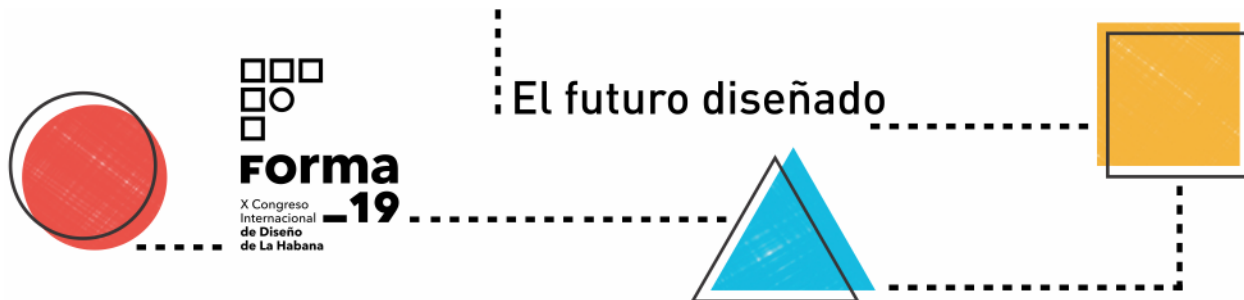


Título: Alfabetización visual.

Autores: John Alfredo Arias Villamar, Docente, Carrera de Diseño Gráfico de FACSO (Facultad de Comunicación Social), Universidad de Guayaquil, Ecuador. Email: johnarias84@gmail.com. Angelly Gabriela Ortíz Mantuano. Docente, Carrera de Diseño Gráfico de FACSO (Facultad de Comunicación Social), Universidad de Guayaquil, Ecuador

Resumen:

El corpus académico del diseño gráfico; y, la comunicación visual, se enmarcan en procesos de experimentación, en cuanto a sintaxis de la imagen, ya sea de forma análoga, como también digital; sin embargo, amerita indagar nuevas alternativas que promuevan la materialización de propuestas visuales, e integrarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje. La innovación educativa en una arista que exige evolución, en lo que respecta a resolución de problemas, genera relevancia en los procesos; y, ayuda a interpretar mejor las variables en cuanto a necesidades.



INNOVACIÓN EDUCATIVA

Es complejo definir el alcance de la palabra innovación, de forma particular lo que implica el ámbito educacional. Para el caso de la innovación educativa, Mogollón (2016) la define como:

Un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos. (p,3)

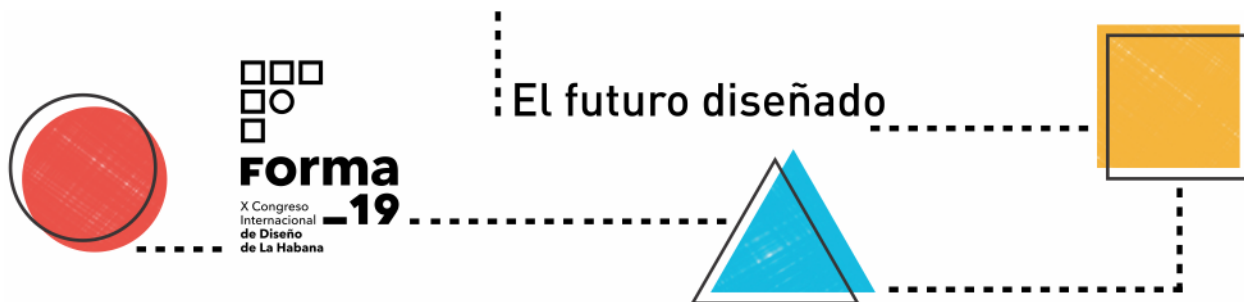
El desafío para implementar una estrategia de mejora, consiste en determinar las claves por las cuales una acción educativa puede ser considerada como una innovación o no.

Los conceptos relacionados a la innovación se han mostrado cambiantes a lo largo del tiempo. Desde la década de los 80's, en que esta estrategia típica de la administración fue adoptada en el ámbito educativo, ha pasado de ser un proceso de enfoque externo a la academia, desarrollado exclusivamente por consultores y expertos, a ser una metodología de desarrollo y aplicación a lo interno de una institución educativa, al tener los tutores, estudiantes y profesores un papel protagónico en la introducción de iniciativas de innovación. (Esteves, 2018)

Se ha escrito mucho sobre el tema, lo que ha dejado un sinnúmero de reflexiones que incluyen aspectos de cambio, reforma, innovación y mejora. La mayoría de iniciativas implementadas han estado, y siguen relacionadas, con la introducción de herramientas tecnológicas en la gestión del aula. Respecto al tema, Sancerni (2013) indica, que una verdadera innovación educativa no necesariamente debe ser igual a equipamiento o uso de aplicaciones o herramientas digitales, sino que debe enfocarse en el propósito de cambio y mejora del proceso de aprendizaje y enseñanza en las aulas.

Entre todas las opiniones que autores y expertos han expresado, dentro del promedio, existe un consenso de que toda reforma orientada hacia a la innovación debe traer consigo cambios que partan desde la política educativa del Estado, y que, desde aquí, se determinen las directrices básicas para ejecutar las modificaciones requeridas en la enseñanza, lineamientos que a su vez parten de una planificación global. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), es el ente mundial que fija los objetivos estratégicos que deben alcanzarse en lo educacional y social, los mismos que buscan la mejora en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, a través de programas de desarrollo profesional docente. Así mismo, apoya a los ministerios de cada país en la búsqueda de la innovación educativa y en la gestión del conocimiento (UNESCO, 2014).

Desde lo general a lo particular, todos los conceptos relacionados, incluyen a la novedad y al cambio como argumentos principales en el desarrollo de la innovación en el ámbito educativo. Las modificaciones que se den en el aspecto práctico y metodológico en la gestión del aula, pueden derivarse a un concepto de mejora, puesto que toda alteración, en teoría, debe responder al logro de escenarios deseables en la enseñanza y en los resultados de aprendizaje.



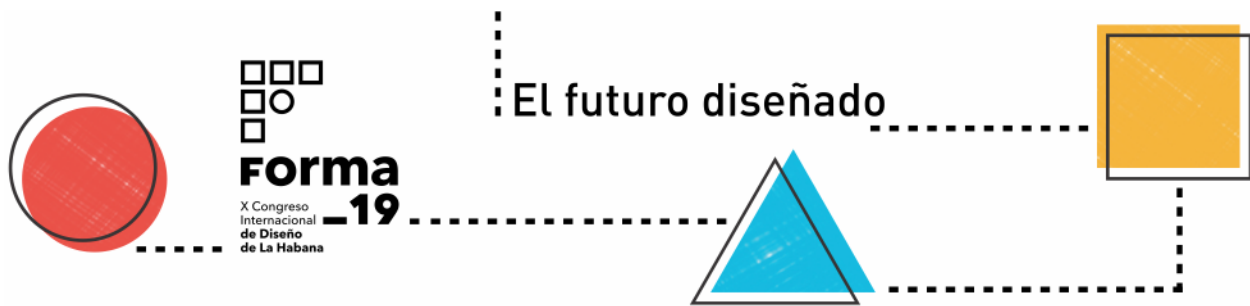
La innovación, lleva consigo un valor cualitativo positivo, debido a que todo cambio por realizar, requiere que exista una evolución favorable al estado previo; además que exige un compromiso ético por parte de la docencia de sostener y fortalecer las acciones en el mediano y largo plazo, lo que implica también un fortalecimiento en las capacidades técnicas y pedagógicas.

Esteves (2018), indica que la innovación no es un tema de discusión nueva, y que a la fecha sigue con amplio protagonismo. Los paradigmas de cambio en lo educativo se enfocan en tres vertientes claras; 1) los productos y servicios de educación, lo que incluye a manuales, planes de estudio, libros, etc. 2) la innovación pedagógica en la práctica docente, y; 3) El relacionamiento dinámico que pudiera existir entre tutores, estudiantes, instituciones académicas y organizaciones, con el afán de convertir lo aprendido en el salón de clases en contenido de aplicación real en la vida diaria. Sostiene también que la innovación educativa no tiene que ser algo nuevo “per sé”, o que lo nuevo no debe ser estrictamente innovador, sino que la realización de cambios de enfoque en la enseñanza tradicional que respondan a las necesidades y el contexto social de los estudiantes, es lo que logrará un impacto positivo en el conocimiento y resultados académicos de los estudiantes.

La innovación presenta retos e ilusiones a los docentes en su búsqueda de nuevos enfoques y metodologías alineadas a las demandas actuales en lo educativo. Dieste (2018) señala a los maestros como el factor primordial en la innovación educativa. La experiencia de los profesores, la naturaleza y metodología de cada proyecto educativo y la asesoría brindada, desempeñan un vital papel al momento de descubrir y utilizar los recursos que las instituciones poseen a lo interno. Las herramientas tecnológicas que acompañen a estas acciones, son el complemento ideal para mejorar la forma del aprendizaje y ubicar a los estudiantes a la altura de las exigencias del mundo actual.

Dentro de la actividad de los docentes como facilitadores, Elisondo (2018) indica que la creatividad suele ser el objetivo final de los profesores en la enseñanza, y con ello, lograr en sus estudiantes las mismas capacidades. Sin embargo, al no existir una programación que favorezca el desarrollo de la misma, dentro de una planificación estrictamente curricular, el espacio para la innovación queda reducido considerablemente. No se puede apelar a lo creativo sin existir en primera instancia modificaciones en los procesos pedagógicos y evaluativos; además, la creatividad puede resultar incompleta sino se toman en consideración los procesos educativos, los roles, las posibilidades y los nuevos escenarios en donde la enseñanza y el aprendizaje se desarrollan.

La enseñanza y la gestión docente ha evolucionado en algunos aspectos con el pasar de los años; sin embargo, la educación en general sigue anclada a los sistemas y procesos educativos del siglo XIX, en donde se preparaban a personas para que formen parte de la sociedad económica activa que siguió a la Revolución Industrial, es decir una formación vertical, sin oportunidades de contradicción o de bilateralidad, en donde el maestro era la única voz de autoridad en el aula y el resto debía seguirle. Hoy en pocas décadas se evolucionó de una sociedad productora de bienes



de consumo, a una llena de información y contenidos, por lo cual, el mundo de hoy exige cambios en la forma de educar a sus generaciones jóvenes (Navarro & et al, 2017).

Actualmente, los estudiantes se desenvuelven con naturalidad frente a las TIC's por lo cual la introducción de estas herramientas se convierte en un recurso de comunicación e interacción en el ámbito educativo formal. De forma gradual, los centros educativos se han introducido estas herramientas para adaptarse a las circunstancias de la modernidad. Pero a pesar de las iniciativas, la innovación se muestra incipiente; esto se debe a que todo se encuentra instruido desde las coordinaciones académicas y no se implementan enfoques de colaboración o de construcción conjunta entre las universidades, los docentes y estudiantes.

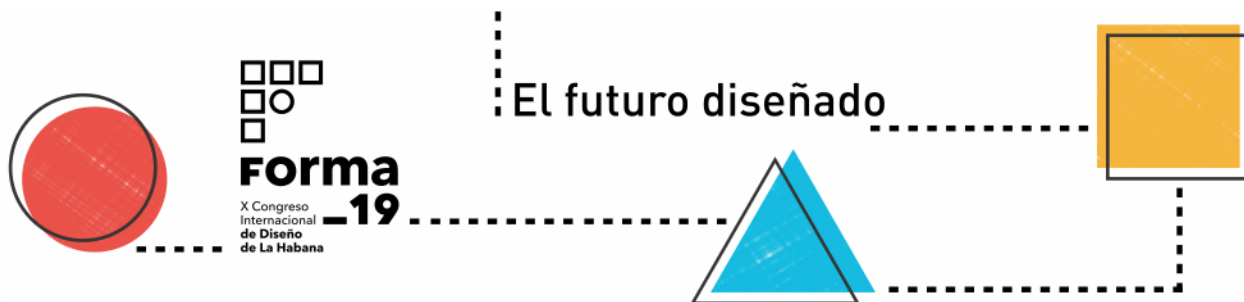
En todo caso, cabe también señalar que en muchas de las instituciones y centros de educación superior los planes estratégicos se encuentran orientados al desarrollo, a la innovación, a la introducción de las tecnologías en la gestión del aula, en el desarrollo de competencias útiles para el aprendizaje del estudiante y en el fortalecimiento de sus valores y estructura como ser humano (Figueras-Maz, Ferrés, & Mateus, 2018).

Aunque sea uno de los objetivos estratégicos del plan de innovación educativa global (UNESCO, 2014), la introducción de tecnología no implica necesariamente mejoras a pesar del cambio. Para ello, existen técnicas de integración de las TIC's en el aula, como lo es el TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) que busca interrelacionar los conocimientos del aula (contenido y pedagogía) con la utilización de herramientas de apoyo. De los modelos pedagógicos aplicados para innovar en educación, se encuentran el "flipped classroom" y la gamificación (Navarro & et al, 2017).

Un aspecto a considerar es la necesidad de que los profesores cuenten con las competencias necesarias para poder aplicar de forma efectiva todos los cambios en su gestión docente. También es urgente el desarrollo de material específico para cada una de las asignaturas y sitios web que contengan material de libre acceso para ayuda de los estudiantes (Del Moral, Villalustre, & Neira, 2014).

En la innovación educativa, se ha promovido también entornos de aprendizaje e interacción que favorezcan una evaluación más transparente y objetiva. Las redes sociales son las interfaces más empleadas por los jóvenes universitarios, por lo cual algunos expertos han recomendado observar y analizar la utilidad educativa que tienen este tipo de aplicaciones para la gestión educativa posterior al aula y el acompañamiento a tiempo real de los docentes en el proceso de aprendizaje (González, 2015).

Frente al papel que las TIC's desempeñan actualmente en la innovación educativa y en la interacción de los jóvenes, Martínez (2015) considera válido el cuestionarse los cuidados y regulaciones sociales y éticas, más allá de la seguridad y de la transparencia de datos y de qué manera la tecnología fortalece al proceso de aprendizaje, o solo es una nueva forma de compartir contenidos, pero que no representa una mejora en la formación profesional, tanto en sus habilidades, competencias técnicas y blandas,



Isusi-Fagoaga (2018) considera a la renovación de las metodologías docentes, el trabajo colaborativo y significativo, la interdisciplinariedad y la mejora en las competencias lingüística, artística, social y digital del alumnado, como los ingredientes principales de la innovación educativa. Ciertos centros de educación superior reconcilian todos estos elementos e involucran al alumnado a la gestión de contenido científico audiovisual, al emplear para ello los recursos de la tecnológicos de la institución, la planificación puntual del proyecto, la integración a programas macro y la participación del estudiantado en una nueva forma de producción de conocimiento (López, 2018).

También existen experiencias con la introducción del *mobile learning* para el desarrollo de contenidos de materias sociales y teóricas, al emplear una aplicación en clases que permitía compartir, interactuar y colaborar con la información socializada en el aula (Velázquez & et al, 2014), inclusive, ha sido aplicada para temas ajenos a actividad curricular, como lo son, la introducción de ideas, cambio de perspectivas y participación activa de jóvenes como agentes de difusión y construcción de un mensaje (Calzadilla & Hernández, 2018).

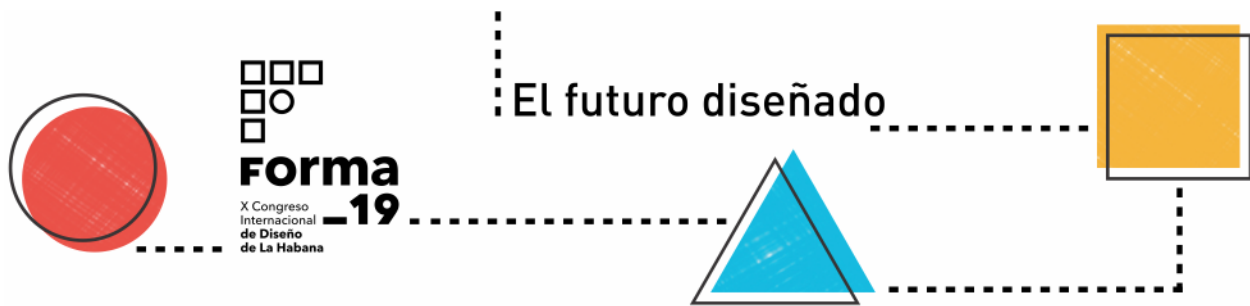
La innovación educativa es importante para el logro de una adecuada enseñanza y aprendizaje, pero a pesar de ello, es un tema de compleja aplicación. Un factor que dificulta la adopción de esta estrategia, es la estructura de micro poder a lo interno de las instituciones, debido a que el grupo dominante impone sus valores, lo que vuelve complejo el diálogo y el intercambio de perspectivas. Por otro lado, entre los aspectos que favorecen a la innovación, se definen la democracia, la participación de los docentes, políticas estatales claras, la autonomía y el liderazgo como factores claves para una adecuada implementación (Mogollón, 2016).

ALFABETIZACIÓN VISUAL

En la segunda mitad del siglo pasado, surgieron autores con la iniciativa de sentar bases teóricas de percepción visual aplicables para las composiciones gráficas. Es allí donde aparece la clásica obra de D.A. Dondis (2017) en la que se trata de establecer una estructura gramatical visual pionera que determina principios de sintaxis, de retórica y de comunicación aplicables a la construcción de imágenes y signos, al tomar como referencia obras artísticas, arquitectónicas, medios masivos y fotografía.

A partir de este punto, el término alfabetización tomó fuerza en la profesión y en la academia, en cuya teoría incluía a un conglomerado de competencias visuales que una persona puede adquirir y desarrollar al integrar un conjunto de experiencias sensoriales en función de su aprendizaje. Una persona alfabetizada en lo visual es capaz de discernir, interpretar, entender y discriminar los objetos, las realizaciones y los símbolos (naturales o artificiales) que se encuentran en su entorno cotidiano, lo que incluye a las producciones artísticas, visuales y audiovisuales.

En su obra, Dondis incluyó a dos grandes aspectos de composición, considerables tanto para la declaración gráfica como para la percepción visual y entendimiento del observador; estos elementos eran: la sintaxis de la imagen y el vocabulario visual. Entre los aspectos que proporcionan fundamento sintáctico a la imagen se menciona al equilibrio, la tensión, la



nivelación y aguzamiento, preferencia por el ángulo inferior izquierdo, atracción y agrupamiento; y, positivo y negativo. Respecto al alfabeto visual; el punto, la línea, el contorno, la dirección el tono, el color y la textura, son las consideraciones que otorgan forma; y, la escala, dimensión y el movimiento, las que definen su espacio. La interacción de todos estos elementos es lo que entrega significado y sentido a la imagen (Patel, 2013).

Este concepto ha surgido como consecuencia del desarrollo cultural y expresivo de la sociedad moderna, en donde la imagen ha adquirido un marcado protagonismo como elemento comunicativo.

Según Isabel Jerez (2014) considera que:

La cultura contemporánea se ha ido convirtiendo en algo más dependiente de lo visual, sobre todo por su capacidad de comunicación instantánea y universal. Un porcentaje muy alto de todo el aprendizaje sensorial es visual. La necesidad de aprender a leer imágenes visuales es urgente y afecta a todos los niveles de nuestra sociedad

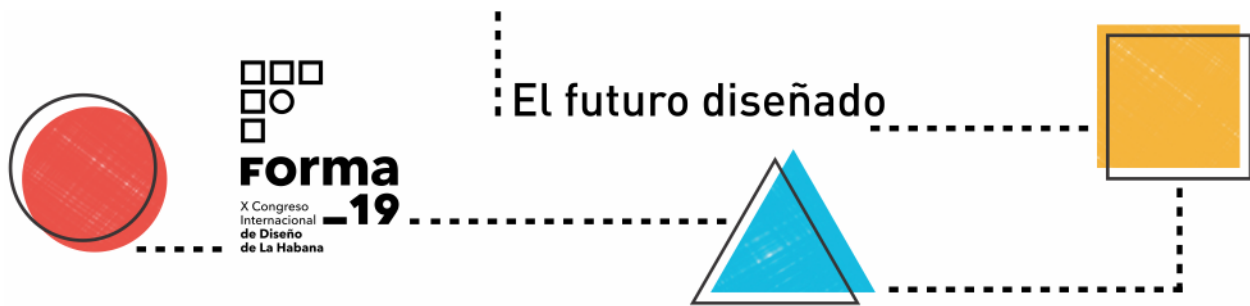
La omnipresencia de contenidos visuales, llevados a las personas por múltiples plataformas de comunicación y consumidos, usados y compartidos excesivamente, hacen que la capacidad de entendimiento o discernimiento sobre las imágenes y los mensajes contenidos en ellas constituyen en un analfabetismo visual. Las posibilidades de inmediatez y alcance global de la web 2.0, y la disposición de tecnologías de rápida digitalización y distribución han colaborado en el incremento del consumo visual, en afectación directa a aquella información escrita o sonora (Vences, 2014).

Esta situación puede constatarse rápidamente al ver el manejo con el que los medios masivos están llevando sus mensajes a los públicos actualmente; noticias en donde los presentadores tienen menor presencia frente al contenido visual, diarios con una diagramación que mezcla texto e imágenes en iguales proporciones y radios, o programas radiales, con presencia visual y audiovisual en redes sociales. Se puede afirmar que cada vez la lectura disminuye su importancia frente a la fotografía o los gráficos, pero también que, existen limitaciones en la cultura y capacidad visual promedio de los espectadores.

Bajo este entorno, los docentes se ven en la obligación de perfeccionar sus competencias en lo visual y la capacidad de enseñanza de la misma, al considerar la vigencia de las imágenes sobre la palabra escrita y hablada.

Según Dorado (2014) indica lo siguiente:

Está claro que, con la llegada de la tecnología, lo visual aumentó de manera impresionante expandiéndose a ámbitos como el empresarial, publicitario, hospitalario... quedando la educación a la cola de todos ellos. Creo que después de las experiencias en nuestros respectivos centros de prácticas, hemos podido ser conscientes de las grandes posibilidades que ofrece la imagen. Con esto no quiero decir, que la imagen deba de excluir a los textos o a los documentos, sino que se debe de dar una acción conjunta de ambos para poder llegar a los alumnos/as a través de diversos



medios, enfoques y soportes. Ahora mismo en las escuelas se emplea lo visual desde un enfoque instrumental, pero creo que nadie se plantea emplearlo como algo relacional, algo que transforme la manera de interactuar entre alumno-medios de comunicación o alumno-contenidos visuales.

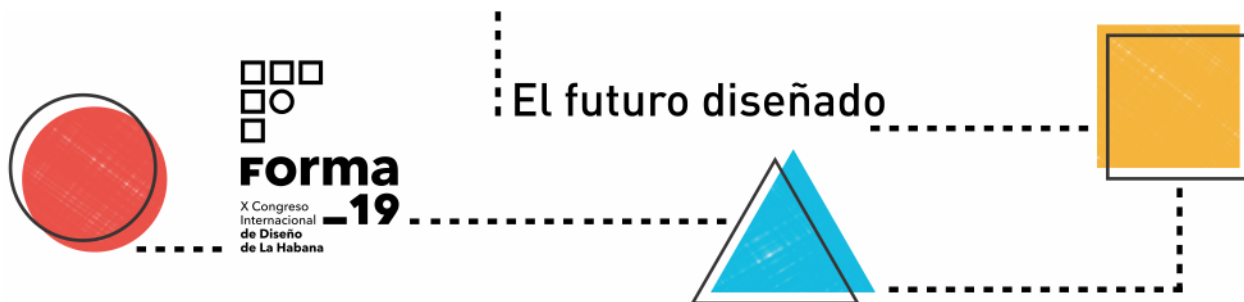
Valdés (2012), reconoce el aporte de la obra de D.A. Dondis, pero considera al término “alfabetidad visual” como poco vigente en la modernidad. Han pasado más de 40 años desde aquella fundamentación teórica, y en lapso de ese tiempo, el desarrollo de imágenes y recursos gráficos han evolucionado, así como el mundo y la sociedad. Sugiere que al aporte sintáctico del autor se le agregue la noción de semiótica, dentro de un contexto de Cultura Visual global e integradora para la enseñanza del Diseño; y así, de esa manera, los estudiantes puedan convertirse en comunicadores visuales, capaces de emplear todos los conceptos artísticos, técnicos, teóricos, sociales, culturales y humanísticos, que le permitan producir recursos visuales con autoridad y eficiencia en el ejercicio de su profesión.

Asimismo, Valdés considera que el lenguaje gráfico, respecto a consideraciones “morfológicas” no dice mucho, más allá de posibles sensaciones ocasionadas en el espectador; sin embargo, al agregar al entendimiento de la imagen una declaración verbal y cultural, se comprueba que el lenguaje gráfico se encuentra subordinado a la lingüística y a lo semiótico. Al entender esto, las competencias visuales se ubican dentro de un ámbito de cultura visual, lo que se encuentra acorde a las demandas actuales de la sociedad de la información y de la comunicación. Esta subordinación tiene sentido, pues a pesar de que el lenguaje es la característica que discrimina al hombre del resto de las especies, fue la imagen la primera forma de interacción comunicativa común de la raza humana; la escritura no es nada más que la bifurcación visible del pensamiento. Ambas cosas, la imagen y la palabra, son conquistas exclusivas de la humanidad (Costa, 2013).

Gardner introdujo el concepto de las inteligencias múltiples, lo que permitió entender la variedad de posibilidades, de usos y de fortalezas que los individuos podían dar de estas. Sin embargo, al ser la imagen la primera vía de comunicación de los humanos, lo visual tiene un papel preponderante en la vida cotidiana de las personas y el aprendizaje. Ramas profesionales como la Programación Neuro Lingüística, indican que entre un 70 a 80% de lo que expresamos y percibimos tiene una relación cinético-visual; lo que valida la importancia de lo visual para el entendimiento y el aprendizaje (Badilla & Nuñez, 2018).

El pensamiento visual y sus competencias no son exclusivas de los artistas o de aquellos dedicados a profesiones relacionadas, puesto que este tipo de percepción es propio de la actividad humana. Las operaciones mentales más importantes surgen desde la observación y comprensión del mundo, por lo cual, la visión, es el principal componente de todo un sistema sensorial que contribuye a los procesos de cognición (Nieto & et al, 2003).

Al conocer este escenario de predisposición innata hacia lo visual, la mayor participación de las imágenes en los contenidos de medios masivos y digitales; y, la carencia de competencias en la población ajena a lo artístico para decodificar lo percibido, Acaso (2015) reflexiona lo siguiente:



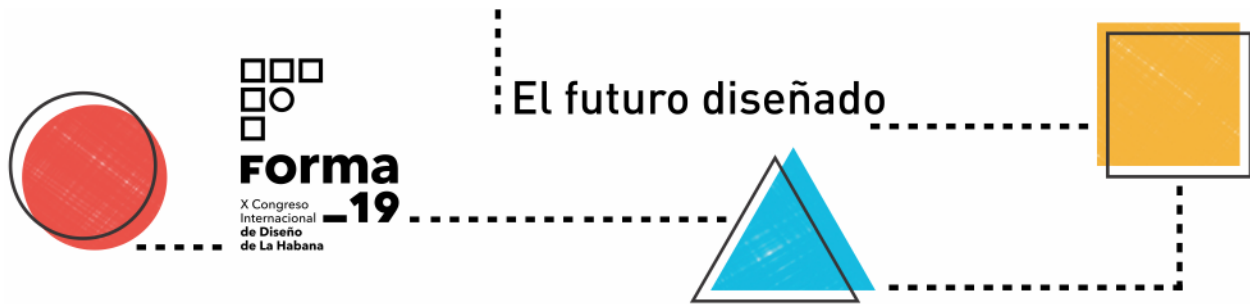
“¿acaso la educación no debería iniciar su proceso de cambio donde el arte emergente y la cultura visual adquieran un rol protagónico y la arquitectura pedagógica emigre hacia un sistema dialógico y horizontal?” (p,2)

La tecnología ha modificado las formas de expresión y comunicación, principalmente en los jóvenes, y trae consigo oportunidades de innovación en la enseñanza. Antes la educación se daba en un formato rígido, vertical, memorista y textual, hoy el desafío pedagógico está en el descubrimiento del conocimiento, en donde los docentes y estudiantes comparten relación y experiencias de forma horizontal, sin importar jerarquías, pero a pesar de lo aparentemente positivo, existen inconvenientes. Las plataformas digitales enfrentan al público a una cantidad de enorme de imágenes y mensajes visuales en múltiples medios y al no existir una base de competencias visuales para a decodificación de los mensajes, mucho de lo que se comparte, queda como incomprensible o poco entendible, lo cual quita efectividad a la comunicación. Esta separación en el nivel de cultura y competencias visuales, motiva al análisis de las diferencias y reconsiderar la forma en que la educación fue llevada en los últimos años (Martínez & Morales, 2014).

Cousinou (2016) propone que el análisis de la imagen se desarrolle bajo tres dimensiones: lo estrictamente visual, la mirada y la imagen en sí. La visualidad hace referencia al funcionamiento fisiológico del sentido de la vista y de la percepción, que condicionan el entendimiento final del exportador. La mirada se refiere a la perspectiva de discernimiento en la creación de textos visuales, así como el aspecto cultural conectado con la presentación; y como tercer elemento, se encuentra la imagen, que más allá del estudio de lo visible también considera lo invisible, es decir, los imaginarios sociales.

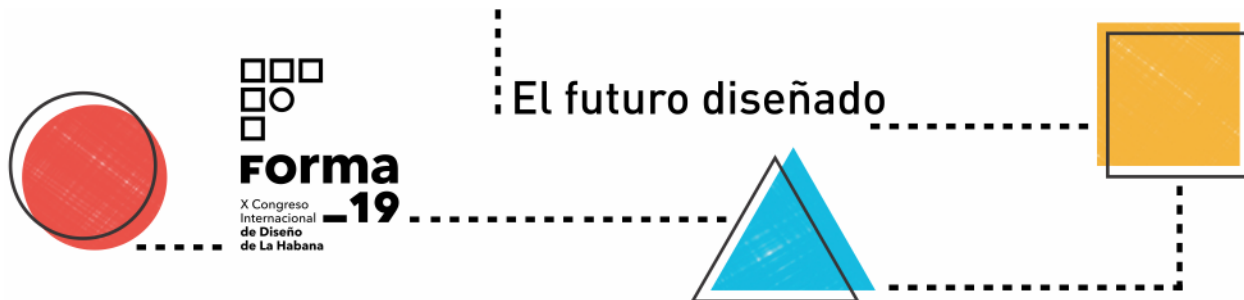
Frente al actual descrédito que tienen las palabras, la expresión y la carga emotiva contenidas en las imágenes (Cousinou, 2016), autores como Melenje (2014), mencionan la importancia del Diseño Gráfico y su producción en la cultura y sociedad moderna. Esto exige en los profesionales un conocimiento profundo de las técnicas y la metodología de producción, pero que a su vez, estos se involucren con el campo de la cultura visual como un área de estudio que acerca a la imagen con el mundo de una forma responsable, al reconocer el papel que el diseño tiene en la construcción de perspectivas en la sociedad, dentro de cada entorno particular y contexto histórico (Agustín, 2012).

Las competencias de alfabetización visual, han pasado de ser un intento de darle “literalidad” a la imagen y concebirla como texto, a convertirse en las capacidades técnicas que favorecen la comprensión de la forma en que se construye en lenguaje visual y de qué manera se da la integración de todos los elementos para la producción de mensajes (Gómez, 2010).

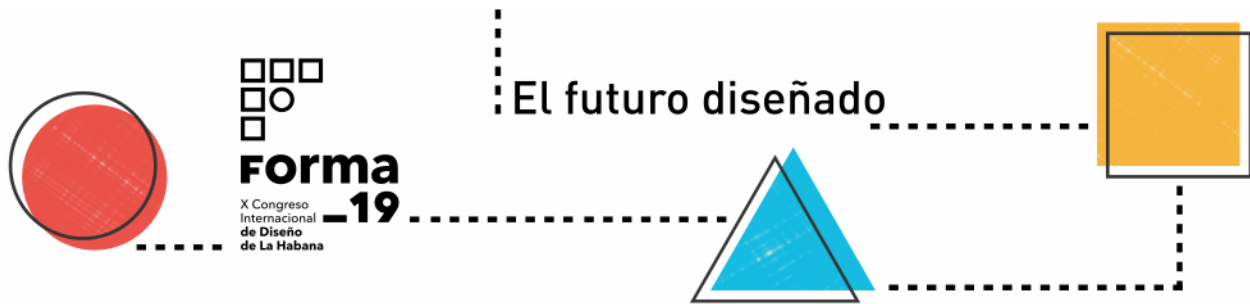


Bibliografía

- Acaso, M., Belver, M., Nuere, S., Moreno, M., Antúñez, N., & Avila, N. (2015). *Didáctica de las artes y la cultura visual*.
- Agustín, M. (2010). El contenido de las imágenes y su análisis en entornos. En *El contenido de las imágenes y su análisis en entornos* (págs. 85-116). Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca. Obtenido de ws/index.php/revista-redes/article/view/415
- Badilla, D., & Nuñez, M. (2018). El desarrollo de las competencias visuales en estudiantes de inglés integrado para otras carreras en la Universidad Nacional. *Revista de Lenguas Modernas*, 27. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/32130/31785>
- Calzadilla, M., & Hernández, E. (2018). La experiencia en innovación educativa de un Área de conocimiento: promoción de la igualdad de género desde el Derecho Civil. *Revista de Educación y Derecho*, 2-23. Obtenido de [http://ecorfan.org/handbooks/Educacion T-III/ARTICULO 7.pdf](http://ecorfan.org/handbooks/Educacion-T-III/ARTICULO7.pdf)
- Costa, J. (2013). Imagen y Signo en el Alfabeto Figurado de Pla-Narbona Lenguaje y Forma. *I+Diseño*, 8, 2-16.
- Cousinou, P. (2016). ABRIL, Gonzalo (2013): Cultura visual, de la semiótica a la política. Plaza y Valdés Editores: Madrid, 228 páginas. *Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación*, 410-413. Obtenido de <http://revista-redes.hospedagemdesites.ws/index.php/revista-redes/article/view/415>
- Del Moral, M., Villalustre, L., & Neira, M. (2014). Oportunidades de las TIC para la innovación educativa en las escuelas rurales de Asturias. *Aula Abierta*, 42, 61 - 67. Obtenido de <http://revistaprismasocial.es/article/view/2342/2480>
- Dieste, B. (2018). Asesoramiento en innovación educativa: el caso de los cuadernos inteligentes. *Revista e-CO*, 264-272. Obtenido de <http://revistaeco.cepcordoba.org/wp-content/uploads/2018/04/Revista-eCO-18.pdf>
- Dondis, D. (1976). *La sintaxis de la imagen*.
- Dorado, S. (21 de marzo de 2014). Obtenido de <http://stellae.usc.es/>: <http://stellae.usc.es/red/blog/view/113588/alfabetizacion-visual>
- Elisondo, R. (2018). Experiencias de innovación y formación en educación. (J. Maquilón, & J. Alonso, Edits.) 1(1), 121-130.



- Esteves, D. (2018). Colaborar para innovar: contribuciones desde un caso portugués para rediseñar la noción de innovación educativa. *Revista Educación, Política y Sociedad*, 3(1), 7-30.
- Figueras-Maz, M., Ferrés, J., & Mateus, J. C. (2018). Percepción de los/as coordinadores/as de la innovación docente en las universidades españolas sobre el uso de dispositivos móviles en el aula. 161-161. Obtenido de <http://revistaprismasocial.es/article/view/2342/2480>
- Gómez, R. (2010). La alfabetización visual: retos para un mundo que aspira a la interculturalidad. En *Polissemias visuales. Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural* (págs. 21-37). Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca. Obtenido de <http://revista-redes.hospedagemdesites.ws/index.php/revista-redes/article/view/415>
- González, J. (2015). Innovación educativa en las redes sociales online: un estudio en la educación superior. *Universidad Politécnica de Madrid*, 115. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=116427>
- Isusi-Fagoaga, R. (2018). Innovación, Interdisciplinariedad y Educación Artística en la formación docente universitaria. *Revista de Educación y Humanidades*, 13(2), 43-53. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6451110>
- Jerez, I. (17 de febrero de 2014). *Dinle*. Obtenido de dinle.usal.es: <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Alfabetizaci%C3%B3n%20visual>
- López, F. (2018). Innovación educativa y promoción de la cultura científica. 83-88. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6239069>
- Martínez, M., & Morales, N. (2014). Imaginando otras formas de leer: La era de la sociedad imaginante. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*(49), 133-141. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5232282.pdf>
- Martínez, X. (2015). Educación virtual: consideraciones éticas y semánticas desde la infoesfera. *Innovación Educativa*, 15, 9-14. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179442126002>
- Melenje, A. (2014). Itinerario: Diseño Gráfico, Cultura Visual e identidades locales. *Cuaderno*, 47, 163-180.
- Mogollón, L. (2016). *Innovación Educativa - Serie de Herramientas para el trabajo docente*. Representación de la UNESCO en Perú. Lima: CARTOLAN E.I.R.L. Recuperado el 25 de julio de 2016, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002470/247005s.pdf>
- Navarro, E., Jiménez, E., Rappoport, S., & Thoillez, B. (2017). *Fundamentos de la investigación y la innovación*. (U.S.A., Ed.) Obtenido de https://www.unir.net/wp-content/uploads/2017/04/Investigacion_innovacion.pdf



- Nieto, D., Cortés, L., Aristizabal, L., Ardila, R., & Arenas, J. (2003). Las artes como generadores potenciales de la inteligencia. *Facultad de Educación*, 68-73.
- Patel, T. (2013). An understanding of graphical perception. *International Journal of Research in Engineering and Technology*, 2(12), 498-502. Obtenido de https://issuu.com/ijret/docs/an_understanding_of_graphical_perce
- Sancerni, M. (2013). A proposito de la innovación educativa. 209-218. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4596275%0A>
- UNESCO. (2014). *Estrategia de Educación de la UNESCO 2014-2021*. Organización de las Naciones Unidas para le Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), París. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002312/231288s.pdf>
- Valdés, G. (2012). De la "Alfabetidad Visual" a la Semiótica. Otra aproximación al "Lenguaje" Visual. 57-69. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5253345>
- Velázquez, F., Nava, N., Herrera, D., Martínez, J., & Gutiérrez, C. (2014). Innovación Educativa, ¿Para qué? 64-76. Obtenido de [http://ecorfan.org/handbooks/Educacion T-III/ARTICULO 7.pdf](http://ecorfan.org/handbooks/Educacion-T-III/ARTICULO7.pdf)
- Vences, U. (2014). Ver – observar – entender. Fomentar la competencia visual crítica. *FIAPE. V Congreso internacional: ¿Qué español enseñar y cómo? Variedades del español y su enseñanza*, (págs. 25-28). Obtenido de [http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Numeros Especiales/2015-v-congreso-fiape/comu](http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/NumerosEspeciales/2015-v-congreso-fiape/comu)