riesgo de retirada o crisis.

- VERDADERO
- FALSO

3. ¿Qué afirmación refleja mejor la comprensión de la salud mental en las artes?

- Los problemas de salud mental limitan la capacidad de una persona para crear arte de forma eficaz.
- La expresión artística y la salud mental son ámbitos de experiencia sin relación entre sí.
- El potencial creativo puede coexistir con la vulnerabilidad mental cuando los entornos ofrecen apoyo.

4. ¿Cuál es una de las barreras más importantes para la inclusión de artistas con problemas de salud mental?

- La participación flexible y el diálogo abierto.
- El estigma y la incomprensión en las comunidades artísticas.
- El acceso a formas diversas de expresión.

5. ¿Cuál de las siguientes opciones ilustra una *oportunidad* de inclusión a través del arte?

- Utilizar exposiciones y actuaciones para sensibilizar y cuestionar el estigma.
- Limitar la exposición pública de los artistas que experimentan malestar.
- Sustituir la práctica artística profesional exclusivamente por sesiones terapéuticas.

Módulo 09

Ámbito de aplicación de lo aprendido: arteterapia

MÓDULO 09: ÁMBITO DE APLICACIÓN DE LO APRENDIDO: ARTETERAPIA

Objetivos de aprendizaje

Este módulo presenta los fundamentos, las prácticas y las aplicaciones de la arteterapia, con especial atención a su relevancia para las personas con discapacidad intelectual y perfiles neurodivergentes. Ofrece una visión general inicial que ayuda al lector a comprender cómo se interconectan la teoría, la metodología y las herramientas prácticas a lo largo del capítulo.

Al completar este módulo, podrás:

- **Explicar** los fundamentos teóricos e históricos de la arteterapia y su relevancia para el bienestar emocional y relacional.
- **Identificar** y evaluar cómo las prácticas artísticas (visuales, táctiles y digitales) pueden utilizarse como herramientas terapéuticas para personas con discapacidad intelectual (DI) y/o neurodivergentes.
- **Ser consciente** de cómo se diseñan las intervenciones basadas en el arte para promover la expresión, la autoconciencia, la autonomía y la conexión social.
- **Aprender** los principios para realizar el seguimiento y la evaluación de los resultados mediante indicadores de métodos mixtos (cualitativos/cuantitativos) y reflexionar sobre la práctica para su mejora continua.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

Introducción a la arteterapia

La arteterapia es una disciplina psicoterapéutica que utiliza la creación artística como modalidad principal de expresión, comunicación y procesamiento emocional. Integra principios de la psicología, las artes visuales, la neurociencia y el desarrollo humano para apoyar el bienestar, la formación de la identidad y la conexión interpersonal. Aunque el arte ha servido como práctica simbólica y sanadora en distintas culturas durante siglos, la arteterapia surgió como profesión formal a mediados del siglo XX, configurada por las tradiciones psicoanalíticas, humanistas y de las artes creativas (Malchiodi, 2012).

Una premisa central de la arteterapia es que **el propio proceso creativo es terapéutico**, con independencia de la habilidad artística o del resultado estético. Edith Kramer (1958) describió esto como el *potencial sanador del proceso artístico*, destacando que manipular materiales, tomar decisiones y exteriorizar experiencias internas contribuyen a la organización emocional y la integración del yo. De forma similar, Margaret Naumburg (1978) concibió la creación artística espontánea como una forma de «lenguaje simbólico» capaz de expresar pensamientos y sentimientos a los que quizá todavía no se pueda acceder mediante el lenguaje verbal. Esto resulta especialmente relevante para personas con diferencias comunicativas, antecedentes de trauma o limitaciones cognitivas.

La arteterapia se fundamenta en la creencia de que las imágenes pueden contener significado personal, relacional y emocional. Mediante dibujo, pintura, collage, escultura, medios digitales y técnicas mixtas, los

participantes pueden exteriorizar sus experiencias internas de forma tangible, segura y modificable. Esta exteriorización crea una distancia psicológica que favorece la reflexión, la comprensión y la regulación. Waller (1991) destaca la importancia terapéutica de la *relación triangular* entre la persona atendida, la obra y el terapeuta, señalando que la obra se convierte en un objeto mediador mediante el cual pueden explorarse las emociones sin abrumar al participante.

La investigación contemporánea respalda, además, la eficacia de la arteterapia en poblaciones diversas. Los estudios han mostrado que la expresión creativa activa redes cerebrales relacionadas con la regulación emocional, la integración sensorial y la reducción del estrés (Hass-Cohen & Carr, 2008). Esta base neurocientífica concuerda con observaciones clínicas de larga trayectoria según las cuales la interacción táctil y visual puede ayudar a modular los niveles de activación, especialmente en personas con una sensibilidad sensorial elevada o dificultades de comunicación verbal.

Para las personas con DI o perfiles neurodivergentes, la arteterapia ofrece una vía terapéutica accesible, flexible y afirmativa. Schweizer, Knorth y Spreen (2020) observaron que la arteterapia mejora la expresión emocional, la participación y el autoconcepto de las personas con DI al ofrecer modalidades comunicativas no verbales y sensoriales. Del mismo modo, Coholic y Eys (2016) señalan que las intervenciones creativas y multisensoriales ayudan a jóvenes con diferencias del desarrollo a comprender y expresar emociones, mejorar la autoconciencia y construir confianza relacional.

La arteterapia también favorece la **capacidad de acción, la autonomía y la formación de la identidad**. La naturaleza abierta de los materiales

permite a los participantes elegir, experimentar y afirmar sus preferencias, reforzando la autoría personal y la autoeficacia. Esto es especialmente importante en las prácticas que afirman la neurodiversidad, que reconocen los estilos sensoriales, comunicativos y cognitivos individuales como formas válidas de interactuar con el mundo (Malchiodi, 2020). Mediante la exploración creativa, los participantes pueden construir narrativas visuales, desarrollar un sentido de sí mismos más sólido y aumentar su confianza en la capacidad de influir en el entorno.

Además de los beneficios individuales, la arteterapia fomenta la **conexión relacional**. El espacio creativo compartido ofrece oportunidades para la corregulación, la interacción social y la colaboración. La presencia sintonizada del terapeuta, su empatía y su sensibilidad a las señales no verbales desempeñan un papel central para facilitar la confianza y la seguridad emocional (McNiff, 2004). Asimismo, las obras pueden servir como puentes de comunicación entre participantes, cuidadores y profesionales, promoviendo la comprensión social y la inclusión.

En conjunto, la arteterapia es una disciplina dinámica e informada por la evidencia que utiliza la creatividad como medio para el desarrollo emocional, cognitivo, social y sensorial. Su adaptabilidad y carácter multimodal la hacen especialmente eficaz para personas cuyas experiencias y estilos comunicativos no encuentran un apoyo completo en las terapias verbales. La introducción de enfoques basados en el arte en entornos inclusivos, educativos, comunitarios y sanitarios contribuye no solo al bienestar individual, sino también a la participación cultural y social.

Antecedentes históricos y perspectivas teóricas

El desarrollo histórico de la arteterapia refleja la convergencia de la psicología, la educación, las artes y las prácticas comunitarias. Aunque su formalización se produjo durante el siglo XX, el uso de la expresión visual con fines emocionales y simbólicos ha estado presente desde hace mucho tiempo en rituales culturales y tradiciones sanadoras. La arteterapia moderna se apoya en esta capacidad humana universal para construir significado mediante imágenes.

La disciplina se consolidó a mediados del siglo XX a través de dos grandes tradiciones teóricas. La primera fue la **tradición psicodinámica**, encabezada por pioneras como Margaret Naumburg y Edith Kramer. Naumburg (1978) conceptualizó la expresión artística espontánea como una forma de comunicación simbólica capaz de acceder a material inconsciente cuando la expresión verbal es limitada. Kramer (1958) amplió esta visión al destacar «el potencial sanador del proceso artístico», defendiendo que la propia creación artística promueve la organización emocional, la fortaleza del yo y el dominio de habilidades. Su influyente concepto de la *tercera mano* describe la orientación sutil que proporcionan los terapeutas para apoyar la expresión sin imponer interpretaciones.

Paralelamente, surgió el **movimiento del arte como terapia**, que destacaba las cualidades terapéuticas intrínsecas de la actividad creativa. Esta perspectiva contribuyó a ampliar el campo más allá de los entornos clínicos, reforzando la idea de que la creación artística favorece el bienestar, la autonomía y la alfabetización emocional en distintas poblaciones (Waller, 1991).

En el Reino Unido, el campo siguió evolucionando con modelos centrados en los procesos relacionales y la práctica grupal. La **relación triangular** entre la persona atendida, la obra y el terapeuta, descrita ampliamente por Waller (1991), se convirtió en un marco teórico central que sigue teniendo gran influencia. Este modelo reconoce la obra como un elemento activo del proceso terapéutico que media en la expresión emocional y la reflexión.

Desde la década de 1980, la arteterapia se amplió mediante enfoques **humanistas**, **cognitivo-conductuales**, **sistémicos** y **comunitarios**. Estos modelos integradores reconocieron la diversidad de las necesidades humanas y entendieron la creatividad como una vía hacia el empoderamiento y la autodeterminación (Domínguez Toscano, 2005). Por ello, la arteterapia contemporánea se sitúa en un campo interdisciplinar donde confluyen la teoría psicológica, la educación, los estudios sobre discapacidad y la práctica social.

La investigación reciente ha incorporado cada vez más conocimientos de la **neurociencia y la teoría del procesamiento sensorial**, mostrando que la interacción táctil y visual puede favorecer la regulación emocional, el funcionamiento ejecutivo y la reducción del estrés, especialmente en personas que experimentan barreras comunicativas o cognitivas (Schweizer, Knorth, & Spreen, 2020). Estos hallazgos proporcionan una base empírica a observaciones clínicas consolidadas según las cuales la arteterapia ofrece vías de expresión accesibles más allá del lenguaje verbal.

En paralelo, las **perspectivas que afirman la neurodiversidad** han transformado el campo al concebir las diferencias cognitivas y comunicativas como formas naturales de variación humana. En este

contexto, la arteterapia se entiende como un medio flexible que se adapta a los perfiles sensoriales, apoya los estilos alternativos de comunicación y fortalece la capacidad de acción y la identidad de personas con discapacidad intelectual o características neurodivergentes (Coholic & Eys, 2016).

En conjunto, la evolución teórica de la arteterapia revela un cambio desde una disciplina principalmente psicoanalítica hacia una **práctica pluralista e interdisciplinar** que integra la creatividad, los procesos relacionales, los contextos culturales y el conocimiento científico contemporáneo. Este marco ampliado proporciona la base para intervenciones inclusivas, accesibles y centradas en la persona en entornos diversos.

Práctica centrada en la persona y que afirma la neurodiversidad

Esta sección explica que la arteterapia es especialmente adecuada para las personas con discapacidad intelectual y perfiles neurodivergentes porque se basa en formas de expresión no verbales, sensoriales y creativas que respetan los distintos estilos comunicativos. Desde una perspectiva centrada en la persona, el terapeuta crea conjuntamente un entorno previsible y de apoyo donde los participantes pueden explorar materiales, tomar decisiones y expresarse a su propio ritmo. Un enfoque que afirma la neurodiversidad considera las diferencias cognitivas y neurológicas variaciones naturales y adapta las estrategias comunicativas, el ritmo y los materiales a las necesidades sensoriales y de procesamiento de cada persona. La arteterapia también favorece la corregulación y la integración sensorial mediante actividades táctiles y basadas en el movimiento, que pueden ayudar a modular la activación y organizar la experiencia emocional. El terapeuta evita interpretar las obras

sin consentimiento y prioriza la construcción de significado del propio participante. En conjunto, este enfoque fomenta el bienestar, la autonomía, la formación de la identidad y la expresión emocional.

Beneficios y mecanismos de cambio

La evidencia destaca varios mecanismos: expresión y regulación emocional; reconstrucción narrativa; experiencias relacionales correctivas; integración sensorial mediante la interacción táctil/cinestésica; anclaje de la atención; y cohesión social en los grupos. Los resultados incluyen una mejora de la autoestima y del comportamiento adaptativo, reducción de la ansiedad, mayor participación y mejor comunicación. Estos mecanismos están mediados por la seguridad, la previsibilidad, una facilitación sintonizada y el acceso a materiales adecuados.

Oportunidades en contextos culturales inclusivos

La arteterapia puede transformar espacios culturales, como escuelas, museos y centros comunitarios, en entornos inclusivos. Entre las oportunidades se incluyen la visibilidad de artistas con DI, la colaboración interdisciplinar y las exposiciones comunitarias que cuestionan el estigma y promueven la pertenencia. Las herramientas digitales (tabletas, aplicaciones accesibles) amplían el acceso y apoyan formas alternativas de autoría y comisariado.

Retos y consideraciones éticas

Los principales retos incluyen garantizar la formación y supervisión profesionales; proporcionar espacios y materiales accesibles; abordar las barreras comunicativas mediante CAA y formatos de lectura fácil; proteger la confidencialidad y el consentimiento informado; evitar la interpretación excesiva de imágenes; y desarrollar estrategias de

evaluación proporcionadas. La práctica ética requiere límites claros, protocolos de protección, humildad cultural y decisiones compartidas.

El papel del arteterapeuta

El papel del arteterapeuta es fundamental para crear un entorno seguro, receptivo y significativo en el que los participantes puedan implicarse en procesos expresivos con autonomía y apoyo emocional. Los arteterapeutas facilitan un espacio relacional en el que la creación artística se convierte en un vehículo de comunicación, regulación emocional, autodescubrimiento y conexión social. Este papel se fundamenta en competencias teóricas, éticas y prácticas desarrolladas en el campo durante varias décadas.

Un elemento esencial del papel del arteterapeuta es la capacidad de sintonizar con la comunicación tanto verbal como no verbal. Dado que muchas personas, especialmente aquellas con discapacidad intelectual o perfiles neurodivergentes, se comunican más eficazmente por medios sensoriales y simbólicos, el terapeuta debe saber interpretar gestos, ritmos, elecciones de materiales y secuencias creativas como expresiones significativas (Kramer, 1958). Esta sintonía refleja la perspectiva psicoanalítica fundamental de que las imágenes funcionan como una forma de lenguaje simbólico y que la comprensión terapéutica surge a través del proceso creativo (Naumburg, 1978).

El arteterapeuta también actúa como facilitador del proceso creativo, apoyando a los participantes para explorar materiales, experimentar con nuevas formas de expresión y descubrir su propia voz artística. El influyente concepto de la *tercera mano* de Kramer (1958) subraya esta responsabilidad: el terapeuta ofrece orientación mediante intervenciones sutiles, como ajustar materiales, proporcionar estabilización o mostrar

técnicas, sin imponer interpretaciones ni controlar el resultado. Este equilibrio preserva la autonomía y fortalece el sentido de dominio y capacidad de acción del participante.

Desde una perspectiva relacional, el terapeuta sostiene la relación terapéutica triangular entre la persona atendida, la obra y el terapeuta, descrita por Waller (1991). Este modelo triádico sitúa la obra como mediadora activa que facilita la reflexión y el diálogo. El terapeuta debe desenvolverse en estas dinámicas relacionales con sensibilidad, reconociendo que la obra puede contener emociones, revelar estados internos y servir como puente relacional simbólico de forma simultánea. Este marco resulta especialmente relevante cuando la comunicación verbal es limitada, ya que la obra proporciona un foco compartido para la conexión.

En la práctica contemporánea, el arteterapeuta adopta una postura centrada en la persona y que afirma la neurodiversidad, valora la experiencia vivida del participante y refuerza su papel como principal creador de significado de su obra. Esto concuerda con los fundamentos humanistas de la arteterapia, que destacan la empatía, la autenticidad y la consideración positiva incondicional (Rogers, aplicado al campo por McNiff, 2004). Este enfoque exige que el terapeuta adapte las sesiones a las necesidades sensoriales, las preferencias comunicativas y los objetivos individuales, garantizando la accesibilidad sin comprometer la profundidad creativa (Coholic & Eys, 2016).



Figura 12 Una mujer con discapacidad posa para una fotografía sosteniendo un pincel. Al fondo hay un caballete con un lienzo en blanco. nina-sonriente-con-sindrome-de-down-posando-con-cepillo, Freepick

Una responsabilidad fundamental del arteterapeuta es crear un entorno seguro y previsible. La seguridad se entiende no solo en términos físicos, sino también emocionales y psicológicos. La arteterapia sensible al trauma destaca la importancia de la conexión sensorial con el presente, la regulación del ritmo y la corregulación para ayudar a los participantes a gestionar la activación y mantener la implicación (Malchiodi, 2020). El terapeuta utiliza los materiales de forma intencional, eligiendo texturas, niveles de resistencia o formas de realizar trazos, para favorecer la regulación, la expresión o la contención, según las necesidades del participante.

Otra dimensión esencial del papel del arteterapeuta es la práctica reflexiva y la conciencia ética. Las directrices éticas destacan la confidencialidad, el consentimiento informado, la humildad cultural y el respeto a la autoridad interpretativa de los participantes (American

Psychological Association, 2020). Los arteterapeutas deben evitar proyectar significados sobre las obras o formular suposiciones diagnósticas basadas exclusivamente en las imágenes, un error abordado reiteradamente en la bibliografía profesional (Naumburg, 1978; Waller, 1991). En su lugar, el terapeuta realiza una exploración colaborativa, invitando a los participantes a compartir sus propias asociaciones y significados, reforzando así la autoría y la capacidad de acción.

La colaboración también ocupa un lugar central en el papel profesional del arteterapeuta. Una práctica eficaz implica coordinación interdisciplinar con educadores, psicólogos, trabajadores sociales y cuidadores para garantizar la coherencia entre los objetivos terapéuticos y la red de apoyo más amplia (Domínguez Toscano, 2005). El terapeuta puede contribuir a la planificación de la accesibilidad, las estrategias conductuales o los marcos de apoyo sensorial, manteniendo siempre una orientación integradora y centrada en la persona.

Por último, los arteterapeutas realizan evaluación y documentación continuas. Esto incluye observar los procesos creativos, registrar expresiones verbales o no verbales, fotografiar las obras (con consentimiento) e identificar patrones que orienten futuras sesiones. Esta documentación no solo favorece la continuidad terapéutica, sino que también fortalece la práctica basada en la evidencia y contribuye a la responsabilidad profesional (Schweizer, Knorth, & Spreen, 2020).

El papel del arteterapeuta tiene múltiples dimensiones e integra la facilitación creativa, la sintonía relacional, la responsabilidad ética, la conciencia sensorial y la práctica reflexiva. Basándose en tradiciones teóricas que van desde Naumburg hasta los enfoques contemporáneos sensibles al trauma y que afirman la neurodiversidad, el arteterapeuta

crea un espacio en el que la expresión, el empoderamiento y la conexión se hacen posibles mediante el lenguaje transformador del arte.

Marco de implementación

El marco de implementación proporciona una guía estructurada para traducir los principios de la arteterapia en una práctica constante, accesible y centrada en la persona en distintos contextos. Su finalidad es garantizar que las intervenciones terapéuticas se planifiquen, desarrollen y evalúen de forma acorde con las necesidades, fortalezas y perfiles sensoriales de los participantes, especialmente de las personas con discapacidad intelectual y características neurodivergentes. Al definir pasos fundamentales como los procedimientos de derivación, la planificación de la accesibilidad, la estructura de las sesiones, la colaboración interdisciplinar y la documentación, este marco ayuda a los profesionales a crear entornos seguros, coherentes y éticamente fundamentados donde la expresión creativa pueda fomentar el desarrollo emocional, relacional y cognitivo. También promueve la continuidad de la atención y mejora la eficacia y sostenibilidad de las intervenciones basadas en el arte.

- Derivación y acogida: aclarar objetivos, fortalezas, necesidades sensoriales, apoyos comunicativos, riesgos y requisitos de protección.
- Plan de accesibilidad: acceso físico, adaptaciones de materiales, herramientas de CAA, esquemas de sesiones en lectura fácil, rutinas previsibles.
- Estructura de la sesión: bienvenida y orientación; exploración creativa; diálogo reflexivo (verbal/visual); cierre y anticipación de la siguiente sesión.

- Materiales y entorno: colores relajantes, pinturas con poco olor, texturas variadas; organizar los materiales para favorecer la elección y la independencia.
- Colaboración: coordinarse con educadores, cuidadores, logopedas y trabajadores sociales; armonizar objetivos y compartir observaciones.
- Documentación: notas breves de las sesiones, fotografías de las obras (con consentimiento), citas de los participantes y planes de los siguientes pasos.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Estas tres actividades están diseñadas deliberadamente para funcionar como un **único proceso terapéutico coherente**, que avanza desde la conexión con el presente hacia la expresión emocional y la integración cognitivo-simbólica. Esta progresión refleja la secuencia de una sesión de arteterapia descrita en la bibliografía, que comienza con la regulación sensorial (Hass-Cohen & Carr, 2008), pasa a la exploración expresiva (Malchiodi, 2012) y culmina con una construcción narrativa o reflexiva de significado (Naumburg, 1978).

Actividad n.º 1: El collage del lugar seguro

Finalidad: Favorecer la conexión con el presente, la seguridad emocional y la autorregulación al inicio de la sesión. Esta actividad introductoria facilita la previsibilidad, la regulación sensorial y la toma autónoma de decisiones, condiciones fundamentales para la participación terapéutica de personas neurodivergentes y con DI.

Método: Exploración sensorial estructurada que combina elementos visuales, táctiles y simbólicos. El ejercicio prioriza la comunicación no

verbal, la elección con apoyo y las indicaciones verbales o de CAA suaves. Se basa en principios de conexión sensorial con el presente, contención emocional y construcción de significado dirigida por el participante.

Duración: 20 minutos.

Materiales: Papel o cartulina; una selección de imágenes (naturaleza, espacios tranquilos, suavidad, entornos familiares); materiales táctiles (telas suaves, papel texturizado, cintas, espuma, fieltro, etc.; pegamento o cinta adhesiva; apoyos opcionales de CAA (inicios de frases, símbolos, indicaciones visuales).

Instrucciones:

- **Paso 1:** Comienza con una breve sintonización sensorial (aproximadamente 2 minutos), invitando a los participantes a realizar acciones de conexión con el presente, como tocar objetos suaves, respirar lenta y profundamente o identificar sus colores favoritos.
- **Paso 2:** Presenta una selección limitada y cuidadosa de imágenes y texturas asociadas con la comodidad, la seguridad, la calma o la suavidad.
- **Paso 3:** Invita a los participantes a elegir 2–3 elementos que les transmitan «seguridad», «tranquilidad» o «calma», destacando que no hay elecciones correctas o incorrectas.
- **Paso 4:** Apoya a los participantes para distribuir los elementos elegidos sobre el papel, animándolos a disponerlos en capas, superponerlos o agruparlos según sus preferencias personales.
- **Paso 5:** Ofrece inicios de frases opcionales o indicaciones de CAA para apoyar la expresión, como:
    - «Este lugar me parece seguro porque…»

    - «Esto me recuerda a...»
    - «Elegí este color porque...»
- **Paso 6:** Invita a los participantes a completar la actividad eligiendo un título, una palabra o un símbolo que represente su lugar seguro.

Actividad n.º 2: La emoción a través del color y el movimiento

Finalidad: Facilitar la expresión emocional corporal mediante movimientos amplios y color. Esta actividad apoya la exteriorización de estados emocionales de una forma regulada, lúdica y no verbal, reconociendo el cuerpo como lugar principal de experiencia y expresión emocional.

Método: Actividad artística expresiva basada en el movimiento que integra gestos de todo el cuerpo con la realización de trazos visuales. Los participantes seleccionan emociones mediante comunicación con apoyo (gestos, CAA, color o señalamiento) y traducen sus cualidades emocionales a movimiento y pintura. El método hace hincapié en la integración sensorial, la regulación emocional y la experiencia grupal compartida.

Duración: 15 minutos.

Materiales: Hojas grandes de papel o cartón (en el suelo o fijadas a la pared); pinceles grandes, rodillos o esponjas; pintura lavable en una paleta limitada y claramente presentada; tarjetas o símbolos de emociones (p. ej., alegría, tristeza, enfado, calma, entusiasmo); elementos protectores (delantales, esterillas).

Instrucciones:

- **Paso 1:** Presenta 4–5 tarjetas o símbolos de emociones e invita a los participantes a elegir una emoción utilizando su método de comunicación preferido (señalar, gestos, CAA, selección de colores).

- **Paso 2:** Presenta los materiales de pintura, animando a utilizar pinceles grandes, rodillos o esponjas para favorecer movimientos amplios de todo el cuerpo.
- **Paso 3:** Invita a los participantes a explorar cómo se mueve por el cuerpo la emoción elegida, traduciendo las cualidades del movimiento en pinceladas (p. ej., rápidas, lentas, fuertes, ligeras).
- **Paso 4:** Ofrece propuestas opcionales que apoyen la exploración corporal, como:
    - «Muéstrame cómo se mueve este sentimiento».
    - «Si esta emoción fuera una ola, ¿cómo fluiría?»
- **Paso 5:** Fomenta un momento de reflexión invitando a los participantes a señalar, tocar o gesticular hacia la parte de la pintura con la que se sientan más conectados.
- **Paso 6:** Concluye la actividad con aproximadamente un minuto de pintura o movimiento lentos y rítmicos para favorecer el retorno a un estado emocional más regulado.

Actividad n.º 3: Historia a través de símbolos

Finalidad: Integrar las experiencias emocionales y sensoriales de la sesión mediante la construcción narrativa basada en símbolos. Esta actividad favorece la organización cognitiva, la secuenciación, la expresión de la identidad y la comprensión emocional, y contribuye a un cierre reflexivo de la sesión.

Método: Narración visual estructurada mediante símbolos, secuenciación y personalización. Los participantes seleccionan y organizan elementos simbólicos para construir un relato sencillo, con el apoyo de una facilitación verbal, gestual o basada en CAA. El método destaca la

construcción de significado, la autoexpresión y la integración de la experiencia interna en una forma comunicable.

Duración: 20 minutos.

Materiales: Tarjetas de símbolos que representen personajes, emociones, lugares, acciones y objetos; papel o tableros para organizar los símbolos; materiales artísticos para personalizar (rotuladores, texturas, papel de colores, pegamento, pegatinas, etc.); apoyos de CAA e indicaciones visuales opcionales; cámara o dispositivo para documentar (con consentimiento).

Instrucciones:

- **Paso 1:** Presenta una selección de tarjetas de símbolos y explica brevemente que los participantes crearán una historia sencilla utilizando imágenes y símbolos.
- **Paso 2:** Invita a los participantes a elegir tres símbolos que representen un momento, sentimiento o idea de la sesión.
- **Paso 3:** Apoya a los participantes para organizar los símbolos en una secuencia clara: principio → desarrollo → final.
- **Paso 4:** Anima a personalizar la historia mediante texturas, líneas, colores o símbolos adicionales, según las preferencias individuales.
- **Paso 5:** Ofrece preguntas reflexivas que apoyen la construcción de significado, como:
    - «¿Quién es este?»
    - «¿Qué ocurrió primero?»
    - «¿Qué sentimiento va aquí?»
- **Paso 6:** Cread conjuntamente un título, una palabra o un pie de imagen sencillo que represente la historia.

- **Paso 7:** Documenta la historia terminada mediante fotografías o notas, garantizando el consentimiento informado.

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

Un número creciente de revisiones y metaanálisis indica que la arteterapia puede tener efectos positivos sobre la regulación emocional, el autoconcepto, la participación social y el funcionamiento conductual de personas con discapacidad intelectual y/o perfiles neurodivergentes. Estos hallazgos señalan el valor de los procesos creativos, corporales y simbólicos como vías accesibles de expresión, conexión y autocomprensión, especialmente para personas cuyas experiencias pueden ser difíciles de articular mediante formas verbales o mediadas cognitivamente. Al mismo tiempo, la investigación señala de forma consistente una variabilidad considerable en los resultados, que refleja diferencias en los perfiles de desarrollo, las necesidades sensoriales y emocionales, los enfoques de facilitación y las condiciones contextuales. Esta variabilidad subraya la importancia de una práctica contextualizada, flexible y éticamente fundamentada, así como la necesidad de diseños de evaluación sólidos, pero sensibles, que puedan dar cuenta de la complejidad en lugar de imponer nociones estandarizadas de éxito. En este contexto, los enfoques de métodos mixtos, como las escalas de consecución de objetivos, las escalas de valoración de sesiones y el análisis temático de narrativas visuales, verbales o corporales, resultan especialmente adecuados para la arteterapia con jóvenes artistas, ya que captan formas de cambio sutiles, orientadas al proceso y definidas por los participantes, que van más allá de la reducción de síntomas y sitúan la experiencia vivida en primer plano.

Desarrollo emocional

La arteterapia favorece el desarrollo emocional al transformar experiencias sentidas, a menudo preverbales, en símbolos, imágenes y formas corporales que pueden explorarse y compartirse. Mediante rutinas previsibles, descansos sensoriales y estrategias de corregulación, se ayuda a los participantes a reconocer, nombrar, modular y tolerar los estados emocionales a lo largo del tiempo. Este apoyo gradual a la alfabetización emocional es especialmente relevante para quienes tienen dificultades de conciencia o regulación emocional. El énfasis en los comentarios centrados en el proceso, destacando el esfuerzo, la exploración y las estrategias adaptativas en lugar de los resultados, ayuda a proteger la autoestima, reduce la ansiedad ante el desempeño y contrarresta las tendencias al perfeccionismo.

Habilidades sociales y relacionales

En un contexto grupal, la creación artística colaborativa genera oportunidades sin presión para practicar el respeto de turnos, la escucha y la adopción de perspectivas de formas que resultan significativas y atractivas, en lugar de meramente instructivas. Las tareas creativas compartidas fomentan la sintonía relacional y la conciencia mutua, permitiendo que la interacción social surja de forma orgánica a través de la acción. La rotación de roles, como responsable de materiales, del tiempo o de fotografía, favorece la capacidad de acción, la responsabilidad y la flexibilidad de roles, mientras que los acuerdos grupales y las normas con apoyo visual proporcionan un marco relacional claro que sostiene la seguridad, la previsibilidad y el respeto mutuo.

Identidad, capacidad de acción y visibilidad

La creación artística afirma la autoría, la voz y la narrativa personal, especialmente de jóvenes artistas cuyas perspectivas suelen estar marginadas o mediadas por otras personas. La oportunidad de elegir, dejar huellas visibles y desarrollar un lenguaje visual propio contribuye a fortalecer el sentido de identidad y capacidad de acción. Cuando corresponda, las exposiciones o momentos de puesta en común, organizados junto a los participantes, pueden promover la inclusión social y cuestionar las narrativas dominantes que presentan la discapacidad principalmente en términos de déficits. La práctica ética exige que los participantes conserven un control significativo sobre cómo se expone, describe y comparte su obra, con procesos explícitos de consentimiento para las imágenes, los pies de imagen y la presentación pública.

Crecimiento cognitivo y creativo

Las actividades de arteterapia que alternan deliberadamente entre estructura y libertad favorecen el desarrollo de la atención, la planificación, la secuenciación y el pensamiento flexible. Los marcos claros proporcionan contención y previsibilidad, mientras que la exploración abierta invita a la creatividad y la resolución de problemas. Los materiales multisensoriales, como texturas, temperaturas y resistencias variadas, mejoran la integración sensorial y enriquecen la codificación y recuperación de recuerdos. Prácticas como los diarios visuales o la elaboración de portafolios consolidan aún más el aprendizaje a lo largo del tiempo y ofrecen a los participantes un registro tangible de exploración, continuidad y cambio.

Beneficios a largo plazo

Con una participación constante y apoyada, los jóvenes artistas suelen comunicar una mayor resiliencia, participación social y autonomía en la toma de decisiones, así como un sentido más sólido de identidad creativa. Las familias y los educadores observan a menudo la generalización de estas capacidades a contextos cotidianos, incluidas mejoras en la comunicación, el autocuidado y los comportamientos cooperativos. Estos resultados a largo plazo destacan el papel de la arteterapia no solo como espacio de expresión, sino como práctica sostenida de desarrollo, relación e inclusión con relevancia más allá del entorno terapéutico.

Recursos adicionales

- Documental sobre arteterapia (vídeo de YouTube): Un breve documental que muestra sesiones reales de arteterapia y profesionales que explican cómo los procesos creativos favorecen el bienestar emocional.
- Un joven artista con síndrome de Down (vídeo de YouTube): Un breve retrato de un joven artista con síndrome de Down que destaca cómo el arte fomenta la identidad, la autonomía y la autoexpresión.
- Arteterapia: caballete FRIEASEL para personas con discapacidad (vídeo de YouTube): Una demostración de un caballete de pintura adaptado, diseñado para apoyar la creación artística de personas con discapacidades físicas o motoras.
- LHC Better Living: autismo y arteterapia (vídeo de YouTube): Un breve fragmento que ilustra cómo la arteterapia ayuda a las personas autistas a regular sus emociones y participar mediante actividades sensoriales.

- Arteterapia: Real Look Autism (vídeo de YouTube): Una mirada al interior de sesiones de arteterapia con niños autistas, que muestra cómo la expresión creativa facilita la comunicación y reduce la ansiedad.
- «Sí puedes»: terapia centrada en el arte para personas con discapacidad (vídeo de YouTube): Un vídeo motivador que presenta programas artísticos inclusivos que empoderan a las personas con discapacidad mediante la creación colaborativa.
- El poder de la terapia artística (vídeo de YouTube): Una breve pieza que destaca el impacto terapéutico de la creación artística, con ejemplos de cómo los procesos creativos promueven la sanación emocional.
- ¿Qué es la arteterapia? (vídeo de YouTube): Una introducción clara a los principios y beneficios de la arteterapia, con ejemplos de distintos contextos y poblaciones.

Referencias

- American Psychological Association. (2020). Publication manual of the American Psychological Association (7th ed.). American Psychological Association.
- Coholic, D., & Eys, M. (2016). *The arts as a medium for social-emotional learning in youth with disabilities*. Arts Education Policy Review, 117*(2)*, 84–96.
- Domínguez Toscano, P. M. (Ed.). (2005). *Arteterapia: Principios y ámbitos de aplicación*. Junta de Andalucía / FSE.
- Kramer, E. (1958). *Art therapy in a children's community*. Schocken Books.

- López Cao, M., & Martínez Díez, N. (2003). *El arte como terapia en España*. Universidad Complutense.
- Naumburg, M. (1978). *Dynamically oriented art therapy: Its principles and practices*. Magnolia Street Publishers.
- Schweizer, C., Knorth, E. J., & Spreen, M. (2020). *Art therapy with people with intellectual disabilities: A systematic review*. Arts in Psychotherapy, 69, 101665.
- Slayton, S. C., D'Archer, J., & Kaplan, F. (2010). *Outcome studies on the efficacy of art therapy: A review of findings.* Art Therapy, 27(3), 108–118.
- Waller, D. (1991). *Becoming a profession: The history of art therapy in Britain 1940–82*. Routledge.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. La arteterapia se centra en el valor estético de las obras, en lugar de en el proceso creativo personal.

- VERDADERO
- FALSO

2. Las personas con discapacidad intelectual pueden utilizar la arteterapia para expresar emociones difíciles de verbalizar.

- VERDADERO
- FALSO

3. ¿Cuál es el principal objetivo de la arteterapia?

- Enseñar habilidades artísticas
- Promover el bienestar emocional y relacional
- Producir arte para su venta

4. ¿Qué material resulta especialmente adecuado para la integración sensorial?

- Arcilla
- Lápiz
- Gráficos por ordenador

5. ¿Cuál es un principio ético fundamental?

- Competencia
- Confidencialidad y respeto
- Interpretación sin consentimiento

Módulo 10

Ámbito de aplicación de lo aprendido: musicoterapia

Módulo 10: Ámbito de aplicación de lo aprendido – Musicoterapia

Objetivos de aprendizaje

Este módulo presenta la musicoterapia como un enfoque inclusivo y relacional que utiliza la experiencia musical para apoyar la comunicación, la expresión emocional y la participación compartida. Ofrece una visión general de conceptos fundamentales, métodos y estrategias basadas en el ritmo que pueden adaptarse al trabajo con jóvenes artistas con discapacidad intelectual o neurodivergentes. El capítulo también proporciona ejemplos prácticos y actividades que los facilitadores pueden aplicar en entornos grupales o individuales para potenciar la implicación, la cocreación y el bienestar.

Al finalizar este módulo, podrás:

- **Describir** la musicoterapia como un proceso reflexivo basado en la experiencia musical y la relación terapéutica.
- **Explicar** cómo el ritmo, la improvisación y la creación musical compartida favorecen la comunicación, la regulación emocional y la conexión social.
- **Aplicar** principios seleccionados de la musicoterapia neurológica (NMT) para apoyar la atención, la coordinación y la organización sensorial.
- **Identificar** oportunidades y consideraciones al implementar actividades musicales en entornos inclusivos.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

La musicoterapia utiliza la experiencia musical, como el ritmo, la improvisación y la creación musical compartida, para apoyar la comunicación, la expresión emocional y la participación social. Destaca el proceso de interacción musical, en el que el significado y la conexión surgen entre el terapeuta y el participante (Bruscia, 2014; Nordoff & Robbins, 2007).

Este módulo adopta principios de la **musicoterapia neurológica (NMT)** para ilustrar cómo los patrones rítmicos estructurados pueden favorecer la temporización cognitiva, la regulación emocional y el movimiento coordinado (Thaut & Hoemberg, 2014). Aunque se desarrollaron originalmente en la neurorrehabilitación, determinadas estrategias de NMT se aplican cada vez más a jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, ya que la estructura rítmica puede mejorar la atención, la regulación sensorial y la participación corregulada (Thaut & Hoemberg, 2014; Wan et al., 2010; LaGasse, 2024; Bharathi et al., 2019). En este módulo, las estrategias rítmicas y de apoyo a la atención de la NMT se utilizan de forma adaptada y no clínica. En lugar de aplicar protocolos terapéuticos completos, estos elementos se incorporan para apoyar la implicación, la corregulación y la participación compartida en entornos artísticos inclusivos.

Para los jóvenes artistas con discapacidad, la musicoterapia proporciona un canal de expresión no verbal, en el que los gestos, los sonidos y la temporización funcionan como formas significativas de comunicación (Wigram, Pedersen, & Bonde, 2002; Bunt & Stige, 2014,). Permite expresar experiencias o sentimientos que pueden resultar difíciles de articular

verbalmente (Bruscia, 2014; Wigram, 2004), al tiempo que fomenta la autoconciencia y la empatía dentro del grupo (Brown & Pavlicevic, 1996; Malloch & Trevarthen, 2009).

Bruscia (2014) describe la musicoterapia como un proceso reflexivo en el que el terapeuta apoya la salud del participante mediante la experiencia musical y la relación que se forma a través de ella. El enfoque Nordoff-Robbins asume que toda persona posee una capacidad musical inherente que puede activarse mediante la improvisación compartida. La musicoterapia neurológica (Thaut & Hoemberg, 2014) demuestra que el ritmo puede organizar la atención y el movimiento al apoyar la temporización y la coordinación neuronales.

Aunque la musicoterapia neurológica (NMT) se desarrolló y aplicó inicialmente en entornos de neurorrehabilitación, como el ictus o el traumatismo craneoencefálico, determinadas estrategias rítmicas y de regulación de la atención pueden adaptarse eficazmente al trabajo con jóvenes artistas con DI y al apoyo de la organización sensorial, la implicación y la conexión emocional con el presente. En estos contextos, la NMT sirve como fuente de apoyo rítmico estructurado, mientras que el proceso relacional y creativo sigue siendo el centro de la interacción musical.

Aunque el **MACT (entrenamiento musical del control de la atención)** se origina como una técnica clínica estructurada dentro de la NMT, en contextos artísticos y culturales podría utilizarse como un marco rítmico simplificado y lúdico para apoyar la atención, el respeto de turnos y la organización sensorial. Esta adaptación mantiene el principio de corregulación rítmica sin implicar un tratamiento clínico.

En conclusión, la musicoterapia ofrece beneficios significativos a quienes participan en sus actividades:

- Comunicación mediante sonidos y gestos no verbales.
- Expresión emocional y reducción de síntomas negativos.
- Pertenencia al grupo y cocreación.
- Capacidad de acción creativa y autoexpresión.
- Accesibilidad mediante instrumentos sencillos, la voz y el movimiento corporal.



Figura 13 Tres hombres sentados tocando un instrumento. Fotografía de RDNE Stock project / Pexels

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Las siguientes actividades pueden utilizarse individualmente o en grupo. Están diseñadas para apoyar la regulación emocional, la comunicación y la participación creativa de formas accesibles.

Actividad n.º 1: Pulso compartido

Finalidad: Promover la regulación emocional, la conexión con el presente y la sincronía grupal mediante un ritmo estable y compartido. La percusión grupal se utiliza a menudo en terapia para potenciar los sentimientos de unión y la corregulación. Un pulso constante puede ayudar a calmar el sistema nervioso y crear una sensación de previsibilidad.

Duración: 10-15 minutos.
Materiales: Tambores pequeños o sonajas para cada participante. Si no hay instrumentos, puede utilizarse percusión corporal (p. ej., palmadas, golpecitos, pisadas).
Instrucciones:

- **Paso 1 Colocación en círculo:** Invita a los participantes a sentarse juntos en círculo.
- **Paso 2 Pulso constante del líder:** Comienza tocando un pulso lento y constante, por ejemplo, palmadas suaves o golpes suaves de tambor a un tempo uniforme. Esta señal rítmica sirve como anclaje para el grupo.
- **Paso 3 Incorporación gradual:** Anima a cada participante a sumarse al pulso de la forma que le resulte cómoda. Puede dar palmadas, marcar el ritmo con los pies, tocar su tambor o sonaja, o incluso simplemente respirar al compás. Destaca que no hay una forma incorrecta de sumarse: el objetivo es simplemente acompasarse al ritmo del grupo. Si alguien no puede utilizar un instrumento o mover las extremidades, anímalo a imaginar que da golpecitos, a asentir con la cabeza, etc. El objetivo es la inclusión en el ritmo compartido en cualquier nivel posible.

- **Paso 4 Mantener el ritmo**: Continúa el pulso grupal durante varios minutos. Mantén el tempo previsible y constante, ajustándolo únicamente si todo el grupo pasa de forma natural a un nuevo tempo cómodo. Debes observar la energía del grupo y realizar pequeños ajustes de tempo cuando sea necesario (p. ej., reducir la velocidad si las personas parecen sobreestimuladas o aumentarla suavemente si la energía es muy baja).
- **Paso 5 Cierre:** Tras 10-15 minutos, lleva gradualmente la percusión a una parada suave o a un desvanecimiento lento. Puedes contar los últimos pulsos hacia atrás o dar una señal sencilla, como levantar la mano, para que todos terminen juntos.

Actividad n.º 2: Ritmo y movimiento (inspirada en NMT - MACT)

Finalidad: Practicar habilidades de atención, respeto de turnos, secuenciación y planificación motora mediante juegos rítmicos interactivos. Esta actividad se inspira en técnicas de musicoterapia neurológica (NMT), específicamente en el entrenamiento musical del control de la atención (MACT), que utiliza señales musicales estructuradas para practicar la atención sostenida y alternante.
Duración: 15-20 minutos
Materiales: Tambores de mano o claves de madera para cada persona. Si no hay instrumentos, pueden utilizarse palmadas o golpes suaves en los muslos.
Instrucciones:

- **Paso 1 Patrón de llamada y respuesta:** Establece un patrón rítmico sencillo que el grupo pueda repetir como eco. Por ejemplo, comienza con un patrón de cuatro pulsos como «ta - ta - ti - ta»

(donde «ti» indica dos golpes más rápidos en el espacio de uno). Toca este patrón en un tambor o con palmadas y pide al grupo que escuche. Después, da la señal para que todos lo repitan al unísono.

- **Paso 2 Repetir e interiorizar el ritmo:** Realiza la llamada y respuesta varias veces con el mismo patrón para que los participantes se familiaricen con él. Esto pone en juego la atención focalizada y las habilidades de escucha.
- **Paso 3 Introducir variaciones:** Introduce gradualmente pequeños cambios en el patrón para practicar el cambio de atención y la flexibilidad de secuenciación. Por ejemplo, puedes insertar una pausa (silencio), añadir un golpe acentuado (más fuerte) o cambiar la velocidad (algo más rápida o lenta). Cada vez, el grupo escucha y después repite. Quita importancia con humor a los «errores» y anima a intentarlo de nuevo: el objetivo es mantener a todos mentalmente implicados y disfrutando de los cambios.
- **Paso 4 Rotar el papel de líder:** Cuando el grupo comprenda el juego, invita a los participantes a turnarse como líderes que crean un nuevo ritmo para que los demás lo copien. Puede ser tan sencillo como un patrón de dos o cuatro pulsos a su elección. Apoya a quienes sean tímidos o estén inseguros: incluso una sola palmada o un pulso sencillo son perfectos. Celebra la creatividad: si alguien hace algo inesperado o irregular, trátalo como una variación lúdica que el grupo puede repetir.
- **Paso 5 Integración del movimiento (opcional):** Para implicar la planificación motora, puedes incorporar movimiento al ritmo. Por ejemplo, asigna un movimiento sencillo (como un paso, una palmada o un balanceo) a determinados pulsos. O prueba una actividad de «parar y seguir»: cuando el líder toca, todos marchan

en el sitio al compás; cuando deja de tocar, todos se quedan inmóviles. Esto procede directamente de técnicas MACT, en las que las señales musicales indican cuándo iniciar o detener acciones, entrenando el control de impulsos de forma motivadora (Thaut & Gardiner, 2014).

Actividad n.º 3: Exploración de la identidad sonora

Finalidad: Proporcionar un medio no verbal para que cada participante exprese su estado emocional actual y se sienta escuchado por el grupo. Esta actividad ofrece una forma de «decir» cómo te sientes utilizando sonidos en lugar de palabras, lo que puede reducir la presión de explicar verbalmente.
Duración: 8-12 minutos (según el tamaño del grupo).
Materiales: Solo la voz o un instrumento sencillo por persona (p. ej., una campanilla, un tambor de mano, una kalimba o cualquier objeto sonoro). Si hay instrumentos, repártelos para que cada persona tenga uno; si no, basta con la voz.
Instrucciones:

- **Paso 1 Introducción:** Explica al grupo que, en lugar de utilizar palabras para describir cómo nos sentimos, cada persona producirá un único sonido para mostrar cómo se encuentra en ese momento. Destaca que cualquier sonido es válido: largo o corto, fuerte o suave, musical o simplemente un ruido. No hay un sonido «incorrecto» cuando representa cómo te sientes.
- **Paso 2 Compartir sonidos individuales**: Por turnos, cada participante produce el «sonido de sus sentimientos» elegido. Por ejemplo, alguien puede respirar profundamente y tararear suavemente si se siente tranquilo, o dar una pisada o tocar una

nota rápida y fuerte si siente enfado o entusiasmo. Puede ser abstracto, incluso simplemente un volumen, una altura o un ritmo con el que conecte en ese momento.

- **Paso 3 Eco grupal:** Después de que una persona produzca su sonido, se invita al resto del grupo a repetirlo o reflejarlo suavemente. Si era un sonido vocal, los demás intentan imitar brevemente esa vocalización. Si se produjo con un instrumento, pueden responder utilizando los suyos de manera similar (o la voz, si no tienen el mismo instrumento). La idea es que todos reflejen lo que han oído, reconociendo la expresión de la persona. Debe hacerse con respeto, ajustándose al tono y al volumen (si alguien produjo un sonido suave, todos lo repiten suavemente).
- **Paso 4 Respetar los turnos:** Continúa la ronda para que cada miembro del grupo tenga un turno para producir un sonido y escucharlo repetido por el grupo. No debe haber interrupciones; el sonido de cada persona es único e importante. Anima a los participantes a escucharse de verdad.
- **Paso 5 Cierre:** Cuando todos hayan participado, termina la actividad con un momento de silencio o quizá con un sonido colectivo suave, como un tarareo conjunto o un acorde instrumental, para reunir de nuevo al grupo. Por ejemplo, el facilitador puede indicar que todos respiren profundamente a la vez y emitan un tarareo suave al unísono, que se desvanezca hasta el silencio.

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

Las actividades musicales pueden apoyar de forma significativa el desarrollo personal, social y artístico de jóvenes artistas con DI o neurodivergentes. Lo más importante en la práctica no es el resultado musical, sino el entorno de presencia compartida, flexibilidad e implicación relacional. El enfoque del facilitador determina en gran medida lo accesible y empoderadora que resulta la actividad.

A continuación se presentan algunas directrices para trabajar con jóvenes artistas.

- **Da ejemplo de participación tranquila, constante y sin juicios:** Una postura asentada, una respiración relajada y movimientos constantes ayudan a establecer un ambiente previsible que favorece la corregulación. Las variaciones de ritmo o temporización de los participantes deben acogerse, no corregirse; todas las aportaciones son significativas. Permite que la sincronía surja naturalmente: el ritmo compartido suele desarrollarse de forma espontánea y fortalece la cohesión grupal.
- **Utiliza señales rítmicas claras y sencillas y fomenta los turnos sin presión:** Demuestra una escucha activa repitiendo con precisión los patrones de los participantes y reconociendo sus ideas. Si alguien tiene dificultades, simplifica la tarea o ayúdalo con delicadeza sin atraer atención negativa. Sigue el flujo del grupo: si un ritmo cambia o se vuelve irregular, adáptate. Utiliza comentarios positivos y específicos para reforzar la implicación («¡Qué bien habéis parado juntos!», «¡Qué buen patrón rápido has creado!»).

- **Valida los sonidos y gestos expresivos sin interpretarlos:** Repite cada sonido con sinceridad para mostrar que ha sido escuchado, ya sea suave, lúdico o intenso, evitando etiquetarlo («enfadado», «triste») o analizar su significado. Si alguien duda, ofrece crear un sonido juntos o permite que pase su turno. El trabajo por parejas, el reflejo y el ánimo amable ayudan a mantener un ambiente de aceptación y presencia compartida.

Este enfoque favorece el desarrollo de muchas habilidades en los jóvenes artistas que participan en actividades de creación musical, en particular:

- **Competencia personal:** conciencia emocional, confianza, capacidad de acción propia y comodidad en la expresión creativa.
- **Competencia social**: respeto de turnos, escucha, pertenencia al grupo y corregulación rítmica.
- **Competencia artística**: exploración de la identidad musical, elecciones sonoras e improvisación.
- **Competencia profesional emergente**: responsabilidad, preparación, colaboración y práctica compartida respetuosa.

Mediante estas directrices, la creación musical se convierte en un proceso flexible e inclusivo en el que los jóvenes artistas pueden participar a su propio ritmo, comunicarse de formas que les resulten naturales y ser reconocidos como colaboradores valiosos dentro del grupo.

Recursos adicionales

Los siguientes recursos pueden ayudar al participante a explorar actividades musicales y seguir aprendiendo.

- Nordoff-Robbins (musicoterapia creativa): Explora enfoques relacionales y de improvisación, centrándose en la interacción musical compartida y la capacidad de acción creativa.
- Musicoterapia neurológica - Demostraciones (elementos adaptables):
  Vídeos prácticos breves que muestran cómo la estructura rítmica puede favorecer la atención, el movimiento y la implicación de formas sencillas y accesibles.
- Chrome Music Lab (herramientas musicales interactivas gratuitas):
  Herramientas digitales accesibles para explorar el ritmo, la melodía, los bucles y la textura sonora. Útiles para el juego grupal inclusivo y con pocas barreras.
- Escucha profunda / conciencia sonora (Fundación Pauline Oliveros): Prácticas guiadas sencillas de conciencia sonora que favorecen la conexión sensorial con el presente y la copresencia.
- Biblioteca gratuita de bucles de percusión: Útil para establecer una estructura rítmica constante en las actividades cuando hay pocos instrumentos. No requiere iniciar sesión.

Referencias

- Bharathi, G., Jayaram, S., & Kishore, M. T. (2019). *Music-based intervention for children with autism spectrum disorder: A randomized controlled trial.* Frontiers in Psychology, 10, 1198.
- Brown, S., & Pavlicevic, M. (1996). *Clinical improvisation in creative music therapy: Musical aesthetic and the interpersonal dimension.* The Arts in Psychotherapy, 23(5), 397–405.
- Bruscia, K. E. (2014*). Defining music therapy (3rd ed.).* Barcelona Publishers.

- Bunt, L., & Stige, B. (2014). *Music therapy: An art beyond words (2nd ed.).* Routledge.
- Hardy, M. W., & LaGasse, A. B. (2013). *Rhythm, movement, and autism: Using rhythmic rehabilitation research as a model for autism.* Frontiers in Integrative Neuroscience, 7, 19.
- Kirschner, S., & Tomasello, M. (2009). *Joint drumming: Social context facilitates synchronization in preschool children.* Journal of Experimental Child Psychology, 102(3), 299–314.
- LaGasse, A. B. (2024). *Rhythmic entrainment and functional outcomes in autism spectrum disorder: A systematic review.* Frontiers in Integrative Neuroscience, 17, Article 1192012.
- Malloch, S., & Trevarthen, C. (Eds.). (2009). *Communicative musicality: Exploring the basis of human companionship.* Oxford University Press.
- Nordoff, P., & Robbins, C. (2007). *Creative music therapy: A guide to fostering clinical musicianship (2nd ed.).* Barcelona Publishers.
- Pasiali, V., LaGasse, A. B., & Penn, S. (2014). *The effect of Musical Attention Control Training (MACT) on attention skills of adolescents with neurodevelopmental delays: A pilot study.* Journal of Music Therapy, 51(4), 333–354.
- Thaut, M. H. (2005). *Rhythm, music, and the brain: Scientific foundations and clinical applications*. Routledge.
- Thaut, M. H., & Gardiner, J. C. (2014). *Musical Attention Control Training*. In M. H. Thaut & V. Hoemberg (Eds.), Handbook of neurologic music therapy (pp. 257–269). Oxford University Press.
- Thaut, M. H., & Hoemberg, V. (Eds.). (2014). *Handbook of neurologic music therapy.* Oxford University Press.

- Thaut, M. H., McIntosh, G. C., & Hoemberg, V. (2015). *Neurobiological foundations of neurologic music therapy: Rhythmic entrainment and the human brain*. Frontiers in Psychology, 6, 1185.
- Wan, C. Y., Demaine, K., Zipse, L., Norton, A., & Schlaug, G. (2010). *From music making to speaking: Engaging the mirror neuron system in autism*. Brain Research Bulletin, 82(3–4), 161–168.
- Wheeler, B. L. (Ed.). (2015). *Music therapy handbook*. Guilford Press.
- Wigram, T. (2004). *Improvisation: Methods and techniques for music therapy clinicians, educators, and students*. Jessica Kingsley Publishers.
- Wigram, T., Pedersen, I. N., & Bonde, L. O. (2002). *A comprehensive guide to music therapy: Theory, clinical practice, research and training.* Jessica Kingsley Publishers.
- Wiltermuth, S. S., & Heath, C. (2009). *Synchrony and cooperation.* Psychological Science, 20(1), 1–5.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. La musicoterapia hace hincapié en la interacción musical compartida, en lugar de en lograr resultados de interpretación musical.

- VERDADERO
- FALSO

2. La musicoterapia neurológica (NMT) utiliza el ritmo para apoyar la atención, la coordinación y la regulación, no solo la expresión emocional.

- VERDADERO

- FALSO

3. El enfoque Nordoff-Robbins se basa en la idea de que:

- La música debe enseñarse antes de poder utilizarse
- Toda persona posee un potencial musical innato que puede activarse mediante la improvisación
- La musicoterapia se centra principalmente en las habilidades interpretativas

4. El principal objetivo de las actividades rítmicas grupales de este módulo es:

- Producir resultados musicales sincronizados
- Apoyar la atención compartida, la corregulación y la conexión
- Entrenar la precisión técnica del ritmo

5. ¿Qué actividad ofrece una forma no verbal de expresar el estado emocional dentro del grupo?

- Exploración de la identidad sonora
- Debate de análisis de letras de canciones
- Ejercicio de práctica de escalas

Módulo 11

Ámbito de aplicación de lo aprendido: dramaterapia

Módulo 11: Ámbito de aplicación de lo aprendido: dramaterapia

Objetivos de aprendizaje

Este módulo presenta los fundamentos teóricos y las aplicaciones prácticas de la dramaterapia en contextos educativos, sociales y terapéuticos. Los participantes explorarán cómo los métodos basados en el teatro apoyan la expresión emocional, la inclusión y el desarrollo personal, con especial atención al trabajo con jóvenes artistas con discapacidad intelectual (DI) y/o neurodivergentes. Al finalizar el módulo, los participantes podrán:

- **Comprender** los fundamentos teóricos y prácticos de la dramaterapia y su potencial para complementar otras metodologías de apoyo psicológico y educativo (p. ej., la danzaterapia).
- **Analizar** las oportunidades y los retos de su aplicación en distintos contextos educativos, terapéuticos y sociales.
- **Conocer** el impacto de la dramaterapia en las habilidades de los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

Durante el siglo XX, la frontera entre arte y terapia se fue difuminando. La música, la danza, el teatro y la fotografía demostraron un potencial transformador capaz de influir en la autopercepción y la calidad de vida (Chasen, 2011; Slade, 2008). En este contexto surgió la dramaterapia, basada en la idea de que las personas pueden conocerse y transformarse

mediante la representación. Fundamentada en la acción y el movimiento, la dramaterapia reconoce el papel del cuerpo como puente entre las dimensiones interna y externa. A través de él, lo invisible puede tomar forma y convertirse en una experiencia compartible y reconocible. El movimiento, el ritmo, la mímica y el juego se convierten en herramientas para expresar lo que las palabras no pueden comunicar. En la dramaterapia, esta sensibilidad se traduce en el uso del cuerpo como canal privilegiado de expresión y relación, capaz de hacer visible lo invisible.

Fundamentos teóricos

La dramaterapia surge de la convergencia de distintas tradiciones y escuelas de pensamiento que, durante el siglo XX, transformaron el teatro de una simple arte escénica en una herramienta de sanación y crecimiento personal. En 1953, Jacob Levi Moreno abrió el camino con el psicodrama, defendiendo que la acción precede al pensamiento: mediante el gesto y el movimiento, el cuerpo se convierte en el vehículo principal de conocimiento y transformación (Moreno, 1953). No se trata de actuar para un público, sino de escenificar fragmentos de la propia vida en un contexto protegido para explorar emociones y relaciones de forma directa y liberadora (Holmes & Karp, 1991).

Esta idea se entrelaza con el trabajo de Augusto Boal, quien, con su Teatro del Oprimido (1974), sacó el teatro del escenario tradicional y lo puso al servicio de la comunidad. Boal defendía que todo ser humano es a la vez actor y espectador de su propia vida: el teatro se convierte así en un espacio de conciencia crítica donde las personas pueden reflexionar sobre las dinámicas de poder y proponer alternativas. En el ámbito terapéutico, esta perspectiva muestra cómo el escenario puede ser un

medio de liberación y transformación colectiva, no solo individual (Boal, 2000). Junto a estas visiones, Jacques Lecoq desarrolló en 1997 una pedagogía centrada en el cuerpo poético (Lecoq, 1997). Para él, el teatro no debía formar únicamente actores profesionales, sino también seres humanos capaces de escuchar el mundo con todo su cuerpo.

En Italia, Gaetano Oliva contribuyó a sistematizar la dramaterapia en contextos educativos y terapéuticos, describiéndola como una «educación en la presencia». Para Oliva, el cuerpo es un lugar donde se manifiestan miedos, conflictos y recursos, y el escenario se convierte en un espacio simbólico de mediación: un entorno protegido donde pueden representarse emociones y experiencias sin quedar abrumado por ellas. Desde esta perspectiva, el juego simbólico es fundamental porque permite expresar emociones profundas de forma protegida y compartible (Oliva, 2005).

Por último, en 2014 Michael Karp y Maria Farrall actualizaron el método de Moren, describiendo el psicodrama contemporáneo como un proceso de tres etapas: calentamiento, acción dramática y puesta en común. Su énfasis en la espontaneidad creativa, considerada la forma más pura de salud mental, refuerza la idea de que el escenario es un laboratorio de la realidad, un lugar donde pueden experimentarse nuevas formas de ser y relacionarse (Karp & Farrall, 2014). Oliva y Karp & Farrall comparten una atención al cuerpo, las relaciones, el uso de símbolos y del juego, y el papel del facilitador.

La dramaterapia es una práctica de ciudadanía emocional que conecta el arte y la psicología, el individuo y la comunidad (Brook, 1968). Por tanto, se basa en una red de ideas que, pese a proceder de contextos diferentes,

convergen en ciertos principios comunes: la centralidad del cuerpo como instrumento de conocimiento, el valor del juego y la espontaneidad, la dimensión relacional y comunitaria y el escenario como espacio simbólico de transformación.

La dramaterapia es una disciplina que puede aplicarse y proponerse en distintos ámbitos:

- **Escuela y educación:** promueve la educación emocional y la integración, combate el acoso y la desigualdad y valora la diversidad como recurso (Chasen, 2011).
- **Discapacidad:** valora las capacidades expresivas incluso cuando existen limitaciones comunicativas; el escenario se convierte en un espacio de inclusión.
- **Salud mental**: cuando se utiliza en centros y comunidades terapéuticas, la dramaterapia promueve la reconstrucción de la identidad y de la narrativa personal (Slade, 2008).
- **Grupos vulnerables:** deconstruye roles y estereotipos, devolviendo voz y dignidad a las minorías y a las personas discriminadas.
- **Dimensión grupal**: el grupo es espejo y apoyo, una microsociedad terapéutica basada en la escucha y la empatía.

Papel del facilitador y entorno seguro

En la dramaterapia, los facilitadores actúan como «acompañantes del proceso», garantizando un entorno claro y fiable (Karp & Farrall, 2014). Definen los marcos temporales, las normas de cuidado mutuo y los límites físicos. Proporcionan calentamientos graduales a los participantes, ofrecen imágenes y estímulos no prescriptivos, reducen el ritmo cuando aumenta la intensidad emocional y utilizan la puesta en común final para

traducir la experiencia en significado. En la relación de ayuda, el facilitador supervisa la calidad del juego simbólico (la capacidad de «hacer como si» manteniéndose seguro), fomenta la conciencia de la respiración y la postura y cultiva un clima sin juicios que permite probar y equivocarse sin consecuencias. Al trabajar con jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, se ocupa de las adaptaciones sensoriales (luces, sonidos, materiales táctiles), la previsibilidad de las secuencias y el uso de señales claras para facilitar transiciones y descansos.

Dramaterapia, fototerapia y otras terapias artísticas

La fototerapia puede complementar la dramaterapia, creando un círculo virtuoso entre imagen y acción: las fotografías (personales, de archivo, simbólicas) sirven como detonantes narrativos y permiten extender el trabajo corporal a la dimensión visual, promoviendo el reconocimiento y la reelaboración. Del mismo modo, la danza movimiento terapia favorece la conciencia cinestésica, y la música facilita la corregulación y la cohesión grupal. La integración no confunde los lenguajes: cada práctica se ocupa de un registro (cuerpo, voz, imagen, ritmo) y converge en el mismo objetivo de conciencia, expresión y relación. En los cursos con jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, esta integración permite una personalización precisa: algunos responden mejor al ritmo, otros a la visualización y otros a la voz, y la pluralidad de canales aumenta la accesibilidad y la inclusión (Chasen, 2011).

Evaluación del proceso y de los resultados

La evaluación es una parte integral de las actividades de dramaterapia, ya que pone de relieve los procesos individuales y colectivos de cambio que experimentan los participantes de los talleres. El sistema de

evaluación está diseñado para acompañar toda la experiencia y captar aspectos emocionales, relacionales, físicos y expresivos. El seguimiento puede dividirse en tres etapas fundamentales:

- **Inicio:** En esta fase pueden identificarse las expectativas de los participantes, las necesidades iniciales y el nivel de comodidad física y relacional.
- **Durante:** durante las actividades, el dramaterapeuta puede observar la espontaneidad, la percepción de seguridad, la capacidad de implicarse y el respeto de los tiempos propuestos.
- **Cierre:** por último, pueden evaluarse la autopercepción, las capacidades expresadas y la integración en el grupo.

Pueden utilizarse distintas herramientas para recopilar esta información, incluidas escalas Likert breves sobre seguridad y espontaneidad, cuestionarios sobre habilidades como comunicación no verbal, escucha y cooperación, diarios corporales de palabras e imágenes y microentrevistas narrativas. El objetivo es destacar el impacto de la actividad en el participante y hacer visible el cambio. Por ejemplo, los cursos de dramaterapia pueden permitir a una persona con discapacidad moverse con mayor facilidad, utilizar su voz de forma más eficaz y desarrollar un sentido más sólido de pertenencia al grupo. Este enfoque devuelve dignidad y centralidad a los procesos, destacando el potencial transformador de las experiencias artísticas (Oliva, 2005; Slade, 2008).

En conclusión, la dramaterapia es una valiosa aportación a las prácticas clínicas, terapéuticas y educativas, a las que enriquece y apoya. Promueve una exploración emocional segura y respetuosa, así como el bienestar individual y la regulación de las emociones. Las actividades de

dramaterapia acogen distintos ritmos personales, permiten libertad para entrar y salir de los roles y reconocen el valor del silencio como forma legítima de participación. La participación en las actividades es siempre voluntaria, y el ambiente se caracteriza por la escucha y el respeto mutuo.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Actividad n.º 1: Construir el espacio dramático seguro

Finalidad: Desarrollar la conciencia sobre cómo crear un entorno seguro, estructurado e inclusivo para la dramaterapia con grupos educativos o culturales.

Método: Ejercicio experiencial grupal seguido de reflexión guiada (presencial o en línea).

Duración: 60 minutos.

Materiales: Rotafolio o pizarra digital; rotuladores; lista de comprobación impresa (o documento compartido).

Instrucciones:

- **Paso 1 Calentamiento:** El formador dirige una breve sesión simulada de dramaterapia, destacando la previsibilidad y la seguridad. Los participantes se colocan de pie en círculo mientras el formador los guía en ejercicios de respiración que incluyen movimientos lentos, como colocar las manos sobre el corazón y realizar estiramientos suaves. Utiliza señales visuales y verbales (p. ej., «¿Preparados? Sí/No»).
- **Paso 2 Breve ejercicio simbólico:** «Mi árbol seguro»: los participantes utilizan sus cuerpos u objetos para crear un árbol que represente fortaleza (primero individualmente y después por parejas).

- **Paso 3 Análisis en pequeños grupos:** El grupo se divide en grupos más pequeños. Cada uno dibuja o elige imágenes en respuesta a la pregunta «¿Qué crea seguridad?» (Ejemplos de categorías: espacio físico, voz/tonos, cuerpo/movimientos, ritmo/tiempos, normas/puesta en común y transiciones/señales. Después, cada grupo vota los tres elementos más importantes mediante pegatinas o marcas.
- **Paso 3 Debate plenario:** Los grupos comparten los resultados. El formador presenta una lista de comprobación de buenas prácticas (rituales, normas, transiciones, conciencia sensorial).



Figura 14 Arriba, el título «Construir el espacio dramático seguro». Abajo, a la izquierda, una mujer y dos hombres descalzos y con los ojos cerrados realizan un ejercicio teatral. A la derecha, una profesora les explica el ejercicio. Midjourney v6, 2025

Actividad n.º 2: Corporalidad y lenguaje simbólico en la educación

Finalidad: Explorar cómo la acción corporal y el juego simbólico apoyan el aprendizaje emocional y la comunicación en contextos educativos y culturales.

Método: Laboratorio práctico con reflexión.

Duración: 60 minutos.

Materiales: Espacio abierto; pañuelos u objetos neutros; papel y bolígrafos.

Instrucciones:

- **Paso 1 Activación corporal (15 min):** Ejercicios sencillos de movimiento y reflejo para aumentar la conciencia corporal.
- **Paso 2 Improvisación simbólica (25 min):** Los participantes crean escenas breves utilizando objetos como símbolos de emociones o experiencias.
- **Paso 3 Reflexión (20 min):** Debate sobre la posibilidad de transferirlo al trabajo educativo y cultural (regulación grupal, implicación, expresión).



Figura 14 Arriba, el título «Improvisación simbólica». Abajo, dos mujeres y dos hombres preparan una escena teatral. Fotografía generada por IA - Midjourney v6, 2025

Actividad n.º 3: Adaptar la dramaterapia a la neurodiversidad y la discapacidad

Finalidad: Desarrollar estrategias prácticas para adaptar la dramaterapia a entornos inclusivos.

Método: Debate de estudios de caso y diseño colaborativo.

Duración: 60 minutos.

Materiales: Fichas de casos; lista de comprobación de adaptaciones; plantillas digitales o en papel.

Instrucciones para los participantes:

- **Paso 1 Análisis del caso (20 min):** Los grupos reciben una situación con participantes que presentan distintas necesidades.
- **Paso 2 Fase de diseño (25 min):** Los grupos proponen adaptaciones (estímulos sensoriales, ritmo, apoyos visuales).

- **Paso 3 Puesta en común y comentarios (15 min):** Los grupos presentan planes abreviados y reciben comentarios de sus iguales.



Figura 16 Arriba, el título «Adaptar la dramaterapia a la neurodiversidad y la discapacidad». Abajo, tres mujeres y un hombre sentados alrededor de una mesa. Una mujer muestra una hoja con la imagen de una persona en silla de ruedas. Fotografía generada por IA - Midjourney v6, 2025

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

El impacto del módulo en jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes puede relacionarse con áreas de competencia transversal:

- **Autoconciencia y autorregulación:** reconocer estados físicos, nombrar emociones, modular la intensidad.
- **Comunicación expresiva**: utilizar la voz, el gesto, el ritmo y la imagen para transmitir significado; escuchar y reflejar.

- **Colaboración y ciudadanía**: cuidar del grupo, respetar los límites, participar en la creación compartida.
- **Creatividad y resolución de problemas**: transformar materiales y tareas en escenarios simbólicos, generar respuestas nuevas.
- **Resiliencia y bienestar**: afrontar emociones difíciles en un entorno de juego protegido, regresar al aquí y ahora con más recursos. Para los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, esta relación destaca progresos observables que pueden compartirse con familias, equipos y escuelas, apoyando las decisiones educativas y terapéuticas.

Directrices prácticas para el entorno

Las siguientes directrices ofrecen consejos prácticos para crear un entorno seguro, inclusivo y funcional para las actividades de dramaterapia. Están diseñadas para facilitar la organización, apoyar la participación y garantizar una experiencia positiva para los jóvenes artistas con discapacidad.

- **Espacio:** garantizar que el entorno esté limpio, sea flexible y esté libre de obstáculos, organizado con zonas dedicadas tanto a actividades dinámicas (acción) como a momentos más tranquilos (puesta en común).
- **Tiempo:** la duración recomendada de la actividad es de 60–90 minutos, divididos en calentamiento, fase experiencial central, cierre y reflexión.
- **Materiales:** es preferible utilizar sillas fáciles de mover, hojas grandes de papel, toallas y objetos neutros como pelotas blandas, cuerdas o papel de colores.

- **Audio e iluminación:** recomendamos niveles moderados, con posibilidad de reducir los estímulos para adaptarse a posibles sensibilidades sensoriales.
- **Seguridad:** al inicio de las actividades, definir junto al grupo normas claras para la seguridad y el buen desarrollo de la actividad (p. ej., ningún contacto sin consentimiento, interrupción inmediata ante una señal verbal).
- **Accesibilidad:** se aconseja utilizar comunicación multimodal (verbal, visual, demostrativa), con tiempos previsibles y rituales de entrada y salida que faciliten la orientación y la participación.

Recursos adicionales

- Asociación Británica de Dramaterapeutas (BADth): Sitio web oficial de la Asociación Británica de Dramaterapeutas.
- Federación Europea de Dramaterapia (EFD): Red europea de dramaterapia: proyectos, congresos y recursos profesionales.
- Sociedad Alemana de Dramaterapia (DGfT – Deutsche Gesellschaft für Theatertherapie): Instituto alemán que ofrece formación avanzada y continua en dramaterapia desde hace muchos años.
- Teatro creativo en terapias de apoyo para niños con trastornos del aprendizaje (Zafeiriadou N., 2015): El documento presenta los resultados del proyecto «Terapias de apoyo para niños con dificultades de aprendizaje», en el que se utilizaron elementos de teatro creativo y dramaterapia con estudiantes de quinto a noveno curso.
- Dramaterapia (Orioli W. 2021): El libro tiene un carácter eminentemente práctico: una sección teórica concisa sirve como marco conceptual para las dos secciones posteriores, que

presentan ejercicios y experiencias en forma de informes de trabajo de expertos del ámbito y estudiosos de la teatroterapia.

Referencias

- Boal, A. (1974). *Teatro dell'Oppresso*. Edizioni Gruppo Abele.
- Boal, A. (2000). *The Rainbow of Desire: The Boal method of theatre and therapy.* Routledge.
- Brook, P. (1968). *Il teatro dell'oppresso in azione*. Ubulibri.
- Chasen, L. R. (2011). *Social skills, emotional growth, and drama therapy: Inspiring connection on the autism spectrum.* Jessica Kingsley Publishers.
- Holmes, P., & Karp, M. (1991). *Lo spazio vuoto*. Bulzoni.
- Karp, M., & Farrall, M. (2014). *Teatroterapia: Il corpo in scena nella relazione d'aiuto*. FrancoAngeli.
- Lecoq, J. (1997). *Psychodrama: Inspiration and technique.* Routledge.
- Moreno, J. L. (1953). *Il corpo poetico*. Ubulibri.
- Oliva, G. (2005). *Who shall survive?.* Beacon House.
- Slade, P. (2008). *The handbook of psychodrama*. Routledge.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. ¿Es la interpretación artística el objetivo de la dramaterapia?
   - VERDADERO
   - FALSO

2. ¿Es el grupo un dispositivo de espejo y apoyo en el escenario?
   - VERDADERO

- FALSO

3. Según Moreno, ¿qué va primero?
   - Las palabras
   - La acción
   - Los pensamientos

4. Dimensión esencial de la dramaterapia:
   - La competencia entre participantes
   - La dirección rígida del facilitador
   - El juego y un entorno seguro

5. El objetivo fundamental de la dramaterapia es:
   - La formación técnica
   - La exploración del yo mediante el cuerpo y la voz
   - El éxito económico del artista

Artistic Minds

Módulo 12

Ámbito de aplicación de lo aprendido: arte digital y cultura inteligente

Módulo 12: Ámbito de aplicación de lo aprendido: arte digital y cultura inteligente

Objetivos de aprendizaje

Este módulo ofrece una visión general de cómo el arte digital y la cultura inteligente se entrecruzan con las prácticas creativas inclusivas. Presenta los conceptos fundamentales, las oportunidades y los retos que configuran el uso de tecnologías emergentes en el trabajo artístico con jóvenes artistas con discapacidad intelectual y perfiles neurodivergentes.

Al cursar el siguiente módulo, los participantes podrán:

- **Diseñar experiencias inclusivas de arte digital** que integren tecnologías inteligentes (p. ej., medios interactivos) para implicar a jóvenes artistas con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes en la expresión creativa.
- **Implementar estrategias y buenas prácticas** para utilizar herramientas de arte digital en tu trabajo con artistas con discapacidad intelectual, garantizando que estas tecnologías se apliquen de forma accesible, empoderadora y ética.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

La tecnología digital se ha convertido en una parte integral del panorama cultural actual, dando lugar al arte digital como medio y fomentando lo que muchos llaman «cultura inteligente». En términos sencillos, el **arte digital** se refiere a obras creativas producidas o mejoradas mediante herramientas digitales, desde ilustraciones dibujadas en una tableta hasta obras de IA generativa e instalaciones interactivas. La **cultura inteligente**

se refiere a la integración de tecnologías avanzadas (como IA, realidad virtual/aumentada y aplicaciones móviles) en espacios y prácticas culturales, con el objetivo de mejorar el acceso, la participación y la personalización (SmartCulture, 2015). En un entorno artístico o cultural diseñado e integrado con la cultura inteligente, la tecnología se aprovecha para transformar cómo las personas interactúan con el arte: el público se convierte en cocreador, aprendiz o jugador, en lugar de espectador pasivo. Por ejemplo, una ciudad puede utilizar una red de obras de arte público interactivas que respondan a los movimientos de los visitantes, o un museo puede ofrecer una aplicación móvil que proporcione audiodescripciones personalizadas y superposiciones de lengua de signos para las exposiciones. Estos avances prometen nuevas experiencias creativas para el público y oportunidades significativas de inclusión, también para jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes (SmartCulture, 2015).



Figura 17 Un hombre sentado en silla de ruedas fotografía con su teléfono móvil un cuadro que representa a una mujer en el campo, vestida con un vestido y llevando una sombrilla blanca. Imagen generada por IA – ChatGPT v5.1, OpenAI, 2025

En la práctica, las iniciativas de arte digital y cultura inteligente ya están demostrando estas oportunidades inclusivas. Las instituciones culturales han comenzado a adoptar tecnologías para ser más accesibles: los museos, por ejemplo, utilizan herramientas interactivas y basadas en IA para atender a visitantes con discapacidad. Un estudio reciente diseñó un sistema de «museo inteligente» con piezas táctiles, narración basada en IA y chatbots, que produjo un aumento del 52 % en la comprensión del contenido y una elevada satisfacción entre visitantes con discapacidad visual (Elsayed et al., 2025). A mayor escala, los responsables de las políticas culturales también reconocen el valor de la inclusión digital. El programa Europa Creativa de la Comisión Europea ha situado la transición digital y la resiliencia entre sus prioridades para 2025 (Creative Europe, 2024). Iniciativas como el proyecto Smart Culture, financiado por la

UE, también han buscado aprovechar las tecnologías digitales para un «acceso sostenible al patrimonio cultural», subrayando que la tecnología puede ayudar a derribar barreras de participación persistentes.

Igualmente importante es que los propios artistas con discapacidad están impulsando la innovación digital en las artes. Como observa la productora artística Jo Verrent (2019), estos creadores *«siempre han ampliado los límites, cuestionado los estereotipos y generado cambios»* y deben situarse a la vanguardia de la innovación tecnológica cultural, en lugar de ser meros receptores de soluciones de accesibilidad. El principio de «nada sobre nosotros sin nosotros» está dando lugar a iniciativas colaborativas: por ejemplo, el **CripTech Metaverse Lab** de 2023 reunió a artistas con discapacidad para crear prototipos de nuevas experiencias artísticas inmersivas (Gray Area & Leonardo/ISAST, 2023), demostrando cómo el codiseño con personas con discapacidad puede producir resultados creativos innovadores. También hay artistas que utilizan medios digitales para expresar perspectivas que, de otro modo, podrían pasar desapercibidas. Un ejemplo destacado es el proyecto *Underwater Wheelchair* de Sue Austin, una actuación subacuática de una usuaria de silla de ruedas, captada en vídeo de 360º y formatos de realidad virtual, que permite a públicos de todo el mundo compartir su sensación de libertad y cuestionar sus percepciones de la discapacidad (Verrent, 2019). Estos casos ilustran cómo el arte digital puede influir tanto en las capacidades creativas de los artistas con discapacidad como en la capacidad del público para interactuar con su arte y aprender de él.

El arte digital como práctica creativa inclusiva

El arte digital ofrece un conjunto versátil de herramientas de expresión creativa que puede resultar especialmente empoderador para artistas

con discapacidad. A diferencia de formas artísticas tradicionales que pueden exigir motricidad fina, movilidad física o materiales costosos, muchas herramientas digitales son muy adaptables a distintas necesidades. Por ejemplo, un artista con movilidad limitada en las manos puede pintar con una tableta y un lápiz digital, o incluso con programas de seguimiento ocular, en lugar de utilizar un pincel. De hecho, las tecnologías asequibles de sensores, como los seguidores oculares, los sensores de movimiento o los mandos de RV, han abierto nuevas formas de crear arte para personas con discapacidades físicas o del desarrollo, aprovechando sus capacidades existentes de maneras alternativas. Las iniciativas de investigación han observado que dispositivos como Microsoft Kinect, Leap Motion o Tobii EyeX (seguidores de la mirada) pueden posibilitar la interacción creativa mediante gestos, movimientos de cabeza o la mirada, permitiendo a los artistas participar en formas artísticas antes fuera de su alcance.

Las herramientas digitales permiten introducir formas artísticas consideradas «híbridas», como esculturas digitales que pueden imprimirse en 3D, que enriquecen el mundo del arte con nuevas perspectivas nacidas de las experiencias de discapacidad. Por ejemplo, un artista con atrofia muscular espinal explicó que utilizar programas de modelado 3D fue una «enorme revelación» que le permitió diseñar las obras de gran formato que imaginaba, pese a sus graves limitaciones de movilidad (Al-Rashed, 2024). Al trasladar las tareas creativas al ámbito digital, encontró la libertad de producir en pantalla intrincadas esculturas de formas curvas que habría sido imposible construir a mano, subrayando cómo la tecnología puede ayudar a los artistas a superar las barreras físicas.

Es importante señalar que las plataformas digitales también ayudan a eliminar las barreras tradicionales de **espacio y acceso** en el mundo del arte. Las galerías en línea, las redes sociales y los mercados de NFT permiten a los artistas exponer y vender sus obras a escala mundial sin tener que viajar ni desenvolverse en galerías físicas que pueden resultar inaccesibles. Al crear y vender arte como archivos digitales o NFT (tokens no fungibles), los artistas con discapacidad pueden eludir a los intermediarios que controlan el acceso al mercado artístico tradicional y mantener un mayor control sobre sus obras e ingresos. Ya no tienen que asumir los costes y exigencias físicas de enviar obras o asistir presencialmente a inauguraciones: una venta de arte en línea es tan legítima como una en una galería física. Esta democratización de la distribución promueve la inclusión e incluso puede proporcionar empoderamiento económico: los artistas con discapacidad están encontrando nuevas fuentes de ingresos y reconocimiento mediante el arte digital (Getty, 2025).

El arte digital también puede adaptarse a las necesidades individuales, algo crucial para artistas con DI y/o neurodivergentes. Por ejemplo, aplicaciones creativas sencillas con interfaces táctiles intuitivas, símbolos o salida de voz pueden permitir crear obras complejas de forma accesible y fácil. Los programas de arte interactivo suelen incluir funciones como deshacer/rehacer, plantillas o indicaciones adaptativas que reducen el miedo a equivocarse y fomentan la experimentación, favoreciendo un sentido de dominio y confianza. Además, la investigación muestra que participar en actividades de arte digital interactivo tiene beneficios terapéuticos y de desarrollo para personas con discapacidad intelectual y del desarrollo. Albrecht et al. (2021) observaron que actividades como la pintura digital, el arte virtual con arena y los videojuegos artísticos

mejoraban el funcionamiento cognitivo y la interacción social de participantes con discapacidad intelectual. El proceso de crear arte en un entorno digital puede estimular la concentración, proporcionar retroalimentación sensorial (mediante imágenes, sonidos o vibraciones suaves) e invitar a la colaboración social; por ejemplo, dos artistas pueden dibujar juntos en una tableta compartida o turnarse para añadir elementos a un lienzo digital. Estas actividades apoyan las habilidades comunicativas y de trabajo en equipo de forma divertida y accesible.



Figura 18 Una persona sentada ante un escritorio dibuja en una tableta con la mano derecha mientras recorre imágenes en un portátil en busca de inspiración. ©Antoni Shkraba Studio, Pexels

En resumen, el arte digital es un nuevo ámbito amplio en el que los artistas pueden desarrollarse en sus propios términos, experimentar con técnicas de vanguardia y compartir sus visiones en formatos que el mundo está cada vez más dispuesto a acoger.

Pese a estas oportunidades, existen retos que deben reconocerse. Los problemas de **brecha digital** implican que no todo el mundo tiene el mismo acceso a la tecnología necesaria o a una conexión fiable a internet.

La brecha digital puede afectar de forma desproporcionada a personas con discapacidad que también afrontan desventajas económicas. Por ejemplo, una encuesta europea reciente mostró que el 87 % de las personas con discapacidad había utilizado internet durante el año anterior, frente al 95 % de las personas sin discapacidad (Eurostat, 2024). Además, algunas herramientas de arte digital tienen una curva de aprendizaje o pueden no haberse diseñado inicialmente teniendo en cuenta la accesibilidad cognitiva. Por ejemplo, un programa complejo de modelado 3D puede resultar abrumador para algunos usuarios con DI debido a sus menús e interfaces complicados. Es crucial que los formadores y facilitadores seleccionen herramientas fáciles de usar, proporcionen tutoriales claros, preferiblemente con ejemplos visuales o instrucciones paso a paso, y estén preparados para ofrecer apoyo individual o adaptaciones. Otro reto es garantizar que el arte creado sea **accesible para públicos** con discapacidad. Una obra digital interactiva puede ser visualmente espectacular, pero si se expone sin subtítulos, audiodescripción o formatos alternativos, las personas con discapacidades auditivas o visuales, algunas de las cuales pueden ser también artistas con DI, quizá no puedan experimentarla plenamente. Por tanto, practicar una «creación artística accesible», pensando en textos alternativos para imágenes, descripciones de lectura fácil para obras complejas y elementos multisensoriales, pasa a formar parte de las competencias del artista digital en un entorno artístico inclusivo.

Cultura inteligente e inclusiva

La cultura inteligente representa un enfoque transformador para integrar las tecnologías digitales en los ecosistemas culturales, con el objetivo de fomentar la innovación, ampliar la accesibilidad y profundizar la

participación pública. Este concepto está estrechamente vinculado con la visión más amplia de las ciudades inteligentes, en las que la cultura no es meramente decorativa, sino un motor estratégico de cohesión social, identidad urbana y desarrollo inclusivo.

En el núcleo de la cultura inteligente se encuentran varias teorías fundamentales. La *creación creativa de lugares* destaca el papel de las artes y la cultura en la configuración del carácter físico y social de las comunidades, transformando los espacios públicos en centros culturales dinámicos. La *teoría de la inclusión digital* defiende un acceso equitativo a los recursos culturales digitales, garantizando que los avances tecnológicos no amplíen las brechas existentes, sino que sirvan como puentes para superarlas. Por su parte, la *cultura participativa*, tal como la formuló Henry Jenkins (2006), fomenta la implicación activa de las personas en la creación y difusión de contenidos culturales, transformando al público de consumidor pasivo en cocreador empoderado.

Las oportunidades que presenta la cultura inteligente son amplias. Tecnologías como la realidad aumentada (RA), la realidad virtual (RV), las aplicaciones móviles y los archivos digitales mejoran significativamente el acceso a los contenidos culturales, haciéndolos más inmersivos y ampliamente disponibles. Estas herramientas también posibilitan decisiones basadas en datos en las políticas culturales y la planificación urbana, permitiendo estrategias más receptivas e inclusivas. Además, la cultura inteligente abre nuevas vías de participación del público, fomentando la cocreación y las experiencias interactivas que redefinen la participación cultural tradicional.

Sin embargo, estos avances no están exentos de retos. La brecha digital sigue siendo una preocupación apremiante, ya que los grupos marginados pueden carecer de la infraestructura o las habilidades necesarias para participar plenamente en iniciativas culturales inteligentes. También surgen cuestiones éticas, especialmente en torno a la vigilancia y la privacidad de los datos, a medida que los espacios culturales se digitalizan. Además, existe el riesgo de que los sistemas algorítmicos homogeneicen la expresión cultural y privilegien las narrativas dominantes, relegando las voces diversas o no convencionales. Los ejemplos utilizados en este módulo incluyen herramientas digitales desarrolladas en el WP3, como Cultural Trails App, 3D Comic Creator Tool y la Colección de Herramientas de Arte Digital, para mejorar la inclusión y la participación creativa.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Actividad n.º 1: Sesión de improvisación de arte digital

Finalidad: Explorar herramientas accesibles de creación artística digital y fomentar la expresión creativa de todos los participantes, con independencia de sus capacidades.
Método: Actividad individual (con opción de compartir después). Cada participante crea una obra sencilla utilizando una aplicación o herramienta digital (p. ej., una tableta gráfica, una aplicación de pintura táctil o una herramienta de collage en línea).
Duración: 45 minutos (30 min para crear y 15 min opcionales para mostrar y explicar).
Materiales: Tabletas u ordenadores con una aplicación artística fácil de usar (como Tux Paint, Procreate, Kleki o Microsoft Paint 3D). Cuando estén

disponibles, deben proporcionarse dispositivos adaptados, como lápices táctiles, punteros de cabeza o sistemas de seguimiento ocular, a quienes los necesiten.

Instrucciones:

- **Paso 1**: Antes de comenzar, presenta la herramienta mediante una demostración rápida: muestra cómo seleccionar colores, deshacer, añadir imágenes, etc. Destaca que no hay una forma «correcta o incorrecta» de crear arte. Anima a los participantes a experimentar con las funciones (por ejemplo, utilizar sellos, cambiar el tamaño de los pinceles o añadir texto/audio). Si un participante duda o tiene dificultades, emparéjalo con un compañero o una persona de apoyo para colaborar.
- **Paso 2:** Pide a cada participante que cree una obra sencilla. Durante la creación, recorre el espacio para ayudar y elogiar los esfuerzos.
- **Paso 3**: Después, realiza una puesta en común informal: los participantes pueden levantar su dispositivo o compartir su pantalla para mostrar la obra y decir unas palabras sobre ella, con apoyo si lo necesitan. Como formador, da ejemplo de comentarios positivos e invita al grupo a aplaudir cada creación. Esta actividad no solo desarrolla competencias digitales, sino que también ayuda a adquirir confianza para expresarse mediante la tecnología.

Actividad n.º 2: Mapa de experiencias de cultura inteligente

Finalidad: Explorar cómo las tecnologías inteligentes influyen en las experiencias culturales de los entornos locales de los participantes y reflexionar sobre la inclusión, la innovación y la accesibilidad.

Método: Reflexión individual seguida de elaboración colaborativa de mapas y debate grupal (presencial o en línea).

Duración: 45–60 minutos.

Materiales: Herramientas de mapas conceptuales (papel, rotuladores o plataformas digitales como Miro, Padlet,..); acceso a datos culturales locales (opcional: sitios web de museos, centros culturales y paneles de ciudades inteligentes); fichas con preguntas orientativas (p. ej., «¿Dónde encuentras cultura inteligente?», «¿Quién se beneficia?», «¿Qué barreras existen?»).

Instrucciones:

- **Paso 1 Elaboración individual del mapa** (20 min): Invita a cada participante a crear un mapa visual de experiencias culturales inteligentes en su ciudad o región. Puede incluir instalaciones de RA/RV en museos; arte público interactivo; aplicaciones móviles para eventos culturales; señalización inteligente o guías multilingües y herramientas de planificación cultural basadas en datos.
- **Paso 2 – Puesta en común grupal** (20 min): En pequeños grupos, los participantes presentan sus mapas y debaten:
  - ¿Qué tecnologías son más habituales?
  - ¿Quién queda incluido o excluido de estas experiencias?
  - ¿Qué oportunidades de innovación o mejora existen?
- **Paso 3 – Puesta en común y reflexión** (15–20 min): Facilita un debate plenario, animando a los participantes a reflexionar sobre:
  - Cómo hacer más inclusiva la cultura inteligente.
  - Qué consideraciones éticas deben orientar su desarrollo.
  - Cómo pueden los artistas jóvenes o marginados interactuar con las herramientas de cultura inteligente.

Actividad n.º 3: Representación de dilemas éticos: cultura inteligente en espacios públicos

Finalidad: Examinar críticamente las implicaciones éticas de las tecnologías inteligentes utilizadas en entornos culturales, como la vigilancia, la recopilación de datos y el comisariado algorítmico.
Método: Representación de roles en pequeños grupos seguida de un debate plenario guiado (presencial o en línea).
Duración: 60 minutos.
Materiales: Tarjetas de situaciones (impresas o digitales); fichas de roles (p. ej., artista, urbanista, activista, desarrollador tecnológico); herramientas digitales de colaboración (salas de trabajo de Zoom, Miro, Google Docs).
Instrucciones:

- **Paso 1 – Asignación de situaciones** (10 min): Cada grupo recibe una situación relacionada con una iniciativa cultural inteligente (p. ej., reconocimiento facial en un museo, arte público seleccionado mediante IA, financiación cultural basada en datos).
- **Paso 2 – Representación de roles** (30 min) Los participantes asumen sus roles y debaten la situación desde las perspectivas asignadas. Deben considerar los impactos éticos, sociales y culturales.
- **Paso 3 – Puesta en común** (20 min): Cada grupo presenta sus conclusiones en un debate plenario. El formador facilita un debate sobre:
    - ¿Qué voces se priorizan o se silencian?
    - ¿Qué salvaguardas son necesarias?
    - ¿Cómo puede la cultura inteligente ser innovadora y ética a la vez?

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

Aplicar el contenido de este módulo en tu práctica apoyará directamente el desarrollo de **competencias** de los jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes. En consonancia con el marco de competencias de ArtisticMinds, que vincula los resultados de aprendizaje de cada módulo con habilidades y comportamientos tangibles, a continuación se presentan varias áreas clave de impacto en las que centrarse. Ilustran qué cambios puedes esperar en tus artistas y cómo facilitar esos cambios positivos:

1. Expresión creativa digital y comunicación

- **Qué cambia**: Los artistas descubren nuevas formas de expresarse mediante herramientas digitales (p. ej., dibujo, música, avatares), especialmente útiles para quienes tienen una comunicación verbal o escrita limitada.
- **Por qué importa**: Valida su identidad como artistas, refuerza la confianza y supera las brechas de comunicación con iguales y públicos.
- **Cómo implementarlo**: Ofrece herramientas digitales variadas, fomenta que muestren y expliquen sus creaciones y apoya la comunicación con imágenes, símbolos o audio cuando sea necesario.

2. Soltura tecnológica y conciencia de accesibilidad

- **Qué cambia**: Los artistas adquieren confianza al utilizar la tecnología y perciben qué hace que las herramientas digitales sean accesibles o no.

- **Por qué importa**: Desarrolla la alfabetización digital para la vida cotidiana, mejora la independencia y promueve la autodefensa.
- **Cómo implementarlo**: Comienza con tareas sencillas, utiliza rutinas e implica a los participantes en el ajuste o la evaluación conjunta de las funciones de accesibilidad.

3. Inclusión social, colaboración y participación cultural

- **Qué cambia**: Mediante proyectos grupales, los artistas desarrollan habilidades de trabajo en equipo y asumen papeles activos en espacios culturales.
- **Por qué importa**: Reduce el aislamiento, fomenta la pertenencia y promueve la participación igualitaria en eventos artísticos comunitarios y digitales.
- **Cómo implementarlo**: Planifica actividades grupales regulares, asigna roles rotatorios, apoya la enseñanza entre iguales y comparte públicamente sus obras colaborativas.

4. Confianza, autonomía y aprendizaje permanente

- **Qué cambia**: Los artistas adquieren mayor autonomía, resiliencia y curiosidad por explorar herramientas creativas.
- **Por qué importa**: Fomenta el crecimiento personal, la toma de decisiones y la transferencia de la confianza a otros ámbitos de la vida.
- **Cómo implementarlo**: Proporciona apoyos progresivos en las tareas, permite equivocarse de forma segura, elogia el esfuerzo y la creatividad e implica a los artistas en la mentoría de otros cuando estén preparados.

Recursos adicionales

- Becky Tyler: «Esto es lo que veo» (BBC Stories): Una artista digital con parálisis cerebral tetrapléjica que utiliza la mirada muestra cómo crea pinturas empleando únicamente sus ojos. El vídeo explora su proceso creativo, las herramientas tecnológicas y cómo el arte digital potencia su expresión.

Referencias

- Albrecht, L., Starnes, H., Benton, K., Bol, A., Gettings, E., & Dagenhard-Trainer, P. (2021). *Interactive digital art for individuals with intellectual disabilities.* Journal of Intellectual Disabilities, 25(4), 597–613.
- ARC. (2024). *Digital art: Where people with physical disabilities can thrive.* ART Blog.
- Creative Europe. (2024, September 23). *Creative Europe in 2025: Focus on green and digital transitions, on strengthening social and economic resilience*. European Commission – Culture and Creativity.
- Elsayed, A. H. I., Hussain, M. A. M., Mohamed, Y. M. F., & Muslim, K. E. S. (2025). *Enhancing cultural accessibility for the visually impaired through a smart museum system: A dual-component interactive model.* SSRN Electronic Journal.
- Eurostat. (2024). *Disability statistics – access to information and communication technologies*. In Statistics Explained (Data extracted December 2024).
- FT Strategies. (2025). *The digital future of the arts and culture sector.*
- Getty, K. (2025, April 11). *The potential of digital art and NFTs for disabled artists in the trading market*. The Arts 2 Inclusion.

- Gray Area & Leonardo/ISAST. (2023, August 1). *CripTech Metaverse Lab engages disabled creators to prototype the future of immersive technologies*. Gray Area Institute.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Markusen, A., & Gadwa, A. (2010). *Creative placemaking. National Endowment for the Arts.*
- SmartCulture Project Consortium. (2015). *Smart Culture – Sustainable access to cultural heritage through digital technologies* (EU FP7 Project No. 319987). CORDIS – EU Research Results.
- Verrent, J. (2019, February 5). *Disability, digital, and disruption: Tasting sound, feeling stars, haptic fish — how artists with disabilities are re-imagining art and tech.* Immerse (Medium).

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. Las plataformas de arte digital pueden ayudar a eliminar barreras físicas para los artistas con discapacidad, permitiéndoles llegar a un público más amplio.

- Verdadero
- Falso

2. La realidad virtual, la realidad aumentada y la inteligencia artificial pueden ayudar a que el arte y la cultura sean más accesibles e inclusivos para las personas con discapacidad.

- Verdadero

- Falso

3. Las nuevas tecnologías de sensores (como los seguidores oculares o los sensores de movimiento) pueden permitir:

- Que artistas con movilidad limitada participen en actividades creativas como dibujar o esculpir digitalmente
- Únicamente los videojuegos de realidad virtual, no la creación artística
- Una creación artística completamente automática sin ninguna aportación del artista

4. ¿Cuál es un principio fundamental de la inclusión digital en la cultura inteligente?

- Proporcionar acceso exclusivo a usuarios con conocimientos tecnológicos
- Garantizar el acceso equitativo a las herramientas culturales digitales
- Limitar el contenido al público mayoritario

5. ¿Qué concepto anima a los usuarios a contribuir activamente a la producción cultural?

- Consumo pasivo
- Cultura participativa
- Elitismo cultural

Artistic Minds

Módulo 13

Ámbito de aplicación de lo aprendido: fototerapia

MÓDULO 13: ÁMBITO DE APLICACIÓN DE LO APRENDIDO: FOTOTERAPIA

Objetivos de aprendizaje

Este módulo explora la fototerapia como una práctica específica de sanación creativa que utiliza la fotografía, la reflexión y la contemplación para apoyar el crecimiento personal y el bienestar emocional. Al completar este módulo, podrás:

- **Diferenciar** entre la fototerapia y otras terapias creativas, identificando el papel específico de la reflexión, las imágenes fijas y la contemplación en la sanación personal.
- **Facilitar** actividades de fotodiálogo que apoyen el desarrollo de la identidad, la regulación emocional y la autoexpresión de jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes.
- **Diseñar** sesiones inclusivas de fototerapia que destaquen la accesibilidad, la comunicación concreta y la autoría de los participantes, al tiempo que fomenten la autonomía y la capacidad de acción artística.
- **Explicar** los fundamentos teóricos de la fototerapia como método que utiliza la fotografía para explorar la memoria, la identidad y la experiencia emocional, haciendo referencia a las aportaciones de Judy Weiser y Jo Spence.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

Fototerapia: la imagen como espejo del alma

Según Judy Weiser (1999), pionera de este enfoque, las fotografías son «mapas emocionales de nuestro mundo interior». Permiten acceder a

recuerdos, relaciones y aspectos inconscientes de nuestra identidad, ofreciendo una mirada externa y, a la vez, íntima (Weiser, 2004). Mirar una fotografía significa confrontarse con el tiempo, la pérdida y el cambio. En terapia, las imágenes ayudan a las personas a afrontar el duelo, las transiciones y los momentos de crisis mediante un lenguaje no verbal, pero profundamente emocional (McDougall, 2019).

El autorretrato como acto de presencia

El autorretrato consciente es una de las prácticas centrales de la fototerapia. No es un gesto narcisista, sino un acto de verdad (Ziller, 1990). Ante la cámara, la persona se expone, elige y se reconoce. Jo Spence ofrece un ejemplo de esta práctica en Putting Myself in the Picture (1986), donde documentó su propia enfermedad, transformando la vulnerabilidad en poder. Mediante el autorretrato, la persona reconstruye su imagen y se reapropia de su cuerpo.

Durante los talleres de fototerapia, los participantes llevan fotografías personales, familiares o de la infancia, o imágenes de lugares significativos, y comparten sus historias. Cada fotografía se convierte en un objeto simbólico y actúa como puente entre el pasado y el presente. Volver a narrar la propia historia mediante imágenes permite darle un nuevo significado y reformular la propia identidad (Weiser, 1999).

Aunque trabaja con imágenes fijas, la fototerapia es profundamente física. Cada pose, mirada o gesto captado en una fotografía es un acto físico que define la identidad. La fototerapia puede entenderse como una especie de dramaterapia silenciosa, donde la luz sustituye al escenario y el objetivo se convierte en la mirada del otro (Heenan, 2006). Mirar la propia fotografía activa un proceso similar a la representación: uno se ve, se reconoce y se perdona. Mientras que la dramaterapia trabaja con

imágenes en movimiento, la fototerapia se centra en imágenes fijas: una representa mientras la otra conserva, ofreciendo una vía completa de autoconocimiento y transformación. Mientras el teatro sana mediante la acción, la fotografía sana mediante la contemplación.

La dramaterapia y la fototerapia, aunque utilizan herramientas diferentes, comparten una misma raíz: el arte como sanación y como autoconocimiento, tanto de uno mismo como de los demás (Entin & Weiser, 2001). Mediante el cuerpo y la imagen, los seres humanos encuentran nuevos lenguajes para expresar su experiencia vivida. El cuerpo que narra y la imagen que refleja son dos dimensiones de un único viaje hacia la conciencia. En una sociedad cada vez más digital y fragmentada, estas prácticas restituyen profundidad y presencia, ofreciendo espacios de humanidad compartida y escucha capaces de sanar, educar y transformar.

Aplicaciones prácticas de la fototerapia

Según Judy Weiser (1999), la fototerapia es una herramienta para establecer una conexión profunda entre la memoria y la percepción presente del yo. El valor terapéutico de la fotografía no reside solo en la imagen, sino en el diálogo que activa entre quien observa y lo observado, entre el sujeto y su representación, entre el pasado y el presente. La imagen se convierte en una «huella viva» que conserva emociones y relatos y puede utilizarse para reinterpretar la propia experiencia vital. Una de las aplicaciones más extendidas es el fotodiálogo, en el que el profesional invita a la persona a seleccionar algunas fotografías personales y hablar de lo que evocan. El relato resultante no es un simple recuerdo cronológico, sino una verdadera reelaboración narrativa.

Mediante palabras e imágenes, el sujeto recompone fragmentos de identidad que la memoria emocional había dispersado.

En el ámbito educativo y relacional, esta metodología ha demostrado ser especialmente eficaz con adolescentes y adultos jóvenes, grupos de edad en los que la construcción de la autoimagen es un proceso frágil y en constante cambio (Wilson, 2012). Observar fotografías propias tomadas en distintos momentos de la vida ayuda a reconocer la continuidad y evolución de la identidad. En un taller realizado en un centro juvenil de Vancouver (Weiser, 1999), los participantes exploraron sus autorretratos de la adolescencia y los compararon con imágenes recientes. La comparación estimuló reflexiones sobre el crecimiento personal, la percepción corporal y las relaciones con los demás, demostrando cómo las imágenes pueden actuar como un espejo transformador.

En el ámbito clínico, la fototerapia se utiliza en contextos de elaboración del trauma, duelo y trastornos de la imagen corporal. Para quienes han vivido un trauma, observar y reinterpretar una fotografía significativa puede convertirse en una forma de recontextualizar el dolor dentro de un marco narrativo más amplio. Weiser describe, por ejemplo, el caso de una paciente que llevó a terapia una fotografía de su infancia: solo después de varias sesiones pudo advertir detalles de la escena, como la mirada distante de su padre y la rigidez de su propio cuerpo, como señales de un dolor familiar reprimido. Trabajar con la imagen le permitió expresar emociones reprimidas e iniciar un proceso de integración.

El uso terapéutico de las fotografías también fue desarrollado por Jo Spence, que consideraba la cámara una «aliada política y psicológica» (Spence, 1986). Mediante la escenificación y la reelaboración visual del yo,

la persona no solo reelabora su historia, sino que también reconstruye activamente su poder personal.

Esta visión, compartida por Weiser, destaca que la fotografía no es neutral: cada imagen es un acto de elección y de posicionamiento ante el mundo.

Fototerapia y contextos sociales contemporáneos

En los últimos años, la fototerapia también ha encontrado aplicaciones en contextos sociales y comunitarios. Los proyectos de fotografía participativa, como los basados en la metodología PhotoVoice (1994) o el Inside Out Project (2011), han mostrado que la fotografía puede convertirse en una herramienta de inclusión y empoderamiento colectivo (Hall, 2017). El enfoque de Weiser ha inspirado programas de apoyo psicológico para refugiados, víctimas de violencia de género y personas sin hogar, en los que se utiliza la fotografía para reconstruir el sentido de identidad y pertenencia. En uno de estos proyectos, realizado en Toronto en 2015, las participantes, mujeres que habían sufrido violencia doméstica, crearon series fotográficas autobiográficas. Al compartir y comentar las imágenes, se creó un espacio de reconocimiento mutuo: las fotografías no eran solo testimonios de dolor, sino actos de resistencia y renacimiento.

La eficacia de la fototerapia en estos contextos se basa en la posibilidad de hacer visible lo silenciado y devolver voz y dignidad a quienes se han sentido invisibles en su propia experiencia. La fotografía nos permite objetivar nuestras experiencias, observarlas a distancia y, por tanto, transformarlas. Como escribe Weiser (1999), «las imágenes son nuestras palabras más antiguas»: preceden al lenguaje y hablan un código universal capaz de unir a las personas más allá de las barreras culturales o lingüísticas. Por ello, la fototerapia representa hoy no solo una técnica

terapéutica, sino también un puente entre psicología, arte y activismo social (Notta et al., 2007).

En el diálogo entre visión y narración, la fotografía sigue recordándonos que cada imagen es una historia que espera ser contada.

Retos

El poder de la fototerapia también plantea varios retos importantes que los profesionales deben abordar con cuidado. Las fotografías personales pueden evocar emociones intensas y, en ocasiones, reactivar traumas pasados, especialmente cuando representan periodos vulnerables, relaciones familiares complejas o experiencias no resueltas. Por ello, es esencial crear entornos seguros y con un ritmo adecuado, donde las reacciones emocionales puedan contenerse y explorarse sin abrumar al participante (Weiser, 1999). Las consideraciones éticas son igualmente centrales: las fotografías implican personas reales, contextos reales y dinámicas íntimas, por lo que las cuestiones de consentimiento, privacidad, autoría y circulación de imágenes requieren acuerdos claros y una gestión responsable (Entin & Weiser, 2001).

Otro reto atañe a la interpretación. Algunos participantes, especialmente personas con discapacidad intelectual o neurodivergentes, pueden tener dificultades para conectar con las dimensiones simbólicas o metafóricas de las imágenes, lo que puede limitar una exploración narrativa más profunda. Por ello, los facilitadores deben mantener las reflexiones concretas, estructuradas y accesibles, apoyando a los participantes para construir significado sin imponer niveles abstractos con los que quizá no se identifiquen (Wehmeyer, 2013). Del mismo modo, el autorretrato puede ser un arma de doble filo: aunque puede favorecer el empoderamiento y el autorreconocimiento, también puede provocar incomodidad, vergüenza

o percepciones corporales negativas, especialmente entre adolescentes y adultos jóvenes (Wilson, 2012).

Los factores culturales también influyen en cómo se crean, interpretan y comparten las imágenes. En algunas comunidades, la fotografía se experimenta como una herramienta liberadora de visibilidad y expresión, mientras que en otras puede resultar intrusiva, exponer demasiado o implicar riesgos sociales (Parr, 2006). Ser sensible a estas dinámicas culturales es crucial para evitar reforzar desequilibrios de poder o situar involuntariamente a los participantes en posiciones incómodas. Por último, la fototerapia requiere una combinación de habilidades artísticas, relacionales y terapéuticas: orientar un proceso fotográfico manteniendo la seguridad emocional exige tanto conciencia técnica como comprensión psicológica. Otro riesgo reside en interpretar excesivamente las imágenes, asignándoles significados que reflejen las suposiciones del facilitador en lugar de la experiencia vivida del participante. El objetivo central de la fototerapia es ayudar a las personas a descubrir sus propios significados, no imponer una narrativa predeterminada.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o grupal

Las siguientes actividades se han diseñado específicamente para expertos de los SCC y profesionales de SM, destacando la accesibilidad, la participación multisensorial y las experiencias concretas.

Actividad n.º 1: Mapa emocional basado en fotografías

Finalidad: Introducir a los participantes en la fototerapia como herramienta para identificar emociones, desarrollar empatía e iniciar conversaciones reflexivas. Basada en la teoría de la fototerapia, la

actividad destaca las técnicas proyectivas, en las que las fotografías se utilizan para expresar simbólicamente estados internos.

Método: Actividad individual, seguida de una puesta en común opcional en pequeños grupos (presencial).

Duración: 45–60 minutos.

Materiales: Conjunto impreso o digital de imágenes diversas que no desencadenen malestar (naturaleza, objetos, escenas cotidianas).

Instrucciones:

- **Paso 1 Calentamiento (5 min):** Los participantes comentan brevemente cómo las imágenes pueden influir en el estado de ánimo o la memoria.
- **Paso 2 Selección de imágenes (5 min):** Proporciona 20–30 fotografías y pide a cada participante que elija dos imágenes:
    - Una que represente cómo se siente hoy.
    - Una que represente cómo quiere sentirse.
- **Paso 3 Debate por parejas (15 min):** Por parejas, los participantes comparten por qué eligieron sus imágenes y reflexionan sobre emociones, asociaciones y simbolismo.
- **Paso 4 Reflexión grupal (15–20 min):** Debatid:
    - ¿Cómo podría esta actividad apoyar la expresión emocional y la autorreflexión?
    - ¿Qué consideraciones éticas surgen al utilizar emociones personales en las fotografías?
- **Paso 5 Puesta en común (5 min):** Destaca cómo la proyección emocional sobre las imágenes facilita una revelación personal más segura.

Actividad n.º 2: Secuenciación narrativa de fotografías para la narración creativa y cultural

Finalidad: Ayudar a los profesionales de los SCC y de SM a practicar el uso de secuencias de imágenes para explorar narrativas personales, culturales y creativas, apoyando tanto la expresión emocional como la reflexión sobre la identidad cultural.

Método: Actividad individual y grupal.

Duración: 45-60 minutos.

Materiales: Un conjunto diverso de fotografías que incluya símbolos culturales, artes, artesanía, rituales, escenas creativas, vida cotidiana y conceptos abstractos.

Instrucciones:

- **Paso 1 Introducción (5 min):** Explica cómo las secuencias fotográficas pueden ayudarnos a articular historias de identidad cultural, pertenencia creativa, retos y transformaciones.
- **Paso 2 Tarea de secuenciación de imágenes (10 min)**: Los participantes seleccionan tres fotografías para crear:
    - Una historia de un reto cultural/creativo (un obstáculo relacionado con la identidad, la expresión o el entorno social)
    - Una historia de sanación creativa (transformación mediante el arte, la cultura o la comunidad)
- **Paso 3 Puesta en común en pequeños grupos (15 min):** En pequeños grupos, los participantes comparten sus historias centrándose en:
    - El simbolismo cultural de las imágenes
    - Los significados creativos (metáforas artísticas, elecciones estéticas)
    - Los niveles emocionales

- Posibles aprendizajes sobre SM (afrontamiento, identidad, resiliencia)

- **Paso 4 Debate para desarrollar habilidades (10–15 min):** Debatid preguntas como:
  - ¿Cómo puede esta actividad fortalecer el orgullo cultural y la capacidad de acción creativa?
  - ¿Cómo ayuda el uso de imágenes culturales a exteriorizar el trauma de forma segura?
  - ¿Qué adaptaciones podrían apoyar a jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes?
  - ¿Cómo podrían los trabajadores de los SCC utilizar este método para estimular la narración cultural en las comunidades?
- **Paso 5 Cierre (5 min):** Destaca cómo la fototerapia apoya la identidad creativa, el arraigo cultural y el bienestar emocional.



Figura 19 Un grupo de personas participa en la actividad de fototerapia n.º 1, sosteniendo fotografías de paisajes naturales y flores. Imagen generada por IA - Midjourney v5, 2025

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

La fototerapia ofrece aplicaciones de especial valor para jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, abordando tanto las necesidades terapéuticas como el desarrollo artístico mediante un medio accesible, concreto y atractivo. Comprender estos impactos en la práctica creativa de los jóvenes artistas significa reconocer cómo la fotografía puede servir a la vez como herramienta terapéutica y como práctica artística auténtica.

Accesibilidad y comunicación concreta

La investigación demuestra de forma consistente que las personas con discapacidad intelectual se benefician de enfoques de aprendizaje concretos y visuales que minimizan la dependencia del procesamiento verbal abstracto (Wehmeyer, 2013). La fotografía proporciona precisamente este tipo de medio concreto, creando representaciones visuales tangibles de experiencias, relaciones, emociones e identidad que pueden verse, manipularse, revisitarse y compartirse.

Desarrollo de la identidad y autoconcepto

Los jóvenes con discapacidad intelectual y/o neurodivergentes suelen afrontar retos importantes en el desarrollo de la identidad, ya que las respuestas sociales a la discapacidad pueden interferir en el proceso normal de formación de un autoconcepto autónomo y positivo (Nota et al., 2007). La fototerapia aborda directamente estos retos al situar a los jóvenes artistas como autores y sujetos de sus propias narrativas visuales.

Expresión y regulación emocional

La alfabetización y la regulación emocionales son áreas que plantean importantes retos a muchos jóvenes con DI y/o neurodivergentes. La investigación de Heenan (2006) examinó específicamente el uso de la fotografía para la expresión emocional en adultos con discapacidad intelectual y observó que los participantes la utilizaban con éxito para comunicar sentimientos y experiencias que les costaba expresar verbalmente.

Conexión social y comunicación

Las relaciones sociales son esenciales para el bienestar a lo largo de la vida; sin embargo, los jóvenes con discapacidad intelectual suelen experimentar aislamiento social, redes de amistad limitadas y menos oportunidades de conexión social significativa (Hall, 2017). La fototerapia puede apoyar la conexión social de múltiples formas, tanto mediante las relaciones desarrolladas en contextos terapéuticos como a través de la capacidad de la fotografía para facilitar la comunicación y las experiencias compartidas.

Desarrollo de competencias dentro de un marco artístico

Un beneficio distintivo de la fototerapia para jóvenes artistas con discapacidad intelectual es su doble identidad como intervención terapéutica y práctica artística auténtica. Esta posición permite a los jóvenes artistas con discapacidad intelectual desarrollar una identidad como artistas y profesionales creativos, no simplemente como personas que reciben terapia o servicios.

Recursos adicionales

- «La fotografía como herramienta de bienestar para orientadores en formación» (artículo de investigación): Este artículo examina cómo los métodos basados en la fotografía apoyan la expresión, la formación de la identidad y el bienestar en entornos educativos y formativos.
- Fototerapia y fotografía terapéutica en la era digital (libro): Este libro ofrece una visión completa de las teorías y técnicas de la fototerapia y la fotografía terapéutica, incluidos el autorretrato y el trabajo reflexivo con imágenes.

Referencias

- Aldridge, J. (2006, December). *Picture this: The use of participatory photographic research methods with people with learning disabilities.* Disability & Society, 22(1), 1–17.
- Entin, A. D., & Weiser, J. (2001). *PhotoTherapy and art therapy: Strengths, similarities, and differences*. The Arts in Psychotherapy, 28(3), 177–187.
- Hall, S. A. (2017, September). *Community involvement of young adults with intellectual disabilities: Their experiences and perspectives on inclusion.* Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities, 30(6), 859–871.
- Heenan, D. (2006). *Art as therapy: An effective way of promoting positive mental health?* Disability & Society, 21(2), 179–191.
- McDougall, C. (2019). *Therapeutic photography: Enhancing self-esteem, self-efficacy and resilience through photographic practices.* Routledge.

- Notta, L., Ferrari, L., Soresi, S., & Wehmeyer, M. (2007, June). *Self-determination, social abilities and the quality of life of people with intellectual disability.* Journal of Intellectual Disability Research, 51(11), 850–865.
- Parr, H. (2006). *Mental health, the arts and belongings.* Transactions of the Institute of British Geographers, 31(2), 150–166.
- Wehmeyer, M. L. (Ed.). (2013). *The Oxford handbook of positive psychology and disabilit*y. Oxford University Press.
- Weiser, J. (1999). *PhotoTherapy techniques: Exploring the secrets of personal snapshots and family albums*. Routledge.
- Weiser, J. (2004). *PhotoTherapy techniques in counseling and therapy: Using ordinary snapshots and photo-interactions to help clients heal their lives*. Canadian Art Therapy Association Journal, 17(2), 23–41.
- Wilson, S. (2012). *Using photographs in therapy: A guide for practitioners.* Routledge.
- Ziller, R. C. (1990). *Photographic representations of self and identity.* Journal of Personality Assessment, 54(1–2), 120–135.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. La fototerapia utiliza la fotografía para explorar emociones, recuerdos e identidad.

- VERDADERO
- FALSO

2. En la fototerapia, la fotografía sana principalmente mediante la acción, en lugar de la reflexión.

- VERDADERO
- FALSO

3. ¿Cuál es la principal finalidad del autorretrato en fototerapia?

- Promover la vanidad
- Aprender técnicas fotográficas
- Reconstruir la autoimagen y la identidad

4. ¿Cuál de estas frases describe mejor una sesión de «fotodiálogo»?

- Un debate sobre fotografías famosas
- Hablar sobre fotografías personales para evocar recuerdos
- Editar imágenes digitales de forma creativa

5. ¿Qué distingue la fototerapia de la dramaterapia?

- Utiliza imágenes fijas para la reflexión
- Se centra en la actuación
- Excluye el contenido emocional

Módulo 14

Ámbito de aplicación de lo aprendido: danzaterapia

MÓDULO 14: ÁMBITO DE APLICACIÓN DE LO APRENDIDO: DANZATERAPIA

Objetivos de aprendizaje

La danzaterapia integra el movimiento, la emoción y la expresión creativa como herramientas esenciales para promover el bienestar, la comunicación y la inclusión. Este módulo presenta los principios fundamentales de la danza movimiento terapia (DMT) y explica cómo las prácticas corporales pueden apoyar a jóvenes artistas con discapacidad intelectual y perfiles neurodivergentes. Proporciona una base teórica y práctica para los profesionales que desean incorporar a su trabajo estrategias basadas en el movimiento que sean significativas, accesibles e inclusivas.

Al completar este módulo, podrás:

- **Reconocer** la danza y el movimiento como herramientas fundamentales para promover la comunicación, la autoexpresión, el equilibrio emocional y la inclusión entre jóvenes artistas con discapacidad intelectual.
- **Comprender** los fundamentos teóricos y prácticos de la danzaterapia como enfoque corporal que integra el desarrollo físico, cognitivo y emocional.
- **Aprender** a aplicar estrategias basadas en el movimiento para facilitar la participación creativa, la empatía y el bienestar en contextos individuales y grupales.
- **Ser** consciente de cómo diseñar y adaptar sesiones inclusivas basadas en la danza, adecuadas para participantes diversos,

haciendo hincapié en la seguridad, la confianza y la conexión emocional.

- **Reflexionar** críticamente sobre cómo los principios de la danzaterapia pueden mejorar tu práctica profesional y contribuir a entornos culturales y educativos inclusivos.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

La danzaterapia, o danza movimiento terapia (DMT), es una modalidad psicoterapéutica que utiliza el movimiento como herramienta de expresión emocional, conciencia corporal, desarrollo cognitivo y conexión social. Se fundamenta en la idea de que cuerpo y mente son inseparables y que los patrones de movimiento reflejan, sostienen y transforman los estados psicológicos. Este principio esencial, ampliamente reconocido en la bibliografía de DMT, afirma que cada movimiento transmite aspectos de la identidad, la emoción y la historia relacional (Chaiklin & Wengrower, 2015). En lugar de tratar el cuerpo como algo separado de la experiencia psicológica, la DMT entiende el movimiento tanto como lenguaje expresivo como vía terapéutica a través de la cual los participantes pueden acceder a niveles más profundos de su contenido emocional.

Históricamente, el surgimiento de la DMT estuvo profundamente influido por pioneras como Marian Chace en Estados Unidos, María Fux en Argentina y Trudi Schoop en Alemania y Suiza. Cada una aportó una visión única al campo: Chace destacó la cohesión grupal y la sincronía rítmica como mecanismos terapéuticos; Schoop puso en primer plano el humor, el juego y la exploración de personajes; y Fux (1998) defendió la autenticidad expresiva de todos los cuerpos, con independencia de la discapacidad o limitación física. El trabajo de Fux sigue siendo una piedra

angular de la danzaterapia inclusiva, al subrayar que la creatividad no es una técnica, sino un derecho humano, accesible mediante la implicación genuina con el propio vocabulario de movimiento.

La DMT contemporánea se apoya en estos fundamentos e integra hallazgos de la neurociencia, la psicología somática, los estudios sobre discapacidad y la práctica sensible al trauma. La investigación demuestra que el movimiento activa redes neuronales relacionadas con la regulación emocional, la empatía, la integración sensorial y la consolidación de la memoria (Koch & Fischman, 2023). La DMT promueve la autodeterminación y la calidad de vida al aprovechar el movimiento para desarrollar habilidades sociales y autonomía (Notta et al., 2007). Para las personas con discapacidad intelectual y perfiles neurodivergentes, que pueden depender más de la comunicación sensorial o no verbal, la DMT ofrece una modalidad singularmente accesible que respeta sus formas corporales de experimentar el mundo e interactuar con él (Papadopoulos & Smith, 2024).

El movimiento como canal de expresión y regulación emocional

La danzaterapia considera el movimiento un canal principal de expresión emocional. Dado que las emociones se asientan en patrones fisiológicos y cinestésicos, el movimiento expresivo ofrece una vía directa para explorar y reorganizar los estados emocionales. Las cualidades del movimiento, como fluidez, tensión, respiración, ritmo, forma, dirección y velocidad, pueden reflejar procesos afectivos internos. Fischman (2005) destaca que, cuando las personas se mueven, exteriorizan aspectos de su mundo interior, creando oportunidades de transformación simbólica, liberación emocional e integración narrativa.

La conciencia corporal, aprender a sentir e identificar lo que ocurre en el propio cuerpo, es central para desarrollar la inteligencia emocional. Mediante la exploración del movimiento, los participantes aprenden a reconocer la tensión, el entumecimiento, la pesadez, el temblor, la ligereza o la expansión como indicadores de activación emocional. Estas señales corporales suelen preceder a la conciencia verbal, lo que las hace especialmente valiosas para quienes tienen dificultades para nombrar verbalmente sus emociones. Al vincular las sensaciones corporales con la comprensión cognitiva, la DMT mejora la regulación emocional y la resiliencia.

Para las personas con DI y/o neurodivergentes, la fortaleza de la DMT reside en su accesibilidad: no depende de la fluidez verbal, el pensamiento abstracto ni el procesamiento lingüístico. En cambio, se apoya en la intuición cinestésica y la participación sensorial. Como señalan Papadopoulos & Smith (2024), los métodos basados en la danza apoyan el procesamiento cognitivo y emocional mediante vías multimodales, permitiendo a los participantes descubrir formas alternativas de expresión que reflejen sus fortalezas y preferencias.

Las dimensiones sociales y relacionales de la danzaterapia

La DMT es intrínsecamente relacional. Los procesos interpersonales de movimiento, como el reflejo, la sincronía, el eco, los ritmos compartidos y las formaciones grupales, crean oportunidades de conexión más allá de las palabras. Estas prácticas cultivan la empatía, la sintonía y la conciencia mutua. Wengrower (2008) sostiene que la danzaterapia implica a las personas en un diálogo corporal recíproco que trasciende las barreras cognitivas o lingüísticas. Esta sincronía relacional es especialmente poderosa para la inclusión comunitaria de adultos jóvenes

con DI, al fomentar la pertenencia mediante experiencias corporales compartidas (Hall, 2017).

Desde una perspectiva neurocientífica, el movimiento es un comportamiento social. La investigación sobre neuronas espejo muestra que observar los movimientos de otra persona activa los propios circuitos motores y emocionales, favoreciendo la comprensión y los vínculos relacionales (Koch & Fischman, 2023). Esta resonancia corporal es especialmente importante para personas con discapacidad intelectual, autismo o dificultades comunicativas, que quizá no se apoyen principalmente en canales verbales para relacionarse con los demás. Las experiencias de movimiento compartido pueden ayudar a reducir el aislamiento, aumentar la comodidad en la interacción social y fortalecer la cohesión grupal.

Las sesiones grupales de DMT ofrecen oportunidades estructuradas, pero flexibles, para que los participantes negocien el espacio, desarrollen la cooperación y practiquen roles relacionales como dirigir, seguir, incorporarse o retirarse. Estas experiencias corporales favorecen el aprendizaje socioemocional, el trabajo en equipo y la construcción de comunidad en contextos artísticos y educativos.

Dimensiones culturales, artísticas e inclusivas

En las instituciones culturales, la danzaterapia transforma la comprensión de la danza al desplazar el énfasis de la habilidad técnica o la perfección interpretativa hacia la autenticidad, la presencia y la creatividad corporal. Fux (1998) afirmó célebremente que «todos los cuerpos pueden bailar», una filosofía que cuestiona las normas capacitistas y promueve la participación artística inclusiva. La DMT sitúa el movimiento como lenguaje universal y abre los espacios artísticos a personas cuyos cuerpos, perfiles

sensoriales o estilos cognitivos pueden no encajar en los marcos tradicionales de la danza.

La DMT puede integrarse en prácticas artísticas interdisciplinares, conectando el movimiento con las artes visuales, el sonido, la narración, el cine o los medios digitales. Este enfoque multimodal conecta especialmente con los artistas neurodivergentes, que suelen beneficiarse del trabajo a través de distintos canales sensoriales. Al incorporar el movimiento como estímulo y respuesta, los facilitadores pueden diseñar sesiones que impliquen distintos estilos de aprendizaje, desde el cinestésico hasta el visual y el auditivo.

Además, la DMT fomenta valores éticos y estéticos arraigados en la relación, la dignidad, la presencia y la capacidad de acción creativa. En lugar de priorizar la observación del público, valora la participación y la cocreación. Esto concuerda estrechamente con tendencias contemporáneas del arte de la discapacidad, donde se invita al público a presenciar vocabularios de movimiento diversos y la autoría creativa se comparte entre facilitadores y participantes.

Fundamentos científicos: corporalidad, neurobiología e integración sensorial

La evidencia de la neurociencia y la cognición corporizada confirma que el movimiento influye en los estados psicológicos y fisiológicos. Koch & Fischman (2023) destacan que la DMT activa áreas cerebrales relacionadas con:

- la regulación emocional
- la integración sensorial
- el razonamiento espacial

- la empatía
- la propiocepción
- el procesamiento de la memoria
- la recompensa y la motivación

El movimiento rítmico fortalece la coherencia neuronal, estimula la liberación de endorfinas y potencia las sensaciones de bienestar y conexión. Los estudios demuestran que el movimiento sincronizado aumenta los niveles de oxitocina, favoreciendo los vínculos y la confianza, componentes esenciales de las relaciones terapéuticas y educativas (Chaiklin & Wengrower, 2015).

La DMT también contribuye a la integración sensorial, un aspecto esencial del funcionamiento de muchas personas neurodivergentes. Las actividades de movimiento que varían el ritmo, la presión, el peso, la velocidad o los patrones espaciales ayudan a reorganizar los estímulos sensoriales y reducir los estados de sobreestimulación o hiporrespuesta (Papadopoulos & Smith, 2024). Estos efectos favorecen la atención, la función ejecutiva, la conciencia corporal y la coordinación motora, contribuyendo tanto al desarrollo artístico como al funcionamiento cotidiano.



Figura 20 Una mujer de pie con una prótesis de pierna posa realizando un ejercicio de yoga. Pexels

Oportunidades para la práctica inclusiva y terapéutica

La danzaterapia ofrece numerosas oportunidades para personas con DI y perfiles neurodivergentes:

- Es intrínsecamente accesible, al basarse en la comunicación no verbal y la expresión cinestésica.
- Fomenta la alfabetización emocional mediante la corporalidad, en lugar de la abstracción lingüística.
- Apoya la conexión interpersonal mediante la sincronía, el reflejo y el movimiento cooperativo.
- Afirma la diversidad corporal y rechaza los estándares normativos de capacidad, belleza o movimiento «apropiado».
- Fortalece la autonomía, la capacidad de acción creativa y la identidad personal.

- Puede adaptarse a las necesidades de movilidad, las preferencias sensoriales, las capacidades físicas y los estilos comunicativos.
- Enriquece los entornos artísticos y educativos al proporcionar vías alternativas de participación.

Retos y consideraciones éticas

La danzaterapia también plantea retos complejos que requieren una facilitación cualificada:

- El contenido emocional que emerge del movimiento puede requerir conexión con el presente, regulación y un ritmo sensible al trauma (Chaiklin & Wengrower, 2015).
- Los facilitadores deben priorizar el consentimiento, los límites corporales y la seguridad, especialmente al trabajar con participantes jóvenes o vulnerables. Las terapias artísticas como la DMT deben equilibrar los beneficios terapéuticos con la promoción de la salud mental, garantizando una contención ética de los procesos emocionales (Heenan, 2006).
- El espacio, el ritmo y los estímulos sensoriales deben gestionarse cuidadosamente para prevenir la fatiga, la sobreestimulación o la disociación.
- Las interpretaciones del movimiento deben ser colaborativas, evitando suposiciones o lecturas patologizantes.
- Los facilitadores necesitan una sólida capacidad de observación para identificar señales de malestar, incomodidad o desregulación.
- La práctica ética implica transparencia, humildad cultural, comunicación inclusiva y sensibilidad a las dinámicas de poder en entornos grupales.

En resumen, la danzaterapia es una disciplina multidimensional que integra el movimiento físico, la conciencia emocional, la implicación relacional y la expresión creativa. Fundamentada tanto en la teoría clásica (Fux, 1998; Fischman, 2005) como en la investigación contemporánea (Koch & Fischman, 2023; Papadopoulos & Smith, 2024), la DMT apoya simultáneamente a las personas en los niveles emocional, sensorial, social y cognitivo. Su naturaleza corporal, inclusiva y artística la hace singularmente adecuada para trabajar con jóvenes con discapacidad intelectual y perfiles neurodivergentes. Al transformar el movimiento en un lenguaje de conexión, capacidad de acción y pertenencia, la danzaterapia enriquece los ecosistemas culturales y amplía las posibilidades de participación expresiva en las prácticas artísticas inclusivas.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Las prácticas de danzaterapia funcionan mejor cuando son inmersivas, experienciales y se guían con sensibilidad. Para mantener la coherencia con los demás módulos, las siguientes **tres actividades** están diseñadas para realizarse **en una única sesión de una hora**. Juntas crean una secuencia terapéutica coherente que guía a los participantes desde la conexión con el presente y la conciencia corporal, pasando por la exploración del movimiento expresivo, hasta la integración y reflexión finales. Cada actividad se apoya en la anterior, permitiendo a los profesionales facilitar una experiencia completa de danzaterapia en un periodo limitado.

Actividad n.º 1: Despertar el cuerpo: conexión con el presente y conexión sensorial

Finalidad: Ayudar a los participantes a conectar con sus cuerpos, regular los estímulos sensoriales y prepararse emocional y físicamente para el trabajo basado en el movimiento. Las prácticas de conexión con el presente apoyan la regulación autonómica y mejoran la disposición para las tareas expresivas (Koch & Fischman, 2023).
Duración: 15 minutos.
Materiales: Espacio abierto, música instrumental tranquila y, opcionalmente, pañuelos o telas suaves.
Instrucciones: Comienza con una secuencia de respiración guiada y un calentamiento suave centrado en los hombros, la columna y la respiración. Invita a los participantes a percibir sus sensaciones corporales y explorar gradualmente movimientos sencillos, como balancearse, mecerse o trasladar el peso. Proporciona estímulos sensoriales mediante telas suaves o gestos lentos en el aire. Anima a los participantes a identificar movimientos que les resulten seguros o cómodos. Concluye con un breve gesto de centrado, como colocar las manos en el pecho o extender suavemente los brazos hacia fuera.

Actividad n.º 2: Emoción en movimiento: exploración del movimiento expresivo

Finalidad: Explorar cómo se manifiestan las emociones mediante el ritmo, la fluidez, la velocidad y el gesto. El movimiento expresivo permite a los participantes identificar y exteriorizar estados emocionales mediante la acción corporal (Chaiklin & Wengrower, 2015).
Duración: 20 minutos.

Materiales: Lista de reproducción con tonos emocionales contrastantes (alegre, tranquilo, enérgico, reflexivo), espacio abierto y tarjetas de emociones opcionales.

Instrucciones: Presenta visualmente 3–4 emociones básicas. Invita a los participantes a elegir una emoción y responder mediante el movimiento a una pieza musical correspondiente, utilizando gestos grandes o pequeños, cualidades fluidas o bruscas o distintas partes del cuerpo. Anima a explorar estados emocionales contrastantes. Integra breves propuestas relacionales, como observar el movimiento de otra persona o repetir suavemente un gesto. Ofrece preguntas reflexivas breves («¿Qué ha cambiado en tu cuerpo?») antes de pasar a la siguiente emoción.

Actividad n.º 3: La historia del cuerpo: crear una narrativa colectiva de movimiento

Finalidad: Integrar el contenido sensorial y emocional de la sesión en una breve narrativa compartida de movimiento. La secuenciación simbólica fomenta la organización cognitiva y fortalece la cohesión grupal (Fischman, 2005).

Duración: 25 minutos.

Materiales: Espacio abierto, pañuelos o cintas, música tranquila o temática.

Instrucciones: Invita al grupo a seleccionar un tema sencillo (p. ej., conexión, valentía, cambio). Cada participante crea un gesto simbólico inspirado en el tema. Combina estos gestos en una secuencia colectiva y ensayadla lentamente en grupo. Anima a introducir variaciones de tempo, espacio y nivel del movimiento. Facilita una breve ronda en la que los participantes expresen, verbalmente, mediante gestos o CAA, qué

representa su gesto. Cierra la sesión con un movimiento unificador o una respiración grupal para afianzar la experiencia.

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

La danzaterapia tiene efectos profundos y multidimensionales en el desarrollo creativo, emocional y relacional de jóvenes artistas con discapacidad intelectual y perfiles neurodivergentes. Como modalidad corporal, cultiva capacidades que trascienden la comunicación verbal y proporciona vías alternativas de aprendizaje, expresión y conexión social.

Desarrollo y regulación emocional

Mediante el movimiento, los jóvenes participantes aprenden a identificar estados internos no nombrándolos, sino *sintiéndolos*. La repetición rítmica y la exploración cinestésica ayudan a regular el sistema nervioso autónomo, favoreciendo las transiciones de la agitación a la calma o del retraimiento a la implicación. Cualidades del movimiento como elevarse, hundirse, girar en espiral o mantener un flujo sostenido ofrecen metáforas corporales que ayudan a simbolizar las experiencias emocionales. Con el tiempo, los jóvenes artistas desarrollan un repertorio de estrategias de autorregulación, como mecerse suavemente, estirarse o conectar con el presente, que pueden aplicar más allá del espacio terapéutico.

Fortalecer la comunicación y la empatía

La danzaterapia mejora las habilidades comunicativas mediante canales no verbales. El reflejo, la sincronía y las señales de movimiento compartidas fomentan el reconocimiento mutuo y la sintonía. Cuando los participantes responden a los gestos, las formas o los ritmos de los demás, entablan una conversación corporal que construye confianza relacional.

Este movimiento relacional resulta especialmente significativo para jóvenes que tienen dificultades de articulación verbal o interpretación social. La DMT se convierte así en un puente hacia la empatía y una herramienta para desarrollar confianza comunicativa.

Promover la inclusión y la pertenencia

En la danzaterapia, todo movimiento, ya sea sutil, atrevido, sostenido o fragmentado, posee valor expresivo. Este principio disuelve las jerarquías entre el movimiento «entrenado» y «no entrenado», así como entre los cuerpos con discapacidad y sin ella. La práctica fomenta un entorno donde la diferencia no es un déficit, sino una aportación. Los rituales inclusivos de movimiento, las formas grupales y las secuencias cocreadas ayudan a cultivar un sentido compartido de pertenencia y autoría colectiva.

Potenciar la integración cognitiva, motora y sensorial

La danzaterapia estimula simultáneamente múltiples canales sensoriales: cinestésico, visual, táctil y auditivo. Estas experiencias multisensoriales fortalecen la coordinación, la memoria espacial, la propiocepción y la planificación motora. Los jóvenes artistas aprenden a desenvolverse en el espacio, seguir el ritmo, responder a señales y adaptar sus cuerpos a entornos dinámicos, habilidades que apoyan tanto la práctica artística como las actividades de la vida diaria. Los participantes con sensibilidad sensorial se benefician de patrones de movimiento estructurados y previsibles que ayudan a regular los estímulos abrumadores.

Cultivar la capacidad de acción creativa y la identidad artística

Al invitar a tomar decisiones personales sobre tempo, gesto, recorrido espacial o cualidad emocional, los bailarines se convierten en autores de su movimiento. Esta autonomía fomenta la autoestima y nutre el sentido de identidad artística. Los jóvenes artistas no solo participan, sino que contribuyen creativamente a coreografías, secuencias o improvisaciones grupales compartidas. Esta autoría corporal fortalece la confianza y apoya la implicación a largo plazo en contextos culturales y artísticos.

Marco de implementación

El marco de implementación proporciona una estructura clara y práctica para garantizar que las intervenciones de danza movimiento terapia se desarrollen de forma segura, ética y eficaz en distintos contextos profesionales. Ayuda a los profesionales a traducir los principios fundamentales de la DMT en prácticas concretas y constantes de planificación, facilitación y evaluación, contribuyendo a armonizar la intención terapéutica con las decisiones y la ejecución cotidianas.

Antes de iniciar las sesiones de danzaterapia, es una buena práctica realizar una fase introductoria para recopilar información útil para comprender los perfiles sensoriales, las necesidades comunicativas, los niveles de movilidad, los posibles desencadenantes emocionales y las necesidades de apoyo de los participantes. Esto puede implicar entrevistas con cuidadores, docentes o personal clínico y educativo pertinente, para diseñar actividades adecuadas a las capacidades y objetivos individuales.

Otro elemento fundamental es la accesibilidad y preparación del espacio, que debe organizarse de forma flexible e inclusiva. Los entornos sin obstáculos, la iluminación ajustable, los niveles bajos de ruido y una orientación clara promueven la comodidad y la tranquilidad. Utilizar sillas, cojines, marcadores táctiles, cintas o accesorios puede apoyar distintas modalidades sensoriales y motoras, mientras que los horarios visuales o simbólicos pueden aumentar la previsibilidad, especialmente importante para los participantes neurodivergentes.

La estructura de la sesión también contribuye a la seguridad emocional. Las sesiones suelen incluir:

- Llegada y conexión con el presente
- Calentamiento corporal
- Exploración expresiva/temática
- Conexión grupal o creación compartida
- Reflexión y cierre

Por último, para evaluar la eficacia de las intervenciones, se anima a los profesionales a documentar los progresos de los participantes en cada encuentro. Pueden tomar notas de sus observaciones sobre el comportamiento motor, las respuestas emocionales, las dinámicas relacionales y el avance hacia los objetivos. Estas reflexiones pueden adoptar distintas formas, como notas corporales, bocetos de recorridos espaciales, material fotográfico (con consentimiento) o descripciones de gestos significativos. La supervisión periódica también apoya el crecimiento profesional y la elaboración ética del trabajo.

Recursos adicionales

- «Introducción a la danza movimiento terapia» (vídeo): Este vídeo introductorio explica los principios básicos de la danza movimiento terapia e ilustra cómo el movimiento puede apoyar la expresión emocional y el bienestar.
- «Danza terapéutica frente a danza movimiento terapia» (vídeo): Una breve explicación de la diferencia entre las actividades de danza recreativa o terapéutica y la práctica formal de danza movimiento terapia, con ejemplos de contextos clínicos y comunitarios.
- «Una clase de danza movimiento terapia» (vídeo): Este vídeo muestra una sesión guiada de DMT y demuestra calentamientos, ejercicios de sintonización y técnicas de movimiento expresivo utilizadas por facilitadores formados.
- «Danza movimiento terapia y autismo» (vídeo): Una breve pieza que demuestra cómo la DMT puede apoyar a las personas autistas mediante la regulación sensorial, la comunicación no verbal y la interacción rítmica.
- «Grupo de trabajo sobre discapacidad de Dance/NYC» (vídeo): Este recurso presenta prácticas inclusivas de danza e iniciativas de defensa de los derechos de las personas con discapacidad en la comunidad artística de Nueva York, destacando vías creativas accesibles.
- «AXIS Dance Company» (vídeo): Un perfil de AXIS Dance Company, con trabajos de danza integrada de bailarines con y sin discapacidad, que muestra enfoques inclusivos de interpretación contemporánea.

Referencias

- Chaiklin, S., & Wengrower, H**.** (Eds.). (2015). *The art and science of dance/movement therapy: Life is dance.* Routledge.
- Fischman, D. (2005). *La danza movimiento terapia: Cuerpo, emoción y simbolización.* Lugar Editorial.
- Fux, M. (1998). *Danzaterapia: Fragmentos de vida*. Lumen.
- Hall, S. A. (2017). *Community involvement of young adults with intellectual disabilities: Their experiences and perspectives on inclusion.* Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities, 30(6), 859–871.
- Heenan, D. (2006). *Art as therapy: An effective way of promoting positive mental health?* Disability & Society, 21(2), 179–191.
- Koch, S. C., & Fischman, D. (2023). *Dance movement therapy and embodied inclusion for neurodiverse communities: A European perspective.* Arts in Psychotherapy, 82, 102050.
- Notta, L., Ferrari, L., Soresi, S., & Wehmeyer, M. (2007*). Self-determination, social abilities and the quality of life of people with intellectual disability*. Journal of Intellectual Disability Research, 51(11), 850–865.
- Papadopoulos, A., & Smith, J. (2024). *Digital embodiment: Hybrid approaches in dance therapy for people with intellectual disabilities.* European Journal of Creative Arts Therapy, 16(1), 44–61.
- Wengrower, H. (2008). *Dance/movement therapy and psychodrama: Similarities and differences.* The Arts in Psychotherapy, 35(5), 382–390.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. La danzaterapia se centra en dominar técnicas de danza y coreografías.

- VERDADERO
- FALSO

2. Las experiencias de movimiento grupal pueden fomentar la empatía, la confianza y el sentido de pertenencia.

- VERDADERO
- FALSO

3. La finalidad central de la danzaterapia en los programas artísticos inclusivos es:

- Fomentar la competencia y la actuación.
- Facilitar la expresión emocional y la conexión social.
- Formar bailarines profesionales.

4. ¿Cuál es una directriz ética fundamental para las sesiones de danzaterapia?

- La participación debe ser voluntaria y respetar los límites personales.
- Se debe tocar a todos los participantes durante las actividades.
- Solo pueden participar quienes tengan experiencia previa en danza.

5. En un ejercicio de diálogo en espejo, se espera que los participantes:

- Observen y empaticen mediante el movimiento.

- Reproduzcan los gestos mecánicamente.
- Dirijan sin prestar atención a los demás.

Artistic Minds

Módulo 15

Accesibilidad y diseño de entornos artísticos y culturales

MÓDULO 15: ACCESIBILIDAD Y DISEÑO DE ENTORNOS ARTÍSTICOS Y CULTURALES

Objetivos de aprendizaje

Este módulo final explora prácticas y principios fundamentales para diseñar entornos artísticos y culturales accesibles e inclusivos. Promueve la accesibilidad como elemento clave para permitir que todas las personas disfruten de las artes. Presenta los principios pertinentes, las buenas prácticas y las estrategias operativas para garantizar la plena participación de las personas con discapacidad en experiencias culturales, tanto como público como artistas.

Mediante este módulo, los participantes podrán:

- **Familiarizarse** con los principios internacionales de accesibilidad y diseño inclusivo.
- **Conocer** los principales retos que limitan el acceso y la participación en entornos artísticos y culturales.
- **Aprender** a promover una cultura de inclusión mediante el desarrollo de actividades accesibles y utilizables por personas con discapacidad.

Descripción del contenido (destacando las oportunidades y los retos)

Diseñar espacios culturales y artísticos accesibles y utilizables es un paso fundamental para permitir que las personas con discapacidad participen plenamente en la vida cultural, tanto como visitantes como artistas. **El derecho a la accesibilidad** está consagrado en el artículo 9 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (2006). La accesibilidad se define como la capacidad

de acceder al entorno físico, a los entornos sociales, económicos y **culturales,** al transporte, a las tecnologías de la información y la comunicación y a todos los servicios e instalaciones públicos. En consecuencia, si la accesibilidad sirve como medio para promover y apoyar la aplicación y el respeto de los derechos humanos, entonces el **acceso** representa un objetivo fundamental que deben proteger los organismos competentes (Greco, 2017). Estas consideraciones animan a las organizaciones e industrias del sector artístico y cultural a reflexionar sobre la **usabilidad** de sus contenidos e información. Esto garantiza que los visitantes puedan implicarse de forma auténtica en sus experiencias y dispongan de oportunidades reales para explorar, participar y aprender (Giaconi et al., 2021).

Numerosos estudios (p. ej., Mastrogiuseppe et al., 2021; Münch et al., 2022) han destacado los importantes retos que afrontan las personas con discapacidad intelectual y condiciones neurodivergentes para acceder a contenidos y espacios artísticos y disfrutarlos. Aunque no de forma exhaustiva, los obstáculos pueden resumirse en las dos categorías siguientes:

- **Percepción de los recursos de contenido:** Se refiere a la capacidad de percibir contenidos, ya sean visuales, auditivos, táctiles, textuales o multimedia. Las barreras perceptivas surgen cuando una persona no puede acceder al contenido mediante sus sentidos funcionales. Por ejemplo, las personas con discapacidad visual no pueden apreciar una pintura o escultura sin audiodescripciones, texto alternativo o modelos táctiles. Del mismo modo, las personas con discapacidad intelectual pueden tener dificultades para comprender contenidos excesivamente complejos sin simplificación

o apoyo visual. El ruido de fondo, los ecos, los murmullos y los sonidos fuertes pueden provocar sobrecarga sensorial, ansiedad y desorientación en personas con condiciones neurodivergentes y/o hipersensibilidad sensorial.

- **Interacción física:** Se relaciona con los obstáculos físicos y motores que impiden acceder a las obras de arte o a los dispositivos que las muestran, o utilizar materiales y espacios para crear arte. Algunos ejemplos de barreras arquitectónicas que pueden dificultar el disfrute de los entornos artísticos son escaleras, escalones o pasos estrechos. Los espacios abarrotados o mal organizados también pueden dificultar que las personas con problemas de equilibrio, visión o coordinación se desplacen con seguridad. Además, muchas obras o instalaciones modernas requieren la participación activa del visitante sin ser accesibles para todos. Entre los obstáculos habituales se incluyen dispositivos interactivos (pantallas táctiles, botones y mandos) colocados a alturas inaccesibles para usuarios de sillas de ruedas y personas de baja estatura, y la ausencia de controles alternativos, como activación por voz o botones más grandes. La señalización ilegible o mal situada puede dificultar que las personas con DI comprendan los recorridos y se desplacen de forma independiente por el espacio.

La buena noticia es que existen teorías y metodologías consolidadas que pueden ayudar a quienes diseñan espacios y actividades artísticas y culturales. Los principios del **diseño universal** y del **diseño para todos** pueden ayudar a los expertos y profesionales al destacar la importancia de las personas en los procesos creativos y de diseño desde el principio. Estos enfoques pretenden desarrollar productos, entornos y servicios accesibles y utilizables por todos, con independencia de sus capacidades

físicas, cognitivas o sensoriales, garantizando así la equidad y la inclusión (Harte et al., 2017). El concepto de diseño para todos está ampliamente reconocido y aplicado, y se entrelaza con paradigmas de diseño inclusivo que promueven la autonomía, la participación activa y el empoderamiento de los usuarios. Este enfoque permite comprender con precisión las necesidades reales y diversas de los usuarios y fomenta la cocreación de espacios que reflejen y enriquezcan su experiencia vivida (Dong & Vivat, 2008).

En el contexto de la producción artística con artistas con discapacidad, la implementación de estas estrategias genera múltiples **beneficios**: aumenta la participación en espacios culturales y artísticos, fomenta el sentido de pertenencia comunitaria y cultiva habilidades esenciales como la comunicación, la toma de decisiones y el activismo social. Además, contribuye a mejorar el bienestar general de las personas implicadas. Desde una perspectiva profesional, colaborar con jóvenes artistas con discapacidad mediante el codiseño ofrece oportunidades valiosas para perfeccionar las habilidades de diseño participativo, adaptar las prácticas a distintas necesidades y trabajar eficazmente en comunidades diversas (Almeqdad, Q. I. et al, 2023).

Sin embargo, es importante reconocer los **retos** inherentes al proceso de codiseño. Esta metodología requiere más tiempo y recursos que un enfoque tradicional descendente. Desde las fases iniciales de concepción y diseño, el proceso debe ser accesible y utilizable. Para ello, se necesitan facilitadores formados en metodologías participativas y técnicas de mediación, con una buena comprensión de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje. Sin formación y preparación adecuadas, el

proceso de codiseño puede resultar ineficaz o no ofrecer los resultados deseados (Labattaglia, O., 2023).

En conclusión, un objetivo fundamental para las organizaciones artísticas y educativas es diseñar contextos culturales que permitan a todas las personas expresarse y alcanzar objetivos de aprendizaje significativos. Por ello, es crucial cultivar una amplia cultura de accesibilidad que llegue a todos los niveles de la sociedad y fomente una comprensión compartida de las diversas necesidades de las personas. Reconociendo que crear contenidos accesibles no es solo una responsabilidad ética, sino también un medio para enriquecer la apreciación cultural de todos. La accesibilidad se convierte en sinónimo de inclusión, enriquecimiento y participación colectiva, transformando las experiencias artísticas y culturales en momentos de auténtico intercambio y crecimiento social.

Actividades sugeridas para el trabajo individual o en grupo

Actividad n.º 1: ¿Cómo se siente?

Finalidad: Explorar la empatía y la comprensión de distintas discapacidades mediante la expresión artística creativa.
Método: Trabajo en pequeños grupos.
Duración: 60–75 minutos.
Materiales: Piedras u objetos pequeños, revistas/periódicos, acceso a impresora/ordenador, pegamento, tijeras, bolígrafos, papel y materiales para simular discapacidades (p. ej., vendas para los ojos o auriculares con cancelación de ruido).
Instrucciones:

- **Paso 1:** Crea una actividad artística sencilla. Sugerimos, por ejemplo, «Piedras que cuentan historias»: proporciona a los participantes 5-6 piedras y distintas herramientas, como revistas, periódicos y acceso a una impresora/ordenador, y pídeles que las decoren. Las piedras que cuentan historias ofrecen una forma lúdica y simbólica de expresar sentimientos, explorar narrativas internas y adquirir conciencia emocional mediante la narración creativa.
- **Paso 2:** Invita a cada participante a asumir el papel de una persona con una discapacidad y una necesidad de acceso específicas, como parte de un ejercicio de empatía y adopción de perspectivas (consejo: selecciona una variedad de condiciones que representen un amplio espectro de experiencias sensoriales, cognitivas y físicas). Pide a los participantes que completen la actividad desde esa perspectiva.
- **Paso 3:** Al terminar la actividad, pide tanto a los formadores como a los participantes que enumeren las dificultades que encontraron y cómo pueden resolverse (p. ej., un participante que asumió el papel de una persona con discapacidad auditiva puede haber tenido dificultades para seguir instrucciones verbales; una adaptación útil podría ser proporcionar un intérprete de lengua de signos o directrices escritas claras.).

Actividad n.º 2: Búsqueda del tesoro de la accesibilidad

Finalidad: Identificar retos reales de accesibilidad y evaluar cómo los espacios públicos cumplen las normas legales de accesibilidad.
Método: Trabajo de campo y observación.
Duración: 60-90 minutos

Materiales: Tarjetas sobre legislación de accesibilidad, pegatinas ✅ y ❌, cuadernos o dispositivos digitales para tomar notas y estudios de caso asignados que describan a una persona con discapacidad.

Instrucciones:

- **Paso 1:** A los formadores se les asigna el caso de una persona con discapacidad (p. ej., discapacidad física que requiere el uso de silla de ruedas). Reciben un conjunto de tarjetas que hacen referencia a la legislación sobre accesibilidad y sus definiciones (p. ej., las rampas deben tener ___ grados), y un conjunto de pegatinas ✅ y ❌.
- **Paso 2:** Los formadores visitan un establecimiento e imaginan que acompañan a esa persona (pueden elegir el papel de espectador, por ejemplo, asistir a una obra de teatro, o de usuario de un servicio, por ejemplo, seguir una clase de danza). Los establecimientos deben estar relacionados con su especialidad (un profesor de danza visitará estudios de danza, etc.). Después, los formadores utilizarán las tarjetas para colocar pegatinas ✅ ❌ en elementos o estructuras de accesibilidad según su cumplimiento de las normas legales (p. ej., una pegatina ✅ si la rampa tiene los grados exigidos o una pegatina ❌ si no hay aseos accesibles en el establecimiento).
- **Paso 3:** Al completar la actividad, los formadores deben escribir una carta a las autoridades locales destacando los problemas encontrados y solicitando/ofreciendo soluciones adecuadas).

Actividad n.º 3: Arquitectos de la accesibilidad

Finalidad: Desarrollar soluciones creativas de diseño para que los espacios profesionales sean inclusivos y accesibles para las personas con discapacidad.

Método: Actividad grupal de diseño y debate.

Duración: 60-90 minutos.

Materiales: Imágenes impresas de salas (específicas de cada profesión, p. ej., teatro, estudio de danza, aula), bolígrafos, papel, herramientas digitales de diseño, materiales de manualidades y acceso a vídeos en línea o ejemplos de espacios accesibles.

Instrucciones:

- **Paso 1**: Los formadores y participantes reciben una imagen impresa de una sala (una para cada especialidad o formador, p. ej., un estudio de danza para un profesional de la danza, un teatro para un dramaterapeuta, etc.). La sala está desierta y se encuentra en un edificio antiguo, y las imágenes incluyen distintos ángulos (picado, contrapicado, a la altura de los ojos, vista de pájaro y ángulo holandés).
- **Paso 2:** Todos tienen acceso a herramientas digitales, papel, bolígrafos y otros materiales. Debaten qué problemas se encuentran al entrar en estas salas con distintas discapacidades (p. ej., «Anna» tiene discapacidad auditiva. Se le pregunta si observa algún problema en el teatro que pueda afectar a su acceso: ausencia de altavoces, falta de espacio para un intérprete cerca del escenario, etc.). Se pide a cada participante con discapacidad que estudie la sala y haga comentarios similares (¿qué problemas podrías encontrar al intentar acceder a este espacio?).

- **Paso 3:** Una vez mencionados todos los posibles problemas de accesibilidad, se pide a los participantes que escriban o indiquen soluciones basadas en sus experiencias. También pueden consultar material relacionado con espacios reconocidos como plenamente accesibles y comparar notas y soluciones.
- **Paso 4:** Una vez anotadas todas las soluciones, los participantes pueden utilizar cualquier material disponible para crearlas (p. ej., sistemas de bucle de inducción magnética para personas con discapacidad auditiva en un teatro, con señalización clara de las zonas donde está activa la cobertura del bucle). Con todas las soluciones impresas, dibujadas o diseñadas, los participantes las colocan por el espacio impreso para crear un espacio inclusivo y accesible.

Impacto de lo aprendido en las actividades con jóvenes artistas

Para adoptar estrategias inclusivas en actividades artísticas con jóvenes artistas con DI y/o neurodivergentes, es esencial que los profesionales de SM y los expertos de los SCC adopten los principios del diseño para todos y del diseño universal. La perspectiva del usuario es una «voz experta» situada en el centro del proceso creativo desde la fase de concepción. El **codiseño** se convierte así en una herramienta fundamental para perfeccionar las prácticas profesionales. Las soluciones desarrolladas reflejan, enriquecen y mejoran las experiencias y necesidades diversas de los jóvenes participantes.

Muchos estudios han destacado consejos prácticos que pueden utilizarse para promover la creación de entornos inclusivos para personas con discapacidad (Mostafa M., 2014; Scavuzzo G. et al, 2020; Simpson S., 2015.).

Por ejemplo, a nivel organizativo y operativo, es crucial introducir **previsibilidad** y **estructura**. Para algunas personas con discapacidad, esto puede fomentar una sensación de bienestar, facilitar el aprendizaje y mejorar la concentración durante la actividad (Giaconi et al., 2021). Es útil compartir de antemano los objetivos, las normas y un programa detallado, dividido en unidades breves de tiempo (p. ej., intervalos de 10 minutos), y utilizar temporizadores o señales visuales para indicar el inicio y el final de cada actividad. En la comunicación, los conceptos deben transmitirse mediante **múltiples canales sensoriales**, reduciendo la dependencia de explicaciones exclusivamente verbales (uso de apoyos visuales, sonoros o táctiles). También se aconseja adoptar estrategias de simplificación, como materiales de lectura fácil, para garantizar la claridad y la accesibilidad lingüística.

Es preferible favorecer los canales visuales frente a los verbales, utilizando símbolos, imágenes explicativas, señales visuales y códigos de color para facilitar la orientación conceptual y prevenir la sobrecarga cognitiva en entornos complejos. Asegúrate de que la información no se comunique únicamente mediante el color: utiliza también símbolos, patrones o etiquetas de texto.

Cuando se realizan en grupo, las actividades deben estructurarse en contextos socialmente manejables, por ejemplo, grupos de unos cinco participantes con un moderador, para fomentar una interacción más personal y reducir la presión social. Es igualmente importante proporcionar espacios de escape o tranquilos, entornos sensorialmente neutros donde los participantes puedan recuperar la calma y la concentración. A menudo, el simple hecho de saber que están disponibles ayuda a reducir la ansiedad por sobrecarga.

Por último, la integración de **tecnologías de apoyo y herramientas digitales**, como la realidad virtual (RV) o la realidad aumentada (RA), puede ampliar las modalidades de expresión de algunos participantes y fomentar experiencias artísticas personalizadas y multisensoriales, potenciando aún más la participación y la inclusión.

Recursos adicionales

- Consejo de Europa. Estrategia sobre Discapacidad 2017-2023. DERECHOS HUMANOS: UNA REALIDAD PARA TODOS. INFORME DE LA CONFERENCIA (2017): El informe presenta la accesibilidad como una de las prioridades que deben abordarse.
- Designkit: En el sitio web se ofrecen kits y recursos para poner en práctica el diseño centrado en las personas.
- Kit de herramientas de igualdad, diversidad e inclusión (2022): Un kit útil para crear una política de práctica artística inclusiva, desarrollado por el Arts Council.
- ¡Por favor, toca! Una experiencia artística inclusiva (2020): En el marco del proyecto Horizon ARCHES se desarrolló la instalación «¡Por favor, toca!», que incluye soluciones multidisciplinares para museos desarrolladas mediante codiseño participativo con usuarios con discapacidad.

Referencias

- Almeqdad, Q. I., Alodat, A. M., Alquraan, M. F., Mohaidat, M. A., & Al-Makhzoomy, A. K. (2023). *The effectiveness of universal design for learning: A systematic review of the literature and meta-analysis.* Cogent Education, 10(1).
- Brand, A. (2010). *Living in the community*. United Kingdom.

- Dong, H., & Vivat, B. (2008). *Co-design involving people with disabilities.* In *DS 46: Proceedings of EPDE 2008, the 10th International Conference on Engineering and Product Design Education* (pp. 162–167). The Design Society.
- Giaconi, C., Ascenzi, A., Del Bianco, N., D'Angelo, I., & Capellini, S. A. (2021). *Virtual and augmented reality for the cultural accessibility of people with autism spectrum disorders: A pilot study*. International Journal of the Inclusive Museum, 14(1), 95–106.
- Greco, G. M. (2017). *L'accessibilità culturale come strumento per i diritti umani di tutti.* Quaderni della valorizzazione, NS 4, 94–102. Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, Direzione generale Musei.
- Harte, R., Glynn, L., Rodríguez-Molinero, A., Baker, P. M., Scharf, T., Quinlan, L. R., & ÓLaighin, G**.** (2017). *A human-centered design methodology to enhance the usability, human factors, and user experience of connected health systems: A three-phase methodology.* JMIR Human Factors, 4(1).
- Labattaglia, O., Reay, S., & Nakarada-Kordic, I. (2023). *Co-designing accessible co-design.* Design for Health, 7(3), 366–382.
- Mastrogiuseppe, M., Span, S., & Bortolotti, E. (2021*). Improving accessibility to cultural heritage for people with intellectual disabilities: A tool for observing the obstacles and facilitators for the access to knowledge*. Alter, 15(2), 113–123.
- Mostafa, M. (2014). *ASPECTSS™ design index for autism: Architecture for autism*. Cairo, Egypt.
- Münch, L., Heuer, T., Schiering, I., & Müller, S. V. (2022). Accessibility criteria for an inclusive museum for people with learning disabilities: A review. In M. Antona & C. Stephanidis (Eds.), Universal access in

human-computer interaction. User and context diversity. HCII 2022. *Lecture Notes in Computer Science* (Vol. 13309, pp. 1–16). Springer.

- Scavuzzo, G., Limoncin, P., Dordolin, A., & Bettarello, F. (2020). *SENSHOME: Architettura e sensibilità atipiche / Architecture and atypical sensitivities*. Università degli Studi di Trieste, DIA.
- Simpson, S. (2015). *Checklist for autism friendly environments*. United Kingdom.
- United Nations. (2006). Convention on the rights of persons with disabilities.

Preguntas de evaluación

En esta sección encontrarás cinco preguntas para evaluar lo aprendido en este capítulo. Cada una tiene una sola respuesta correcta. Las respuestas están al final del libro electrónico.

1. La accesibilidad solo se refiere a los espacios físicos, no a las tecnologías de la información o la comunicación.

- VERDADERO
- FALSO

2. El diseño universal y el diseño para todos pretenden crear entornos utilizables por todas las personas.

- VERDADERO
- FALSO

3. ¿Cuál es el principal objetivo del diseño universal?

- Crear entornos artísticos de lujo
- Diseñar para una discapacidad específica
- Hacer que los entornos sean utilizables por todas las personas

4. ¿Cuál de estas opciones es una barrera física?

- El lenguaje complejo en los textos de las exposiciones
- Las escaleras y los pasos estrechos
- Los colores excesivamente intensos

5. ¿Por qué es importante la previsibilidad para algunas personas con discapacidad?

- Limita la creatividad
- Reduce la ansiedad y favorece la concentración
- Aumenta la incertidumbre

Apéndice

Respuestas a las preguntas de autoevaluación

Apéndice: Respuestas a las preguntas de autoevaluación

Al final de cada capítulo del curso hay cinco preguntas de autoevaluación. Esta sección proporciona las respuestas correctas y permite a los lectores comprobar su comprensión de los contenidos tratados. Recomendamos revisar de nuevo el contenido de los capítulos si encuentras errores o tienes dudas sobre tus respuestas.

Módulo 1

1. Pregunta 1: → ✅ VERDADERO
2. Pregunta 2: → ✅ FALSO
3. Pregunta 3: → ✅ B
4. Pregunta 4: → ✅ B
5. Pregunta 5: → ✅ C

Módulo 2

1. Pregunta 1: → ✅ VERDADERO
2. Pregunta 2: → ✅ FALSO
3. Pregunta 3: → ✅ B
4. Pregunta 4: → ✅ C
5. Pregunta 5: → ✅ A

Módulo 3

1. Pregunta 1: → ✅ FALSO
2. Pregunta 2: → ✅ VERDADERO
3. Pregunta 3: → ✅ C
4. Pregunta 4: → ✅ A
5. Pregunta 5: → ✅ B

Módulo 4

1. Pregunta 1: → ✅ VERDADERO
2. Pregunta 2: → ✅ FALSO
3. Pregunta 3: → ✅ A
4. Pregunta 4: → ✅ A
5. Pregunta 5: → ✅ B

Módulo 5

1. Pregunta 1: → ✅ VERDADERO
2. Pregunta 2: → ✅ FALSO

3. Pregunta 3: → ✅ C
4. Pregunta 4: → ✅ A
5. Pregunta 5: → ✅ B

Módulo 6

1. Pregunta 1: → ✅ FALSO
2. Pregunta 2: → ✅ VERDADERO
3. Pregunta 3: → ✅ A
4. Pregunta 4: → ✅ B
5. Pregunta 5: → ✅ B

Módulo 7

1. Pregunta 1: → ✅ FALSO
2. Pregunta 2: → ✅ VERDADERO
3. Pregunta 3: → ✅ B
4. Pregunta 4: → ✅ A
5. Pregunta 5: → ✅ C

Módulo 8

1. Pregunta 1: → ✅ FALSO
2. Pregunta 2: → ✅ VERDADERO
3. Pregunta 3: → ✅ C
4. Pregunta 4: → ✅ B
5. Pregunta 5: → ✅ A

Módulo 9

1. Pregunta 1: → ✅ FALSO
2. Pregunta 2: → ✅ VERDADERO
3. Pregunta 3: → ✅ B
4. Pregunta 4: → ✅ A
5. Pregunta 5: → ✅ B

Módulo 10

1. Pregunta 1: → ✅ VERDADERO
2. Pregunta 2: → ✅ FALSO
3. Pregunta 3: → ✅ B
4. Pregunta 4: → ✅ B
5. Pregunta 5: → ✅ A

Módulo 11

1. Pregunta 1: → ✅ FALSO
2. Pregunta 2: → ✅ VERDADERO
3. Pregunta 3: → ✅ B
4. Pregunta 4: → ✅ C

5. Pregunta 5: → ✅ C

Módulo 12

1. Pregunta 1: → ✅ VERDADERO
2. Pregunta 2: → ✅ VERDADERO
3. Pregunta 3: → ✅ A
4. Pregunta 4: → ✅ B
5. Pregunta 5: → ✅ B

Módulo 13

1. Pregunta 1: → ✅ VERDADERO
2. Pregunta 2: → ✅ FALSO
3. Pregunta 3: → ✅ C
4. Pregunta 4: → ✅ B
5. Pregunta 5: → ✅ A

Módulo 14

1. Pregunta 1: → ✅ FALSO
2. Pregunta 2: → ✅ FALSO
3. Pregunta 3: → ✅ B
4. Pregunta 4: → ✅ A
5. Pregunta 5: → ✅ A

Módulo 15

1. Pregunta 1: → ✅ FALSO
2. Pregunta 2: → ✅ VERDADERO
3. Pregunta 3: → ✅ C
4. Pregunta 4: → ✅ B
5. Pregunta 5: → ✅ B

Artistic Minds

Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.