

La creatividad como estrategia de mediación educativa en museos: una *scoping review* de 25 años de aportaciones académicas

Creativity as a strategy for educational mediation in museums: a *scoping review* of 25 years of academic contributions

<https://doi.org/10.58265/pulso.8807>

Nerea Rodríguez-Suárez¹ Juan Luis Lorenzo-Otero³
Carla Álvarez-Barrio² José María Mesías-Lema⁴

Recibido: 05-02-2026
Aceptado: 07-04-2026

Resumen

Los museos, como espacios creativos y culturales han evolucionado de ser espacios meramente expositivos para consolidarse actualmente como instituciones culturales, con un claro papel educativo y social. En este contexto, la "creatividad" se ha considerado una estrategia central de mediación educativa, para generar experiencias significativas, fomentar la participación de sus públicos y promover la innovación en los procesos de aprendizaje desarrollados en los espacios museísticos. El objetivo de esta investigación es realizar una revisión sistemática de la literatura científica para identificar y analizar actividades y estrategias de mediación educativa que los propios museos consideran vinculadas al concepto de "creatividad". Para ello, se adopta la metodología de *scoping review*, siguiendo el protocolo PRISMA, incluyendo publicaciones desde inicios del siglo XXI. Los resultados proporcionan una visión estructurada y profunda sobre de qué se entiende por creatividad en las publicaciones científicas relacionadas con la mediación educativa en museos. Esta investigación culmina con la apertura de nuevos interrogantes como interesantes líneas de investigación futura vinculadas a la creatividad en las labores pedagógicas desarrolladas en los museos.

Palabras clave

Museos, Revisión bibliográfica, Mediación educativa, Creatividad, Didáctica

Abstract

Museums, as creative and cultural spaces, have evolved from being merely exhibition spaces to becoming cultural institutions with a clear educational and social role. In this context, "creativity" has been regarded as a central strategy of educational mediation for generating meaningful experiences, fostering audience participation, and promoting innovation in learning processes within museum settings. The aim of this study is to conduct a systematic review of the scientific literature in order to identify and analyse the activities and strategies of educational mediation that museums themselves associate with the concept of "creativity". To this end, a *scoping review* methodology is employed, following the PRISMA protocol and including publications from the beginning of the 21st century. The findings provide a structured and in-depth understanding of how creativity is conceptualised in scientific publications related to educational mediation in museums. The study concludes by identifying new questions as promising directions for future research linked to creativity in pedagogical practices in museums.

Keywords

Museums, Literature review, Educational mediation, Creativity, Pedagogy

Cómo citar (APA)

Rodríguez-Suárez, N.; Álvarez-Barrio, C.; Lorenzo-Otero, J.L. y Mesías-Lema, J.M. (2026). La creatividad como estrategia de mediación educativa en museos: una *scoping review* de 25 años de aportaciones académicas. *Pulso. Revista de Educación*, 49, e8807. <https://doi.org/10.58265/pulso.8807>

1 Universidade da Coruña
<https://orcid.org/0009-0002-6753-291X>
2 Universidade da Coruña
<https://orcid.org/0000-0003-4318-9213>

3 Universidade da Coruña
<https://orcid.org/0000-0002-1663-875X>
juan.lorenzo.otero@udc.es
4 Universidade da Coruña
<https://orcid.org/0000-0001-8278-7115>

1. Introducción

Sería ideal comenzar esta investigación aportando una definición de qué se entiende por “creatividad”, sin embargo, esta tarea resulta especialmente compleja por tratarse de uno de los conceptos más ampliamente desarrollados y cuestionados desde campos como la filosofía, la psicología, la pedagogía y, especialmente, desde aquellos contextos vinculados de forma más explícita a las artes. La creatividad ha sido entendida como una característica intrínseca de las artes y su originalidad, como una cualidad inherente a las personas para generar ideas novedosas o como sinónimo de innovación. En palabras de Torre (1995), “si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, definir la creatividad es como intentar retener un mar de ideas en un continente de palabras” (p. 271). En paralelo, los museos, como instituciones de custodia y transmisión de patrimonio artístico y cultural, también han experimentado en las últimas décadas un intenso debate en torno a sus definiciones, en el que el término “creatividad” ha desempeñado un papel clave. El International Council of Museums (ICOM), responsable de la definición actual de museo como única organización mundial en el ámbito museístico, con más de 60.410 profesionales de 139 países y territorios, incorpora de manera reiterada este concepto en sus diccionarios, glosarios y guías utilizándolo casi como un adjetivo inevitable para definir los nuevos caminos que pretende alcanzar la entidad museística tanto en su funcionamiento como en sus actividades, valores y propósitos (ICOM, 2025).

Paralelamente resulta relevante observar cómo, en las publicaciones científicas vinculadas a estos espacios culturales, la palabra “creatividad” también aparece con una gran frecuencia en las últimas décadas tanto en sus títulos como en sus contenidos. Este componente parece un ideal a alcanzar para la transformación hacia paradigmas más participativos y, consecuentemente, en aquellos que prestan una mayor atención a la función educativa del museo. Encontramos un precedente clave en el valioso estudio desarrollado por Álvarez-Rodríguez *et al.*, 2019, elaborado bajo la premisa de que:

(...) la mediación educativa en el ámbito de las industrias culturales es, cada vez, más importante, especialmente a la hora de llegar con eficacia a los públicos y a la ciudadanía por parte de las instituciones vinculadas al patrimonio, el arte y la creatividad (p. 121).

Dicho estudio realiza una revisión bibliográfica de publicaciones científicas indexadas en la Web of Science (WoS) relacionadas con la formación de educadores en museos con un análisis que revela que la educación en museos y patrimonio constituye una línea emergente de investigación, en la que las publicaciones procedentes de universidades e instituciones españolas tienen un peso destacable. Además, esta investigación resulta pionera al reivindicar la importancia de la relación entre la investigación y la práctica profesional educativa de los museos, con el fin de mejorar la reflexión y el análisis sobre la preparación de sus mediadores en materia de una pedagogía con fines creativos.

La amplia presencia del concepto de “creatividad” para calificar prácticas educativas en las publicaciones recientes vinculadas a la mediación en museos, evidencia un esfuerzo de transformación acorde con las nuevas corrientes de pensamiento museístico. Por ello, se considera que una tarea pendiente es estudiar de forma concreta cómo y de qué manera se tiene en cuenta la creatividad en las propuestas de mediación desarrolladas desde los museos, a partir del análisis de las publicaciones científicas más recientes. Sobre este punto de partida se asienta esta investigación con el objetivo principal de analizar, mediante una *scoping review*, el contenido y enfoque de las publicaciones científicas que se autodefinen como vinculadas a la creatividad en el ámbito museístico.

2. Marco teórico

2.1. La definición de museo y su evolución institucional

Definir qué es un museo puede parecer una tarea sencilla; sin embargo, al adentrarse al origen terminológico se evidencia que no es así. La expresión *nomina sunt consequentia rerum*, de Dante Alighieri sostiene que los nombres son consecuencia directa de la esencia de lo que designan. Aplicando este principio al museo se comprende por qué su definición ha sido históricamente cambiante, reflejando una institución en constante evolución que acompaña la transformación social (Navajas Corral, 2017; i Bellmunt, 2021; Zbучea, 2022).

El origen de los museos se remonta a las civilizaciones antiguas, las cuales comienzan a mostrar interés por reunir, conservar y proteger objetos con un valor ligado al poder, las creencias, la memoria colectiva o el estatus social (Alexander, 2008; Simmons, 2016). No sería hasta bien entrado el periodo renacentista cuando surgieron los gabinetes de curiosidades o Wunderkammern, reuniendo piezas artísticas, naturales y científicas, fomentando la clasificación y sistematización del conocimiento material (Impey y MacGregor, 1987; Pearce, 2013). Durante la Ilustración, los museos se consolidan como espacios educativos y accesibles a un público mucho más amplio (Bennett, 1995; Chaparro, 2013). Para ello se orientan de forma inherente a la interpretación y mediación del patrimonio cultural para la construcción colectiva del conocimiento (Arriaga y Aguirre, 2020; Martínez de Miguel-López et al., 2024).

Las primeras definiciones institucionales de lo que entendemos hoy como museo no surgen hasta finales de los años cuarenta, con la creación del ya citado ICOM, configurándose como un espacio centrado en la custodia, conservación y exhibición del patrimonio cultural (Morales, 1996; Soares, 2020; Pérez Armijo y Reyes Bellmunt, 2024). Sin embargo, en esa misma década, comenzó a destacarse ya su vocación comunitaria, con un carácter institucional más comprometido con el factor social (Hein, 2005; Desvallées y Mairesse, 2010; Brown y Mairesse, 2018; Colman Ramírez, 2022). Esta evolución culminó con la aprobación de la definición en 2022 durante la Asamblea General Extraordinaria de Praga y, actualmente vigente:

Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos. (ICOM, 2022)

Esta definición refuerza la concepción del museo como una institución cultural y educativa comprometida con la sociedad, que no elimina los componentes tradicionales ni patrimoniales, sino que amplía el papel cultural y social del museo y reconoce, además, su potencial como entorno restaurador que favorece la introspección y la creatividad. Estos cambios no han surgido de la nada, sino que se sustentan en el surgimiento de nuevas teorías y paradigmas que hacen que la museología contemporánea atraviase un notable giro metodológico. Un ejemplo es la corriente de la *Nueva Museología*, con la que el museo se reafirma como un espacio de interacción social más que como un mero almacén de obras, convirtiéndose en un agente de mejora social (Mairesse et al., 2009; Palacios Garrido, 2009). Dispuesto a cuestionar y ampliar sus formas de comunicación y relación con los visitantes, procura la participación del público en la construcción de significados a través de experiencias dialógicas y significativas (Bishop, 2012; Hooper-Greenhill, 2013). Otro ejemplo se encuentra en el concepto de *Museo 3.0*, caracterizado por entenderlo como un espacio de participación colaborativa, colectiva y situada donde las comunidades intervienen activamente en la definición

y transformación institucional (Kelly, 2008; Serena Millán, 2020). En la misma línea aparece el concepto de *Museo Constituyente*, una propuesta transformadora donde este se concibe como un espacio creativo de co-producción entre visitantes y las propias instituciones culturales (Graham, 2016; Gigante, 2024). En ellos se cuestionan las jerarquías y en paralelo se pone en valor el poder creativo de sus visitantes (Valic, 2023).

Como resultado de estos paradigmas, el museo metamorfosea hacia un espacio de arte creativo, un lugar que favorece desde las acciones artísticas la interacción, la colaboración y el aprendizaje activo (Huerta y Alfonso-Benlliure, 2025), así como el sentido de pertenencia comunitaria y la colaboración entre instituciones de diferentes sectores (Cartwright, 2017; Álvarez-Barrio y Mesías-Lema, 2025; Rojas-Pernia et al., 2025). Un ejemplo evidente de esta relación es el vínculo entre investigación, artes y educación, materializado en nuevos enfoques metodológicos investigadores en auge como la Arts-Based Educational Research (ABER) que incorpora estrategias propias de las artes como medios para intervenir, explorar y comprender fenómenos educativos (Finley, 2008). La ABER, como metodología de investigación con características propias supone el uso deliberado de prácticas, lenguajes, procesos artísticos y obras como herramientas de indagación y producción de conocimiento (Barone y Eisner, 2006; Butler-Kisber, 2010; Smithbell, 2010; Bertling, 2019).

Estos cambios han dado lugar a lo que Rogoff (2008) denomina un “giro educativo” en las artes, activando procesos educativos en el ámbito museístico basados en experiencias artísticas, talleres o laboratorios artísticos. Estas prácticas se alejan de la comprensión del arte como un resultado simplemente estético, considerándolo como una experiencia de aprendizaje (González-García, 2019). A pesar de que la educación no debe entenderse como una función secundaria sino como un eje estructural de su función social y democrática dentro del museo, ha contado con poco reconocimiento a nivel institucional (Arriaga, 2019). Para formalizar esta labor, surge una nueva terminología que reconoce explícitamente la finalidad pedagógica de estas prácticas y visibiliza el trabajo educativo en los museos: *mediación educativa* (Guerrero Higuera, 2014; Huerta, 2015; Kliuchko, 2020; Fiallos, 2023; Yeginsu, 2025). Actualmente, en la mayoría de museos contemporáneos esta figura se ha integrado como una praxis museística esencial como una respuesta a los retos educativos a los que se enfrentan los museos (Pinto, 2016; Martín Jiménez et al., 2020).

La figura del mediador o mediadora no realiza visitas guiadas tradicionales, son educadores especializados en procesos pedagógicos, con una formación en educación, pedagogía y arte. Planifica y pone en práctica acciones educativas que resultan claves para la construcción de experiencias significativas dentro del museo (Huerta, 2015; Arriaga y Aguirre, 2020; Goulaptsi et al., 2019; Poncela López, 2022). En esta línea, cada estrategia de mediación provoca repensar en quién produce el conocimiento en el museo, cómo se produce y para quién (Abad Molina y Ruiz de Velasco Gálvez, 2025). No sólo artistas, expertos en arte o comisariado producen conocimiento, las comunidades como los visitantes también participan en este proceso gracias a los procesos planificados y ejecutados por estos profesionales (Graham, 2016; Kuever, 2023). Ahora bien, si estas estrategias de mediación se articulan desde propuestas de corte artístico-educativo, resulta necesario abrir nuevos interrogantes: ¿qué papel desempeña la creatividad en ellas? ¿cómo los propios museos la entienden y la conceptualizan para traducirla a la práctica?

2.2. El concepto de creatividad desde la mirada museística

Al revisar el diccionario de museología más reciente, creado por el ICOM, se detecta que entre sus más de 1.000 términos no ofrece una definición del concepto “creatividad”. En contrapunto resulta curioso observar que este aparece de forma transversal en una de sus publicaciones más recientes, *Guía para la definición de museo*, vinculado a los conceptos clave que presenta para la comprensión conceptual y práctica de cada

término de la definición de museo (ICOM, 2025). De esta forma, si bien este glosario deja abierto el campo de interpretación, el análisis de los apartados donde aparece este término permite esbozar de forma clara qué entiende el ICOM por creatividad a través de los conceptos con los que la vinculan. Así, “creatividad” aparece ya al inicio, en la sección donde se detalla qué es la entidad museística y que recoge las características imprescindibles que ha de tener un museo en la actualidad. Surge vinculado al concepto de “accesibilidad”, afirmando que “se espera que los museos sean creativos para atraer y empoderar a sus públicos” (ICOM, 2025, p. 31). También se menciona cuando se exponen las labores fundamentales de la institución, concretamente dentro de la labor comunicativa para “compartir conocimientos y generar reflexión, las interpretaciones interculturales para llegar a los públicos de forma creativa” (ICOM, 2025, p.59). Aquí la creatividad aparece como una característica que pretende ir más allá de la simple transmisión de contenidos patrimoniales y culturales, también se usa para poner en valor la interacción con sus públicos y con otras disciplinas. En las propias palabras de la ICOM, no se trata solo de transferir información, sino comunicar de forma creativa que implica “contar y revisar narrativas establecidas, (re)interpretar y (re)contextualizar el patrimonio y promover diversas formas de intercambio” (ICOM, 2025, p. 59). Desde esta perspectiva, la creatividad se asocia directamente con el concepto de innovación y con la búsqueda de nuevas estrategias que faciliten la democratización de la cultura.

Al hablar del funcionamiento del museo, el diccionario recoge el concepto de creatividad vinculado a sus estrategias educativas y didácticas. Las trabajadoras y trabajadores de museos son:

(...) enormemente creativos a la hora de configurar el impacto, los usos y los resultados de sus prácticas (...). El contenido y las actividades del museo revelan diferentes culturas, historias, ecosistemas y puntos de vista, creando espacios para una multiplicidad de respuestas emocionales y creativas, así como para la reflexión personal y comunitaria. (ICOM, 2025, pp. 84-85).

Asimismo, se observa un interés creciente en las figuras dedicadas a las labores educativas, describiendo que “El papel del educador, a menudo percibido como un profesional intercultural e interdisciplinario, se concibe aquí como un catalizador para transformar el museo” (ICOM, 2025, p. 99). Estas definiciones revelan un interés especial en las labores pedagógicas desarrolladas por los profesionales dentro de los museos, responsables de activar espacios de interacción apoyados en la creatividad que permitan una reflexión profunda y contextualizada.

Por último, aparece el concepto incluido dentro de su sección “Valores y Propósitos”, vinculado a nociones clave como “Diversidad” y “Educación”. Se detalla cómo “este enfoque de la educación museística contribuye no solo a la realización individual, sino también al surgimiento de sociedades más informadas, comprometidas, creativas, empáticas y autorreflexivas” (ICOM, 2025, p.100). Se observa que no solo se refieren a la creatividad como una estrategia a desarrollar por los museos, sino también como una capacidad necesaria en sus trabajadores, quienes, paralelamente, son los encargados de incorporar en las experiencias pedagógicas para favorecer una ciudadanía más creativa.

De este análisis introductorio, se deduce que este concepto posee un carácter transversal, y resulta imprescindible para poder definir (y comprender) las nuevas transformaciones de estos espacios. Se podría afirmar que los museos otorgan una gran importancia al desarrollo de la creatividad, no sólo porque contengan objetos y obras con una carga “creativa” y patrimonial, sino porque la conciben como: 1) un sinónimo de innovación en la búsqueda constante de transformar sus prácticas en más democráticas, inclusivas y ancladas en su contexto sociocultural; 2) una competencia profesional imprescindible para aquellos profesionales del museo implicados en las labores de mediación educativa en la parte didáctica y comunicativa; y, 3) un fin pedagógico en sí mismo, asociado a la formación de ciudadanías creativas y críticas a través de las experiencias pedagógicas

activadas desde museos. Comprendiendo la relevancia de este concepto, resulta interesante explorar aquellas prácticas catalogadas por los museos como “creativas” en la literatura científica, entendiendo que en ellas existe un esfuerzo por alcanzar todos estos ideales relacionados con los museos contemporáneos.

3. Metodología

La metodología empleada en esta investigación sigue los principios de la revisión sistemática, o *scoping review*, estrategia metodológica asentada en una síntesis del conocimiento científico que explora de manera exhaustiva la documentación específica de un área en concreto, mapeando la evidencia disponible y evaluando la extensión, variedad y características de la investigación existente. A diferencia de otros métodos de análisis bibliográficos tradicionales, que simplemente responden a preguntas de investigación concretas, la *scoping review* aborda cuestiones más amplias, permitiendo identificar vacíos en el conocimiento y aquellas áreas que requieren una mayor investigación. Es importante indicar que esta metodología de análisis bibliográfico se aplica especialmente a publicaciones indexadas, que garantizan una rigurosa calidad científica.

Teniendo en cuenta estos precedentes, esta investigación seguirá las indicaciones desarrolladas por Lluís Codina *et al.* (2022), con el objetivo de comprender el campo de estudio de la creatividad y la mediación en un sentido museográfico, y sus principales aplicaciones desde inicios del siglo XXI en la literatura científica. Para ello, se utilizará el protocolo PRISMA (Fig.1), con el fin de garantizar la reproducibilidad y el régimen del citado proceso de revisión (Codina *et al.*, 2022).

Figura 1

Fases de análisis de la scoping review



Fuente: Gráfico elaborado por los autores.

3.1. Objetivos y preguntas de investigación

Toda *scoping review* debe partir de un vacío al que dar respuesta, y al que ya se apuntaba en el objetivo marcado en el marco teórico de este trabajo. Por ello, esta revisión de la literatura científica toma como punto de partida la siguiente pregunta de investigación: ¿sobre qué versan y cómo se enfocan las publicaciones científicas categorizadas con la etiqueta de “creatividad” en el ámbito museístico desde inicios del siglo XXI?

3.2. Fuentes de información y estrategias de búsqueda

Tomando como punto de partida las preguntas de investigación y la metodología propuesta, se generaron dos ecuaciones de búsqueda siguiendo el *framework* FDC (*Faceting, Deriving and Combining*) (Codina, 2019), determinando así los términos clave en relación al objeto de estudio, el marco teórico y el marco metodológico a tener en cuenta. Considerando estos tres elementos y usando operadores *booleanos* se definieron las ecuaciones que se muestran a continuación, adecuadas a las bases de datos en las que fueron empleadas:

- Para el repositorio SCOPUS: (“Creativity*”)AND(“Museology*” OR “Museum*”)AND(“mediation*”)
- Para el repositorio Web of Science: (“Creativity*”)AND(“Museology*” OR “Museum*”)AND(“mediation*”)

Se escogieron estas dos bases de datos debido a su amplio reconocimiento en el ámbito académico. En consecuencia, no se incorporaron otras bases de reconocido prestigio y recomendadas como puede ser Dialnet, ya que la aplicación de la misma ecuación de búsqueda arrojó resultados coincidentes con los obtenidos en Web of Science y Scopus, lo que habría supuesto una duplicación innecesaria de registros. Se consideraron, además, entre los resultados obtenidos, cuatro tipos de trabajos académicos para su inclusión en la revisión: artículos científicos publicados en revistas indexadas (*journal articles*), capítulos de libro (*book chapters*), disertaciones o tesis (*dissertation or thesis*) y actas de congreso (*conference papers*). En esta selección, se eliminaron los editoriales de números monográficos, centrándose la investigación sólo en aquellos documentos que cumplieran con una rigurosa calidad científica. La búsqueda en las bases de datos empleadas se desarrolló durante el mes de octubre de 2025 obteniendo 31 resultados de publicaciones potencialmente significativas para este análisis.

3.3. Criterios de selección

La *scoping review* analiza publicaciones con un rango de fechas de 25 años –entre 2000 y 2025–, tomando como punto de partida el inicio del siglo XXI y el aumento considerable que en los últimos años ha tenido la diseminación de estudios sobre museología y museografía, especialmente desde un enfoque científico.

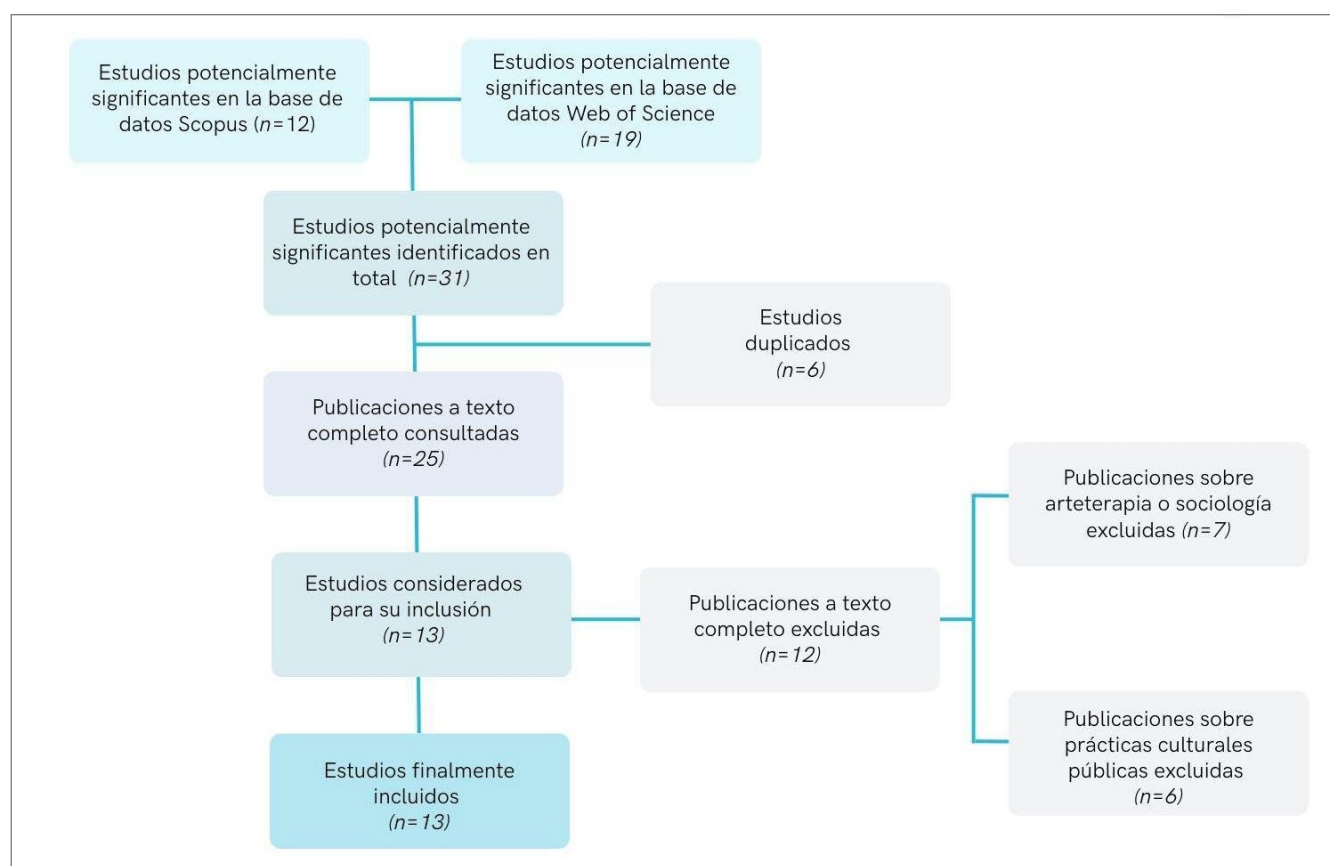
Aunque las búsquedas realizadas ya presentan una escasa cantidad de resultados, se incluyó en la criba de resultados el filtro relativo al idioma (se excluyeron los resultados de idiomas en turco y serbio debido a la dificultad de su traducción) sin aplicar filtros referidos al tipo de documento. Además, se excluyeron los resultados duplicados al aparecer en ambos repositorios ($n=6$) y, en una segunda fase de revisión manual, aquellas publicaciones que no trataban sobre la mediación, creatividad y museos como temática principal.

4. Discusión

El proceso de selección se ejecutó de forma conjunta, de modo que cada autor realizó una lectura detallada de las publicaciones a texto completo seleccionadas en una primera fase ($n=25$) teniendo en cuenta la información de sus títulos, resúmenes, objetivos, metodologías y principales resultados, y se realizaron diversas puestas en común a modo de debate que derivaron en una selección de 13 resultados finalmente incluidos en la revisión, tal y como se muestra en el diagrama de flujo (Fig.2). No se empleó ningún *software* para la selección y extracción de información.

Figura 2

Proceso de selección de los artículos de la revisión bibliográfica



Fuente: Gráfico creado por los autores.

Para mostrar los resultados obtenidos de forma gráfica y visual se desarrolló una tabla en la que se muestran las características de cada publicación incluyendo nueve variables (Tabla 1).

Tabla 1
Tablas de análisis de la *scoping review*

Tabla de análisis / Parte I: 2025-2024								
Año	Autoría	Título	Tipo de publicación	País	Objetivos	Metodología	Principales factores analizados	Resultados
2025	Chen, Ken-Zen; Chen, Tz-Jian; Tsai, Hsing-Chih; Chin, Jessie	Interact, engage, learn: the transformative impact of value co-creation on adolescents at science museums	Artículo científico	Taiwan y Estados Unidos	Investigar cómo las experiencias de co-creación interactiva y participativa influyen en la relación entre conocimiento previo y resultados de aprendizaje	Diseño: Estudio cuantitativo con modelo de mediación serial	Conocimiento previo como variable independiente; Co-creación interactiva (interacción con exhibiciones/ tecnología); Co-creación participativa (interacción social y colaboración)	Tres vías de mediación significativas: 1) Co-creación interactiva sola; 2) Co-creación participativa sola; 3) Ambas en secuencia
2025	Yeginsu, Ipek	The impact of Artificial Intelligence on the "curator-as-artist": revisiting Ventzislavov's concept in two cases of AI-based curating	Artículo científico	Turquía	Aplicar el marco teórico de Ventzislavov al contexto de la IA	Análisis teórico y Estudio de caso comparativo	Aspectos formales; aspectos conceptuales; influencia artística; estrategias pedagógicas; y contexto sociocultural.	Uso creativo del color; Expresión identitaria diversa; Poco estereotipado; Influencia artística visible; Dependencia del texto; Contagio creativo entre pares; Reflexión profunda
2025	Pérez, Laura Boj; Alonso-Sanz, Amparo; Modéjar, Remedios Navarro; Serrano, David Alpañez; Galarza, Vicente Marzo	Análisis de contenido formal y conceptual de resultados del taller didáctico de la exposición Pluri-identitat en el Museo de la Universidad de Alicante	Artículo científico	España	Evaluar los resultados creativos formales y conceptuales del taller didáctico; Explorar cómo un taller museístico fomenta el autoconocimiento y la expresión identitaria en adolescentes	Investigación educativa basada en las artes visuales	Aspectos formales; Aspectos conceptuales; Influencia artística; Estrategias pedagógicas; Contexto sociocultural	Uso creativo del color; Expresión identitaria diversa; Poco estereotipado; Influencia artística visible; Dependencia del texto; Contagio creativo entre pares; Reflexión profunda; Beneficios psicosociales
2024	Lull Sanz, Júlia	Mediació i creativitat contra el "Mal de museu" una proposta crítica per pensar l'educació als centres patrimonials	Artículo científico	España	Promover una mediación cultural crítica y creativa en museos	Enfoque teórico-práctico; Metodología cualitativa y participativa; Perspectiva crítica y feminista	El "mal de museo": como consecuencia de políticas institucionales restrictivas; Giro educativo: como movimiento hacia una pedagogía museística más horizontal y participativa.	Propuesta de un modelo de mediación modular aplicado en el MNAC.
2024	Huerta, Ricard	Diseño gráfico del museo como estímulo creativo en educación patrimonial	Artículo científico	España	Analizar el impacto del diseño gráfico museístico en la creatividad de los visitantes	Estudio de caso múltiple: Análisis de 7 museos de Valencia	Elementos gráficos; Aspectos educativos; Contexto arquitectónico; Público objetivo; Políticas institucionales	Se identifican notables diferencias en la calidad y coherencia del diseño gráfico entre los museos analizados
2024	Huerta, Ricard	La intervenció del disseny gràfic en els museus. Cas projecte Dechados	Artículo científico	España	Analizar elementos de diseño gráfico en diferentes museos valencianos; Incorporar la creatividad y el diseño a la docencia con enfoque de educación crítica	Enfoque cualitativo basado en observación de visitas a museos; Investigación Basada en Artes (ABER)	Diseño gráfico institucional; Señalética y wayfinding; Materiales impresos; Adecuación estética; Impacto educativo; Políticas comunicativas; Integración con la arquitectura	Grandes diferencias en la calidad y coherencia del diseño gráfico entre los museos analizados; Se confirma que un buen diseño gráfico museístico estimula la creatividad en estudiantes

Tabla de análisis / Parte II: 2022-2008

Año	Autoría	Título	Tipo de publicación	País	Objetivos	Metodología	Principales factores analizados	Resultados
2022	Poncela López, Natalia	Arte/Educación. Experiencias relacionais na educación artística	Artículo científico	España	Indagar en los modos de mediación entre arte y educación en el contexto actual; Analizar el impacto del "giro educativo" en instituciones museísticas	Enfoque cualitativo y teórico-reflexivo; Revisión bibliográfica y documental	El giro educativo en arte y sus implicaciones institucionales; Los cuatro modelos de educación museística de Carmen Mörsch: afirmativo, reproductivo, deconstructivo y transformativo	El giro educativo ha visibilizado la mediación como práctica central en museos e instituciones culturales
2022	Ponce Delgado, Abel	Museos y estrategias de intervención para el estímulo del potencial creativo infantil	Artículo científico	España	Determinar categorías y dominios fundamentales para diseñar estrategias educativas en museos que favorezcan el desarrollo del potencial creativo infantil	Estudio de casos múltiples: 9 museos en 4 países	Dominio cultural: Concepciones culturales y académicas sobre creatividad; Dominio institucional: Gestión educativa, concepciones sobre creatividad y referentes teóricos	Se identifican tres dominios interdependientes que influyen en las prácticas educativas museísticas.
2019	Goulaptsi, Ioanna; Manolika, Maria; Tsourvakas, George	What Matters most for museums? Individual and social influences on employees' innovative behaviour	Artículo científico	Grecia	Examinar cómo las variables individuales y sociales impactan el comportamiento innovador de empleados de museos	Diseño transversal con cuestionarios autoaplicados	Variables individuales; Relaciones mediadoras	Correlaciones significativas entre todas las variables de clima de equipo e innovación, pero solo orientación a la tarea fue predictor significativo en regresión
2019	Álvarez-Rodríguez, Dolores; Marfil-Carmona, Rafael; Báez-García, Cinta	Investigación de impacto sobre la formación en mediación y educación en museos: análisis de la Web of Science	Artículo científico	España	Analizar el grado de impacto y presencia de la formación para la educación en museos en la WOS; Sintetizar la evolución temporal y las principales líneas de investigación	Enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo); Revisión bibliográfica sistemática en la base de datos WOS	Áreas de conocimiento de indexación en WOS; Evolución temporal de publicaciones (1900-2018); Distribución geográfica de la producción científica; Idiomas de publicación; Revistas especializadas en el tema	Solo 51 artículos en WOS tratan específicamente formación en educación museística (hasta 2018); Crecimiento significativo desde 2015 (76,4% de los artículos publicados entre 2015-2018); Estados Unidos y España son los países más productivos (56,9% del total)
2016	Ernst, Dorothea; Esche, Charles; Erbslöh, Ulrike	The art museum as lab to re-calibrate values towards sustainable development	Artículo científico	Alemania, Holanda y Suiza	Explorar el potencial de los museos como laboratorios de innovación para el desarrollo sostenible	Estudio de caso único longitudinal cualitativo (Van Abbemuseum 2004-2015)	Transformación institucional del Van Abbemuseum (2004-2015)	Éxito en la creación de puentes entre mundos del arte y negocios mediante talleres estructurados
2016	Moderno, Ana Luísa da Silva	Famílias No Museu : Uma intervenção Através do Teatro No Museu da Comunidade Concelhia da Batalha	Disertación/ Tesis	Portugal	Trabajo fin de máster centrado en el desarrollo de intervenciones educativas y culturales	Trabajo académico centrado en intervenciones educativas por medio del teatro	Utilización del teatro como herramienta pedagógica para aproximar a las familias al patrimonio	Amplia el conocimiento sobre el patrimonio en las familias participantes
2008	de Barros, Ana Bárbara da Silva Magalhães Veríssimo	De Corpo e Alma: Narrativas Dos Profissionais de educação em Museus da Cidade do Porto	Disertación/ Tesis	Portugal	Trabajo fin de máster centrado en el análisis de la historia vida de los profesionales en los museos de Porto	Análisis de los recursos académicos e institucionales de los museos de Porto	Desarrollo de las necesidades y dificultades del desarrollo de la museología en ese contexto	Presenta al museo como un espacio en constante desarrollo, y como espacio de conocimiento y aprendizaje

Fuente: Tablas elaborada por los autores.

Otro aspecto a considerar es el hecho de que se apreciaron investigaciones que presentaban temáticas que apuntaban en dos direcciones diferenciadas: el campo de las investigaciones que incorporan proyectos creativos a modo de talleres de educación artística o bajo la metodología de investigación ABER (siete publicaciones) y las propuestas de mediación y didáctica desde la perspectiva de los profesionales del museo (seis publicaciones). Esto permite observar cómo existe una clara dicotomía en el planteamiento de las estrategias de mediación (Tabla 1).

Figura 3

Gráfico explicativo sobre temáticas de la revisión bibliográfica

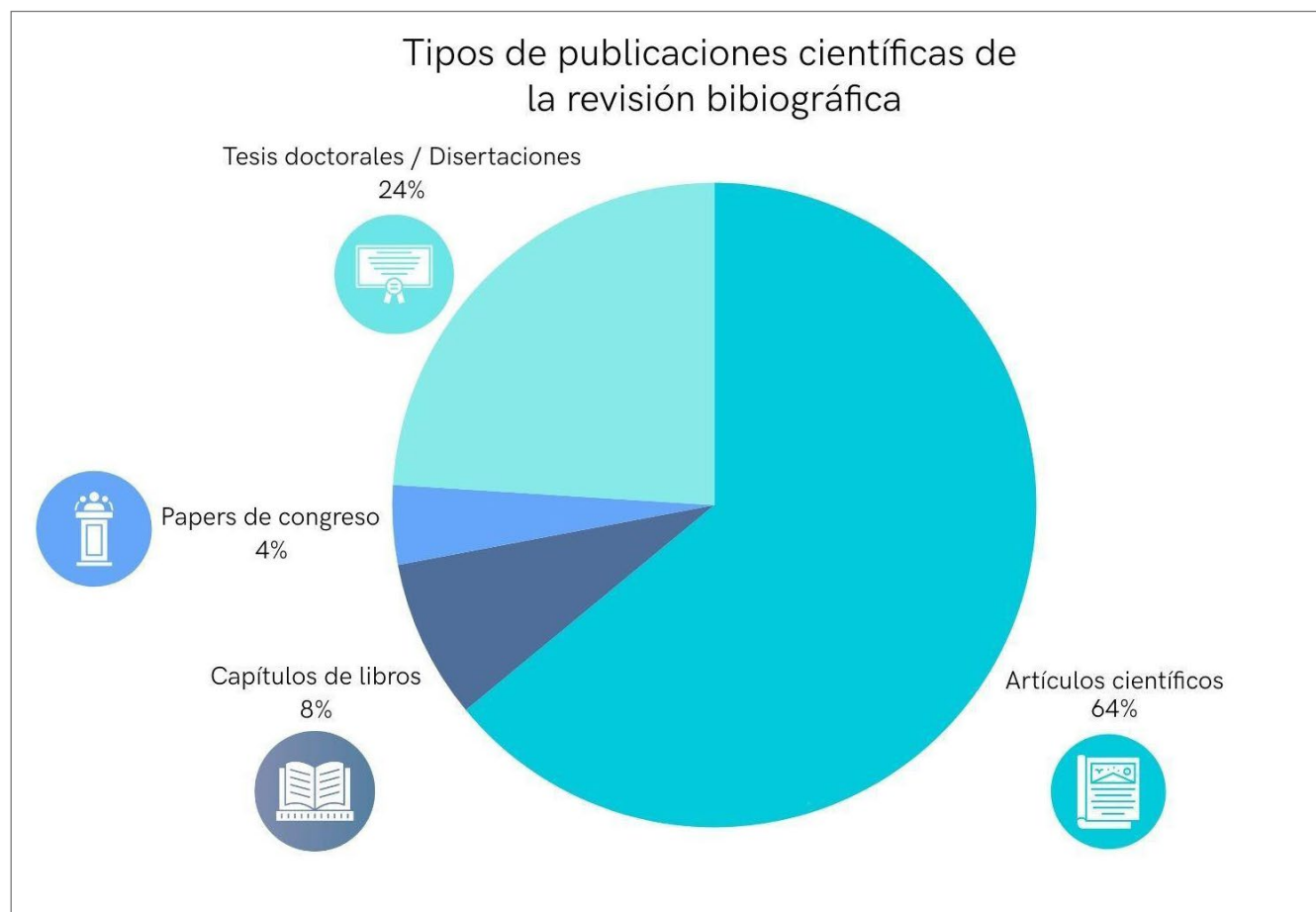


Fuente: Gráfico elaborado por los autores.

Entre las 13 publicaciones finalmente añadidas, se puede apreciar que la mayoría de ellas, un total de 11, se corresponden con artículos científicos que pasaron un proceso de revisión por pares, lo que atestigua la calidad de la producción científica sobre el tema. También hay 2 publicaciones asociadas a trabajos fin de máster o disertaciones. Sin embargo, hay que destacar que entre los documentos excluidos también se encontraban 1 paper de conferencia y 2 capítulos de libros. Asimismo, hay que indicar que se han descartado 5 artículos científicos que no tenían que ver con el tema en estudio y 4 tesis doctorales/disertaciones que, si bien mencionan a la institución museística, no presentaban ninguna aplicación o desarrollo empírico constatable (Figura 4).

Figura 4

Tipos de publicaciones totales en la revisión bibliográfica



Fuente: Gráfico elaborado por los autores.

Precisamente, el predominio de artículos científicos revisados con pares ciegos, constata el interés que existe a este respecto, priorizando este tipo de difusión en lugar de otros modelos más tradicionales en la disciplina de las humanidades o las ciencias sociales como pueden ser los capítulos de libros, los libros o las presentaciones en congresos científicos.

En línea con esto último, y antes de analizar los resultados de la *scoping review* de forma pormenorizada, es necesario destacar los principales focos de estas investigaciones. Tal y como se observa en la Fig. 5, hay un total de 10 instituciones universitarias españolas que se han detenido a analizar este fenómeno en un total de 8 artículos científicos ($n=8$). Se puede observar cómo otras dos se realizan desde instituciones portuguesas, y el resto se muestran con una única participación de instituciones universitarias internacionales.

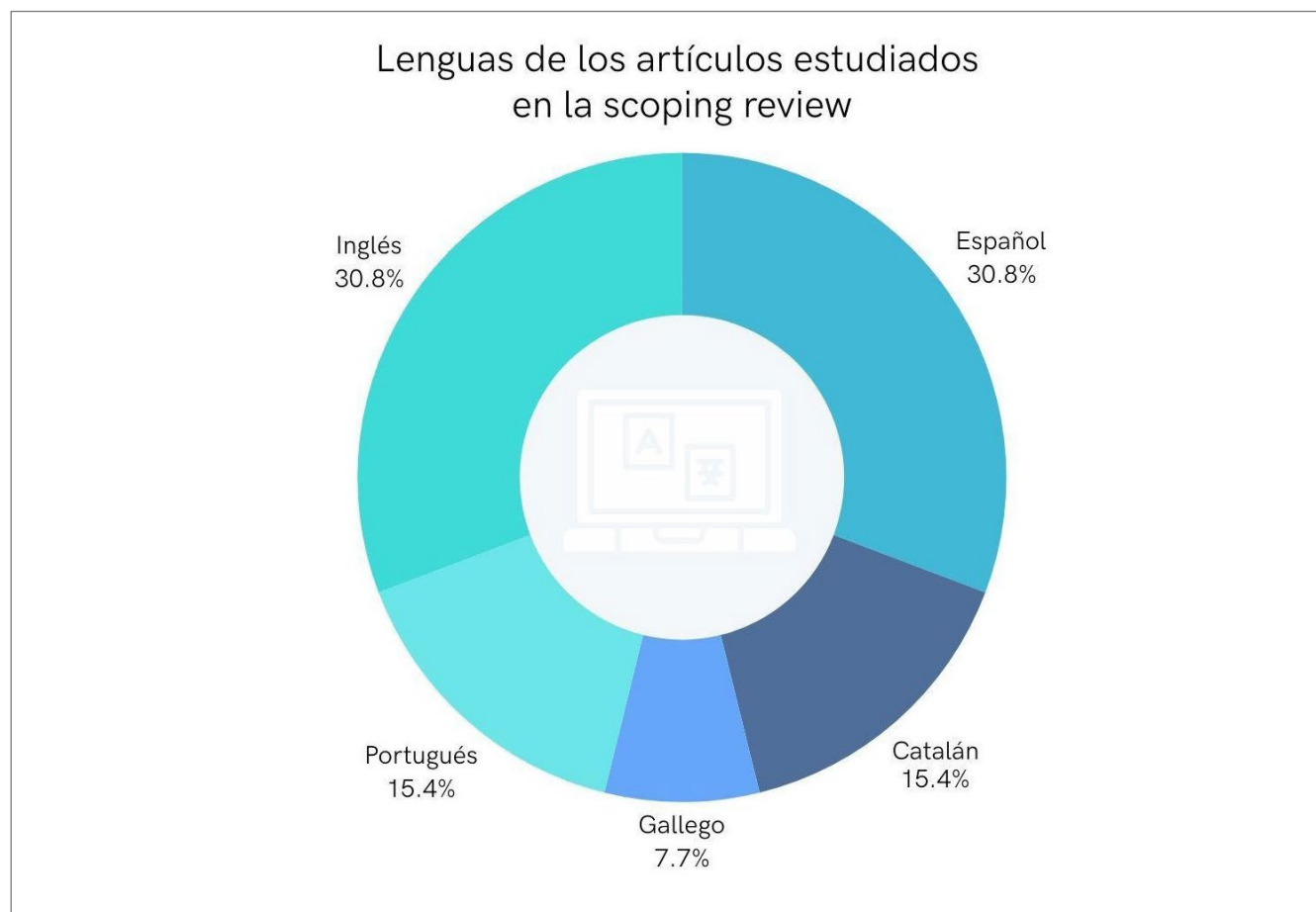
Figura 5*País de procedencia*

Fuente: Gráfico elaborado por los autores.

Al respecto del idioma, se observa como los resultados obtenidos muestran una vocación internacional. Entre los 13 artículos seleccionados, existe paridad entre aquellos publicados en lengua inglesa ($n=4$) y en lengua española ($n=4$), y con otros dos en portugués ($n=2$). Sorprende, además, cómo aparecen otros tres artículos realizados en lenguas minoritarias y que muestran cómo sus revistas se han adscrito a la carta de San Francisco y las directrices de DORA y COARA (Fig. 6).

Figura 6

Idiomas en la scoping review



Fuente: Gráfico elaborado por los autores.

Estos datos demuestran que hay un interés evidente en el desarrollo de nuevas metodologías en relación al concepto de creatividad como estrategia de mediación educativa en los museos. Un interés que tiene un foco principal dentro del ámbito español, y que se ha difundido a través de numerosas publicaciones científicas validadas con revisión por pares y de fuerte presencia internacional, confirmando lo propuesto por Álvarez-Rodríguez *et al.* (2019). A causa de ello, a continuación, se desarrollará de forma crítica un análisis de las principales aportaciones que se han detectado en este análisis de la literatura científica.

5. Resultados

Con lo anteriormente expuesto, los resultados de esta *scoping review* han dado 13 resultados concretos que se dividían en dos bloques claramente diferenciados: la de la creación artística en forma de taller o investigaciones bajo la metodología ABER; y la de reflexiones y novedades desde el propio espacio museístico en relación con la gestión de estos lugares.

Estas investigaciones proceden de diferentes ámbitos académicos, con poca presencia de revistas propias sobre el conocimiento museístico, constatando la necesidad de que se amplíe el campo de la museología y museografía. Así, es interesante indicar como solo dos de los 31 estudios seleccionados han utilizado una

revista especializada en museos para dar a conocer sus investigaciones sobre mediación en el museo. Por otro lado, se observa cómo se establecen sinergias entre ambas naturalezas de análisis, mostrando que las políticas de mediación y gestión pueden combinarse con la propia acción creativa y educativa.

5.1. Propuestas pedagógicas centradas en la acción artística

Este primer bloque muestra como diferentes expertos, la mayoría provenientes de universidades o centros de investigación, han realizado distintas actividades y acciones para fomentar la creatividad desde el espacio museístico. Muchas de estas investigaciones introducen la Arts-based Educational Research. A continuación, se desglosan algunas de las principales aportaciones que se han encontrado en esta revisión.

Centrado en el estudio sobre públicos jóvenes, el texto de Chen *et al.* (2025) muestra el impacto de nuevas estrategias de co-creación interactiva en el museo. A través de una experiencia que aúna tecnología con exhibición artística, se constató que los 214 adolescentes participantes desarrollaban aprendizajes más profundos sobre los fondos museísticos a través de la metodología creativa. También presenta una serie de recomendaciones prácticas para el diseño de exposiciones interactivo-pedagógicas, destacando la importancia de la mediación como estrategia didáctica para la educación de los usuarios. Así, demuestra el valor añadido que tiene adoptar enfoques centrados en el visitante dentro de la educación museística.

En una línea similar se mueve la investigación educativa de Boj Pérez *et al.* (2025), que muestra el potencial pedagógico de los museos universitarios como fórmula para fomentar la creatividad y la reflexión identitaria en el público adolescente. En sus páginas, se evidencia cómo una mediación artística bien diseñada por medio de talleres de Educación Artística, enriquece la expresión visual y el autoconocimiento. Como resultado de todo ello, se consigue promover una ciudadanía más inclusiva y respetuosa con la diversidad, además de aumentar la comprensión de las obras artísticas por parte de los adolescentes.

También centrado en la adolescencia, el trabajo presentado por Huerta (2024a) analiza el impacto del diseño gráfico museístico en la creatividad de los visitantes por medio de una metodología de investigación ABER. A través de ella, se destaca la importancia del diseño gráfico museístico, y su impacto visual, como elemento generador de la creatividad participativa.

Junto a estas investigaciones empíricas, algunas aportaciones incorporan una mirada más reflexiva. En un formato que se aproxima más al ensayo que a la investigación, se sitúa el texto de Poncela López (2022) analizando críticamente la intersección entre arte y educación en el ámbito museístico. En esta línea, la autora española destaca el “giro educativo” de los museos como una estrategia de transformación de las prácticas institucionales y la creación del arteducador como figura que ha de aunar conocimientos artísticos y pedagógicos rigurosos. Así, se recopilan y analizan experiencias significativas en el campo de la Educación Artística dentro del campo emergente de la mediación museística. Esta perspectiva concuerda con lo expuesto en el caso del artículo de Ernst *et al.* (2016), que muestra un modelo pionero de innovación institucional donde un museo de arte contemporáneo se transforma en un laboratorio de sostenibilidad. A través de su investigación, demuestran que el arte puede configurarse como una estrategia para facilitar el cambio cultural necesario hacia el desarrollo sostenible, pero requiere nuevos enfoques de gestión, colaboración intersectorial y disposición con los que desafiar protocolos establecidos. El estudio ofrece herramientas concretas para otras instituciones culturales que buscan dar respuesta a los desafíos globales contemporáneos. En este sentido, se muestra como un enfoque que aúna el desarrollo de un taller de creación artística junto con la gestión del propio espacio museístico.

Por último, sobre las dos disertaciones, la primera de ellas, de Moderno (2016), presenta una propuesta de intervención dramática, estableciendo que el espacio museístico se configure como un lugar de creación con la comunidad y, especialmente, con las familias. La segunda, Barros (2008) se centra en el desarrollo de narrativas como construcción de identidad del museo. Esta aportación se centra en la propia perspectiva del profesional museístico como generador de una narrativa de vida y de la gestión de las actividades correspondientes al espacio. En ambas, se muestra al museo como un espacio que ejerce de mediador entre sociedad y cultura, sin embargo, por el formato de los escritos, no detallan con claridad cómo se desarrollan las actividades y acciones que ejerzan la labor mediadora del museo.

5.2. Propuestas centradas en el desarrollo y mejora del personal museístico

Esto último ya permite incidir en el segundo bloque temático de esta *scoping review*: el de la perspectiva de los profesionales del museo. En este sentido, la primera que hay que destacar es el trabajo de Yeginsu (2025), quien plantea una propuesta de comisariado educativo apoyado por la IA. A través de un análisis teórico riguroso y estudios de caso detallados, demuestra que, aunque la IA transforma las prácticas curatoriales, la agencia y autoría humanas siguen siendo centrales en la generación de valor artístico y dotan de significado en el comisariado contemporáneo, especialmente en aquel que sigue las premisas de una propuesta pedagógica.

Esta preocupación por situar lo educativo como labor central de la institución museística conecta directamente con el trabajo de Lull Sanz y Vallugera Fuster (2024), que plantea una propuesta teórico-práctica sólida y bien estructurada donde sitúa la mediación cultural en el centro del debate sobre el papel social de los museos. Para ello combina marcos críticos contemporáneos con una metodología aplicada, ofreciendo una hoja de ruta para instituciones que buscan transformar su labor educativa desde una perspectiva ética, creativa y política.

Desde una perspectiva centrada en la dimensión material y visual del museo, el segundo estudio analizado de Huerta (2024b), reincide en el potencial educativo del diseño gráfico en las visitas escolares. En este caso, profundiza en cómo las decisiones de diseño pueden estimular o limitar la creatividad del alumnado.

Esta necesidad de generar modelos de intervención educativa en museos también se plantea en el trabajo de Ponce Delgado (2022). En su texto, aboga por la actualización de los profesionales del museo en mediación educativa para estimular el potencial creativo en niños, examinando cómo los contextos culturales, institucionales y prácticos influyen en el diseño e implementación de programas educativos en museos de distintos países. El artículo proporciona un marco analítico aplicable, e identifica problemas estructurales comunes.

En una línea similar se encuentra el trabajo de Goulaptsi *et al.* (2019), que presentan una evidencia empírica sobre los factores que promueven la innovación dentro de la gestión museística. En el texto, identifican al mediador museístico como elemento clave para el desarrollo de las exposiciones en museos e instituciones. El documento muestra unos resultados susceptibles de ser replicados en otros contextos culturales, con la finalidad de profundizar en sus hallazgos cualitativos. En esta línea, es importante incidir en una aportación clave del estudio: la reivindicación de la gestión del equipo y del liderazgo como elementos clave a desarrollar en todo equipo didáctico en el museo.

En una posición más analítica, y vinculada al diagnóstico del campo se presenta el ya mencionado trabajo de Álvarez-Rodríguez *et al.* (2019), al mostrar un estudio bibliométrico riguroso que evidencia el escaso impacto científico de la formación en mediación y educación museística en la literatura internacional, a pesar

del crecimiento reciente. En su trabajo, se revela una desconexión evidente entre la práctica profesional y la investigación académica, y propone una mayor colaboración entre museos y universidades para mejorar la visibilidad y transferencia del conocimiento en este campo emergente.

Todos los trabajos de este bloque evidencian la necesidad de la figura del mediador/a como generador de creatividad en el espacio museístico, además de abogar por la necesaria vinculación entre museo e instituciones académicas como estrategia de actualización profesional.

5.3. Revisiones críticas sobre el material bibliográfico consultado

Tras analizar estos resultados, hay algunas cuestiones que, desde estas páginas se consideran pertinentes de indicar. En primer lugar, la bibliografía consultada ha proporcionado un amplio repaso a las principales tendencias que hay al respecto a la mediación educativa en el museo y su percepción sobre el concepto de creatividad. Se evidencia que la etiqueta de creatividad ha respondido a los mismos tres significados clave que le atribuye la ICOM (2025): la creatividad como sinónimo de innovación, encontrando experiencias que introducen recursos o procedimientos que se consideran novedosos dentro de la mediación en los museos; la creatividad como una cualidad profesional necesaria en las personas mediadoras, destacando la necesidad de los mediadores de contar con un conocimiento y bagaje que les permita activar procesos educativos de calidad; y la creatividad como un aprendizaje a estimular en los participantes muchas veces activado a través de talleres o actividades de corte artístico desarrolladas dentro de los espacios museísticos. Sin embargo, a pesar del carácter mayoritariamente artístico, bien a la hora de investigar (desde la metodología ABER), como a la hora de presentar los resultados de talleres y actividades pedagógicas, es reseñable que los textos no contienen registros visuales que permitan visualizar resultados artísticos derivados de los mismos. Esta tendencia, observada en todos los materiales consultados y no solo en la selección final, muestra que el campo de estudio se encuentra en configuración y establecimiento, además de incidir en la escasa importancia que la mayoría de las revistas académicas de alto impacto (en este caso indexadas en Scopus y Web of Science) le otorgan a la imagen como fuente de información. En una sociedad en la que la imagen y la práctica artística profesional y amateur ha aumentado significativamente en la esfera pública y privada (Rodríguez Morató, 2007), que en la literatura científica aún no se muestren con asiduidad los materiales visuales demuestra la necesidad de reivindicar dicho giro visual. Poder comprender cómo se desarrollan las prácticas pedagógicas innovadoras desde la educación artística y patrimonial y contrastarlas visualmente, permitirá que puedan ser analizadas desde nuevas perspectivas o replicadas en otros contextos a la vez que valorarlas en su justa medida como prácticas creativas.

Por otro lado, también hay que destacar la falta de descripción detallada de las acciones y actividades desarrolladas. En este sentido, el formato de documento académico especializado que se utiliza en los dos repositorios utilizados también determina un estilo concreto en la redacción de los documentos. A causa de ello, las prácticas innovadoras en materia educativa, no muestran los pasos en su desarrollo metodológico o su ejecución. En futuras investigaciones, sería destacable revisar las diferentes prácticas de mediación presentadas, especialmente para detectar aquellas que se repiten de forma evidente en la literatura científica y establecer tipologías.

Finalmente, consideramos fundamental señalar una de las limitaciones propias de este tipo de revisiones bibliográficas: la dependencia de la búsqueda basada en palabras clave, títulos y resúmenes. Este criterio puede haber generado un sesgo o déficit en la detección de propuestas relevantes, bien innovadoras o vinculadas a procesos creativos, únicamente por no haber sido etiquetadas explícitamente con el término “creatividad” por sus autores. Si bien la mayoría de las publicaciones recogen experiencias en museos vinculadas a la creativi-

dad, es posible que esta selección se haya visto condicionada por la asociación tradicional de dicho concepto con el ámbito artístico, lo que podría haber favorecido la presencia de museos con un perfil más ligado a las artes. En este sentido, cabe la posibilidad de que hayan quedado fuera experiencias relevantes desarrolladas en otros tipos de museos. Por ello, resultaría pertinente desarrollar nuevas revisiones bibliográficas que incorporen conceptos relacionados con otros ámbitos y que puedan actuar como equivalentes o términos afines en distintos campos de estudio, como puede suceder con el concepto de “innovación”.

6. Conclusiones

Como conclusión inicial, se desprende que la etiqueta de “creatividad”, aunque es interpretada de manera diversa en cada publicación -bien como innovación, cualidad humana u objetivo de aprendizaje-, evidencia tanto por parte de los profesionales de los museos como por los investigadores del campo, un profundo interés por transformar las prácticas educativas hacia enfoques más democráticos, sociales y pedagógicos.

Se observa en la literatura consultada, cómo la mayoría de las propuestas seleccionadas se han desarrollado en el margen de la última década (entre 2016 y 2025), con una fuerte proliferación de diseños metodológicos en el marco cronológico que va desde 2022 y 2025, mostrando cómo este campo de conocimiento se encuentra en expansión y configuración. Se aprecia también que la mayor parte de la literatura categorizada como “creativa” responde a la colaboración entre museos y universidades u otras instituciones dedicadas a la investigación. Entre dichas publicaciones, encontramos en auge la metodología de la Arts-based Educational Research que revela de nuevo el acercamiento de los museos a los procedimientos de investigación científica para activar prácticas que de un modo u otro se consideran creativas y contribuir a la producción de conocimiento en este campo.

Los datos obtenidos de este estudio abren nuevas posibilidades y vías futuras de investigación. Algunos de ellos son la falta total de investigaciones centradas en mediación museística hasta 2010, la ausencia de publicaciones realizadas en revistas especializadas en museos que incluyan el concepto de creatividad o la predominancia de investigaciones desde el ámbito español en consonancia con los resultados ya apuntados por el estudio de Álvarez-Rodríguez et al., (2019). Del mismo modo, sería interesante plantear futuras investigaciones que incluyan revisiones en otras bases de datos científicas, con el fin de posibilitar que se amplíe el alcance, la cantidad y la diversidad de los resultados de publicaciones obtenidas.

Con todo ello, esta investigación no solo ha pretendido trazar un mapa del estado actual del concepto de creatividad en la mediación museística, sino también abrir nuevos caminos y visibilizar un campo en plena expansión en el que el arte y la pedagogía se introducen como motores de investigación e innovación en educación.

7. Referencias

- Abad Molina, J., y Ruiz de Velasco Gálvez, Á. (2025). Instalaciones de juego y arte comunitario: una experiencia de mediación artística e intercultural con familias de la comunidad china de Madrid. *Pulso. Revista de educación*, (48), 63-86. <https://doi.org/10.58265/pulso.7518>
- Álvarez-Barrio, C., y Mesías-Lema, J.M. (2025). Reinventing curatorial research: The museum as a laboratory for artistic learning during lockdown. *Curator: The Museum Journal*, 68(1), 271-287. <https://doi.org/10.1111/CURA.12630>

- Álvarez-Rodríguez, D., Marfil-Carmona, R., y Báez-García, C. (2019). Investigación de impacto sobre la formación en mediación y educación en museos: análisis de la Web of Science. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(3). <https://doi.org/10.6018/reifop.22.1.357731>
- Alexander, E.P. (2008). *Museums in motion: An introduction to the history and functions of museums*. AASLH.
- Arriaga, A. (2019). De la educación a la mediación. Tensiones en torno a la situación de las educadoras y al trabajo con los públicos en museos y centros de arte. *Heritage & Museography*, 20, 189-206. <https://doi.org/10.34810/hermusn20id369682>
- Arriaga, A., y Aguirre, I. (2020). Museum-university collaboration to renew mediation in art and historical heritage: The case of the Museo de Navarra. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(4), 989-1008. <https://doi.org/10.5209/aris.66295>
- Barone, T., y Eisner, E. (2006). Arts-Based Educational Research. En J.L. Green, G. Camilli, y P.B. Elmore (Eds.), *Handbook of Complementary Methods for Research in Education* (pp. 95-109). AERA.
- Barros, A. B. (2008). *De corpo e alma: narrativas dos profissionais de educação em museus da cidade do Porto* [Tesis de maestría, Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/8486>
- Bennett, T. (1995). *The birth of the museum: History, theory, politics*. Routledge.
- Bertling, J. (2019). Expanding and sustaining arts-based educational research as practitioner inquiry. *Educational Action Research*, 27(4), 626-645. <https://doi.org/10.1080/09650792.2019.1643752>
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.
- Boj Pérez, L., Alonso-Sanz, A., Navarro Mondejar, R., Alpañés Serrano, D., y Marzo Galarza, V. (2025). Análisis de contenido formal y conceptual de resultados del taller didáctico de la exposición Pluri-identitat en el Museo de la Universidad de Alicante. *Tercio Creciente*, 28(28), 173-199. <https://doi.org/10.17561/rtc.28.9291>
- Brown, K., y Mairesse, F. (2018). The definition of the museum through its social role. *Curator: The Museum Journal*, 61(4), 525-539. <https://doi.org/10.1111/cura.12276>
- Butler-Kisber, L. (2010). *Qualitative Inquiry: Thematic, Narrative and Arts-based Approaches*. Sage.
- Cartwright, L.C. (2017). ¿Qué son los espacios de arte creativo y por qué existen? *World Futures*, 73(1), 1-5. <https://doi.org/10.1080/02604027.2017.13111>
- Chaparro, M.G. (2013). Acerca de los museos: su problemática actual, su historia y su vinculación con el patrimonio. En M.L. Endere, y M. G. Chaparro (Eds.), *Temas de patrimonio cultural* (pp.51-71). Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires.
- Chen, K.Z., Chen, T.J., Tsai, H.C., y Chin, J. (2025). Interact, engage, learn: the transformative impact of value co-creation on adolescents at science museums. *Interactive Learning Environments*, 1-20. <https://doi.org/10.1080/10494820.2025.2503230>
- Codina, L. (2019). *Revisiones sistematizadas para trabajos académicos: fases de Búsqueda y Evaluación*. Lluís Codina.
- Codina, L., Lopezosa, C., y Freixa, P. (2022). Scoping reviews para trabajos académicos en comunicación con el framework PRISMA. En A. Larrodo Ureta, K. Meso Ayerdi, & S. Peña Fernández, *Información y Big Data en el sistema híbrido de medios* (pp. 67-85). UPV.
- Colman Ramírez, F.J. (2022). Museos y educación: Una revisión bibliográfica. *Vectores Educativos*, 1(1), 15-29. <https://doi.org/10.56375/ve1.1-8>
- Desvallées, A., y Mairesse, F. (2010). *Conceptos claves de la museología*. ICOM.
- Ernst, D., Esche, C., y Erbslöh, U. (2016). The art museum as a lab to re-calibrate values towards sustainable development. *Journal of Cleaner Production*, 135, 1446-1460. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2016.06.196>
- Fiallos, B. (2023). La función educativa de los museos en las sociedades contemporáneas. *Aula Virtual*, 4(9), 163-171. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7600940>

- Finley, S. (2008). Arts based research. En J. G. Knowles, y A. L. Cole (Eds.), *Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples, and issues* (pp. 71-81). Sage.
- Guerrero Higuera, G.R. (2014). El giro educativo en la mediación en museos: sobre la necesidad de buscar la verdad de las imágenes expuestas. *Revista Sonda*, 3, 67-80. <https://doi.org/10.4995/sonda.2014.18432>
- Gigante, L. (2024). The Neighborhood Assembly in the Art Museum: Practicing Cultural Citizenship. *Conjunctions. Transdisciplinary Journal of Cultural Participation*, 11(1), 1-13. <https://doi.org/10.2478/tjcp-2024-0003>
- González-García, R. (2019). The educational turn of art as a tool for social transformation in the new museums of the 21st century. *Eikón/Imago*, 8, 199-216. <https://doi.org/10.5209/eiko.73434>
- Goulaptis, I., Manolika, M., y Tsourvakas, G. (2019). What matters most for museums? Individual and social influences on employees' innovative behaviour. *Museum Management and Curatorship*, 35(3), 182-195. <https://doi.org/10.1080/09647775.2019.1698313>
- Graham, H. (2016). The 'co' in co-production: Museums, community participation and Science and Technology Studies. *Science Museum Group Journal*. <https://doi.org/10.15180/160502>
- Hein, G.E. (2005). The role of museums in society: Education and social action. *Curator: The Museum Journal*, 48(4), 357-363. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2005.tb00180.x>
- Hooper-Greenhill, E. (2013). *Museums and their visitors*. Routledge.
- Huerta, R. (2015). La mediación cultural en los museos. Interpretaciones y estudios. *Pulso. Revista de Educación*, (38), 229-233. <https://doi.org/10.58265/pulso.5088>
- Huerta, R. (2024a). Diseño gráfico del museo como estímulo creativo en educación patrimonial. *i2: Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio*, 12(2), 107-128. <https://doi.org/10.14198/i2.25744>
- Huerta, R. (2024b). La intervenció del disseny gràfic en els museus: Cas projecte Dechados. *Grafica*, 12(24), 183-192. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.301>
- Huerta, R., y Alfonso-Benlliure, V. (2025). Museums as Catalysts for Creativity in Adolescence: A Review. *Heritage*, 8(8), 327. <https://doi.org/10.3390/heritage8080327>
- i Bellmunt, T. R. (2021). A propòsit de la nova definició de museu del segle XXI. *Mnemòsine: revista catalana de museologia*, (11), 7.
- Impey, O., y MacGregor, A. (1987). *The origins of museums*. Oxford University Press.
- ICOM (2022). *Definición de museo aprobada en la Asamblea General Extraordinaria, Praga, 24 de agosto de 2022*. ICOM.
- ICOM (2025). *Guía para la definición de museo: Palabras que inspiran acción*. ICOM.
- Kelly, L. (2008). *Museum 3.0: Informal learning & social media*. Social Media and Cultural Communication Conference. <https://doi.org/10.3280/ED2015-001003>
- Kliuchko, Y. (2020). Mediation in the context of the educational activity of the modern museum. *Culture and Arts in the Modern World*, (21), 81-89. <https://doi.org/10.31866/2410-1915.21.2020.208238>
- Kuever, J. (2023). Framing participatory methods in provenance research: From the restitution of objects to a collaborative production of knowledge. *Open Edition Journals*, 52(1) <https://doi.org/10.4000/11zlt>
- Lull Sanz, J., y Vallugera Fuster, A. (2024). Mediación y creatividad contra el "Mal de museo": una propuesta crítica para pensar la educación en los centros patrimoniales. *Diferents. Revista De Museus*, (9), 98-115. <https://doi.org/10.6035/diferents.8076>
- Mairesse, F., Desvallées, A., y Deloche, B. (2009). Conceptos fundamentales de la museología. *Serie Estudios Icofom*, 91-128.
- Martín Jiménez, J., y Ledesma Cid, M. (2020). Educación artística, mediación cultural y formación en los museos, centros de arte y salas dependientes de la Comunidad de Madrid. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 15, 169-180. <https://doi.org/10.5209/arte.65868>

- Martínez de Miguel-López, S., Salmerón-Aroca, J.A., y Mateo-Cutillas, E. (2024). La inclusión museística en los museos de España: Un estudio exploratorio acerca de sus programas educativos específicos. *Arte, Individuo y Sociedad*, 36(3), 649-661. <https://doi.org/10.5209/aris.93032>
- Moderno, A.L.S. (2016). *Famílias no museu: uma intervenção através do teatro no Museu da Comunidade Concelhia da Batalha* [Relatório de projeto/mestrado]. Instituto Politécnico de Leiria.
- Morales, A.J. (1996). *Patrimonio histórico-artístico*. Historia 16.
- Navajas Corral, O. (2017). (Re)definir el concepto de museo. *Cuadernu: Difusión, Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural*, (3), 149-155.
- Palacios Garrido, A. (2009). El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas. *Arteterapia*, 4, 197-211.
- Pearce, S. (2013). *On collecting: An investigation into collecting in the European tradition*. Routledge.
- Pérez Armiño, L., y Reyes Bellmunt, T. (2024). La definición de museo de ICOM. Un paso hacia la inclusividad. *Periférica Internacional. Revista para el análisis de la cultura y el territorio*, (24), 267-276. <https://doi.org/10.25267/Periferica.2023.i24.24>
- Pinto, J.R. (2016). The time, the museum and the mediation. <https://doi.org/10.22456/2357-9854.67049>
- Ponce Delgado, A. (2022). *Museos y estrategias de intervención para el estímulo del potencial creativo infantil*. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10, 143-160.
- Poncela López, N. (2022). Art/Education: Relational experiences in Arts education. *Abriu: Estudos De Textualidade Do Brasil, Galicia E Portugal*, (11), 115-130. <https://doi.org/10.1344/abriu2022.11.4>
- Rodríguez Morató, A. (2007). *La Sociedad de la cultura*. Ariel.
- Rogoff, I. (2008). *Turning*. *E-flux journal*, (0). <https://www.e-flux.com/journal/00/68470/turning>
- Rojas-Pernia, S., Sanahuja-Gavaldà, J. M., Macho de Cos, I., y Montero-Camacho, M. R. (2025). Opening the doors: inclusive creative projects and community engagement in Spanish museums. *Frontiers in Education*, 10, e1595816. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1595816>
- Serena Millán, C. (2020). *Construyendo museo junto a niños y jóvenes en situación de calle. El Centro Cultural Universitario Tlatelolco (Ciudad de México), como un agente de inclusión y transformación social*.
- Simmons, J.E. (2016). *Museums: A history*. Bloomsbury Publishing.
- Smithbell, P. (2010). Arts-Based Research in Education: A Review. *The Qualitative Report*, 15(6), 1597-1601. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2010.1363>
- Soares, B.B. (2020). Defining the museum: Challenges and compromises of the 21st century. *ICOFOM Study Series*, 48(2), 16-32. <https://doi.org/10.4000/iss.2330>
- Torre, S. de la (1995). *Creatividad aplicada*. Escuela Española.
- Valic, U. (2023). Lessons learned from applied participatory practices in museums and inclusion of people from vulnerable social groups. *Glasnik Etnografskog Instituta*, 71(1), 181-202. <https://doi.org/10.2298/GEI2301181V>
- Yeğinsü, İ. (2025). The impact of Artificial Intelligence on the "curator-as-artist": Revisiting Ventzislavov's concept in two cases of AI-based curating. *AI & Society*, 41, 403-60. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02462-z>
- Zbucheá, A. (2022). The dynamics of the museum concept. *Culture. Society. Economy. Politics*, 2(2), 7-10. <https://doi.org/10.2478/csep-2022-0007>
-

8. Financiación

Esta investigación nace en el marco del proyecto Modelo de “Mediación Viva”: desarrollo innovador de la Industria Cultural de Artefacto-Arteeducación S.L desde la Investigación Educativa Basada en las Artes financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades correspondiente (MICIU/AEI / 10.13039/501100011033) a las Ayudas para contratos para la formación de doctores y doctoras en empresas y otras entidades (Doctorados Industriales) 2024-2 (Código: DIN2024-014130-2). También ha sido posible gracias a las Ayudas para la formación de profesorado universitario correspondiente al año 2022, en el marco del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación (PEICTI) 2021-2023 (Código: FPU22/03696) y a la financiación recibida de la Xunta de Galicia, a través del proyecto Consolidación e estructuración de unidades de investigación competitivas 2024 GPC-ARTE-FACTO (G000796, Código: ED431B 2024/07).