

Educar en disseny a secundària mitjançant les píndoles Second Round

Ricard Huerta, Institut de Creativitat i Innovacions Educatives (Universitat de València); ricard.huerta@uv.es //Recepción: 12/07/2022, Aceptación: 17/08/2022, Publicación: 11/04/2023

Resum

Second Round és un Projecte d'Innovació Docent Consolidat basat en el foment de l'educació artística a Secundària. Durant el curs 2021-2022 ens hem centrat en qüestions com el disseny i el respecte al planeta, a través dels ODS, apostant per un disseny sostenible. Durant la celebració de València WDC World Design Capital el 2022 resulta fonamental col·laborar amb els centres de secundària. Entre els resultats destaquem la implementació de l'educació en disseny a la formació inicial de docents, així com el desenvolupament de competències relacionades amb la pràctica del disseny.

Disseny; educació artística; formació del professorat; innovació educativa; ODS

Design Education in Secondary School through Second Round Pills

Abstract

Second Round is an educational innovation project based on the promotion of Art Education in Secondary School. During 2021-2022, we continued with the "Second Round" Project, focusing on issues such as design and respect for the planet, through the SDG, introducing sustainable design. During the celebration of Valencia WDC World Design Capital in 2022 it is essential to collaborate with Secondary schools. Among the results we highlight: the implementation of art education in training teachers, as well as the development of skills from the practice of design.

Keywords

Design; art education; training teachers; educational innovation; SDG.

Introducció

La intenció d'aquesta recerca és difondre els resultats del projecte "Second Round: Art i lluita a Secundària amb Disseny i ODS", defensant la importància de l'educació en disseny, especialment a Secundària. D'acord amb els reptes socials que preveu tant el programa Horizon 2020 de la UE com els ODS de UNESCO (2022), entenem que investigar en matèria de disseny suposa enfrontar-se a una problemàtica que afecta tots els sectors de la població, ja que la cultura visual impregna els nostres entorns quotidians, i el fet de crear productes innovadors suposa també millorar les condicions de vida, reflexionant sobre què fem i què voldríem ser. Des de la investigació i l'educació abordem els reptes socials intentant acabar amb la distància entre el mercat i les necessitats socials, donant un impuls especial a l'aplicació de la investigació, i ajudant les parts interessades a transformar la innovació en productes viables fins i tot per a la seva possible comercialització. Aquest enfocament permetrà crear aliances entre el sector públic i el privat, intentant aconseguir els recursos necessaris per tirar endavant aquest repte.

Al projecte d'innovació docent "Second Round: Art i Lluita a Secundària", centrat en el foment de l'educació artística a Secundària, durant el curs 2021-2022 hem continuat insistint en la necessitat d'actualitzar continguts i formes d'abordar l'art i el disseny a l'etapa educativa de secundària. Després de sis edicions consecutives, en aquesta ocasió hem posat el focus en qüestions tan valorades per l'alumnat com són el disseny i el respecte al planeta, a través del ODS, apostant per un disseny sostenible. El fet d'incidir en la temàtica del Disseny ve marcat per la celebració de València Capital Mundial del Disseny (WDC World Design Capital), i entenem que resulta fonamental col·laborar amb els centres de secundària per donar suport a la capitalitat. Pensem que l'educació no ha de quedar fora de la celebració, així com la formació de docents, a través del Màster de Formació del Professorat de Secundària. Hem observat que entre les dotze temàtiques (una per cada mes) que s'han previst en la celebració de València WDC, no apareix en cap moment l'educació en disseny. Per tal d'esmenar aquest error estratègic de l'organització, des de la Universitat de València hem impulsat tant les píndoles audiovisuals com l'organització del I Congrés Internacional Educació en Disseny i Sostenibilitat ODS.

Objecte d'estudi

Amb el Projecte "Second Round"¹ intentem millorar la situació de la didàctica de les arts i el disseny

als Instituts de Secundària, incidint especialment en la formació de docents, activant actuacions a l'especialitat de Dibuix del Màster de Professorat d'Educació Secundària. En cada edició hem prioritzat una temàtica: El curs 2015-2016 es va crear la xarxa d'instituts amb els quals continuem col·laborant. En 2016-2017 es va centrar en qüestions vinculades a les TIC. El curs següent ens vam involucrar en qüestions de Disseny i Ceràmica. Durant el curs 2018-2019 la temàtica prioritzada va ser el Cinema i els Audiovisuals. En 2019-2020 incorporàvem l'art efímer, especialment el monument faller. I el 2020-2021 ens centràrem en il·lustració, còmic i videojocs, realitzant per primera vegada píndoles audiovisuals que serveixen tant per a la formació del professorat com per a l'alumnat dels instituts de Secundària. Aquest darrer curs 2021-2022 el tema és el que dona nom al projecte anual: "Second Round: Art i lluita a Secundària amb Disseny i ODS".

Hem optat per la fórmula de les "píndoles audiovisuals" perquè considerem que es tracta d'un recurs àgil i engrescador, fàcil de portar a l'aula, i molt instructiu, tenint en compte els hàbits dels estudiants adolescents, que prefereixen rebre la informació en imatges des de dispositius digitals. També permet donar a conèixer la feina del professorat en diferents àmbits creatius. Cada docent utilitza les píndoles en funció de les pròpies necessitats, de manera que abans de la píndola es pot explicar a classe la temàtica, i després d'haver-la visionat se li pot demanar a cada alumne una reflexió escrita al respecte.

Un aspecte important que cal reforçar és la relació entre els centres educatius de secundària i la recerca universitària (Rolling, 2017), per aquest motiu l'objecte d'estudi s'estableix en la part de formació docent, ja que és al Màster de Professorat de Secundària on més força podem fer per millorar la situació. Per aconseguir aquest objectiu, 15 Centres de secundària valencians, en col·laboració amb la Universitat de València i set representants d'altres universitats, es van unir per portar endavant aquest projecte d'innovació, a partir d'una proposta del Grup CREARI de Recerca en Pedagogies Culturals (GIUV2013-103). Hem establert contacte amb diferents universi-

1. El projecte "Second Round: Art i Lluita a Secundària" és un Projecte d'Innovació Docent Consolidat de la Universitat de València, amb set anys consecutius de treball formatiu, que en cada nova edició aposta per una temàtica diferent. Col·labora amb aquest PID professorat de vuit universitats i de quinze centres de secundària.

tats, de manera que seguim comptant amb la col·laboració de Fernando Hernández (Universitat de Barcelona), María José Gómez Aguilera (VIU), María Vidagañ (Universitat Jaume I), Emilio Martínez (Universitat Politècnica de València), Rosabel Roig (Universitat d'Alacant), Rafael Sumozas (Universidad de Castilla La Mancha), María Dolores Arcoba (Florida Universitaria). "Second round. Art i lluita a Secundària" és un exemple de coordinació i d'unió d'esforços per una mateixa causa; i també un projecte que promou l'emancipació de pensament.

Fonamentació teòrica

La idea central que emmarca i articula el marc teòric que presentem és el disseny de millorar la presència de l'educació en disseny a l'ensenyament secundari, per això ens remetem als postulats que defensen la innovació educativa tenint molt en compte el paper de les imatges com a recurs pedagògic (Investigació Educativa Basada en les Arts)². La creació de píndoles audiovisuals encaixa amb aquesta idea, ja que tant l'alfabetització visual com la competència en la pràctica del disseny es veuran reforçades mitjançant l'ús d'instruments innovadors. A partir d'aquests postulats inicials, els resultats d'aprenentatge estan relacionats amb els següents continguts i competències:

- Implementació de l'educació artística a la formació inicial de docents.
- Coneixement dels principals grups actius i referents d'investigació sobre educació artística a l'àmbit internacional.
- Incorporació de les arts i el disseny a la docència amb un enfocament d'educació crítica.
- Incorporació a la formació inicial d'educadors i educadores de les destreses d'utilització d'eines innovadores per a les rutines pedagògiques.
- Desenvolupament de competències relacionades amb l'educació artística i la creativitat des de la pràctica del disseny.

Ens anima l'interès per renovar les possibilitats que aporta la investigació i l'ensenyament de la imatge als entorns educatius, plantejant la possibilitat de generar espais propicis per difondre el coneixement del disseny, en totes les seues moda-

litats (Miserachs, 2022), al mateix temps que s'observa el comportament dels mitjans de comunicació i de les xarxes socials (Briggs i Burke, 2009). Tot això per elaborar noves mirades i generar possibilitats online per programar el futur, en tant que pràctiques creatives als entorns formatius, especialment a l'àmbit de l'Educació Secundària. Tal i com exposen Sancho-Gil i Hernández (2018):

En definitiva, lo que nos muestra la investigación con jóvenes, se vincula directamente a los desafíos educativos de la sociedad digital, al poner en evidencia que su implicación en un proceso de aprender adquiere sentido cuando participan en experiencias creativas, con sentido y que requieran reflexionar, evaluar, analizar, crear, aplicar... Cuando usan las TIC como recurso para facilitar la investigación. Cuando son considerados como sujetos activos, creativos y con autoridad. Cuando se encuentran con adultos que les acompañan y guían su proceso de aprendizaje. Cuando aprenden de manera situada y desde el diálogo, la investigación, la autonomía, la incertidumbre y la colaboración. Cuando hacen públicas y comparten con otros sus trayectorias y experiencias y se comprometen al sentirse desafiados. (p. 11)

Volem generar un espai de reflexió (Barthes, 1986) sense perdre de vista l'esperit de col·laboració i la implicació de l'alumnat i el professorat dels centres educatius. Hem de procurar animar tots els àmbits docents, tant des de la perspectiva educativa com des de la universitat i el món acadèmic, ja que en general trobem que hi ha poc interès per millorar la situació actual de l'educació artística, començant per les actuacions dels responsables polítics, tenint en compte que portem dècades perdent força a l'àmbit curricular. Defensem l'ús del disseny des de la perspectiva de les arts, amb una premissa àmplia i de caire integrador. També és cert que en l'actualitat apostem per una visió educativa transdisciplinària, molt pendent de les qüestions de gènere, de la diversitat, i de la convivència participativa.

La presència del disseny forma part de les nostres vides, a tots els nivells (Morales, 2019). Aquesta circumstància privilegiada ens fa usuaris i productors habituals d'imatges, la qual cosa suposa un element de primera magnitud pel que fa a innovació, producció industrial, el consum de disseny gràfic i de cultura visual (Mirzoeff, 2006). El procés de crear imatges, dissenyant l'entorn gràfic, ens anima a pensar que es pot i es deu educar en aquest sentit, tot assumint que la pràctica de les arts és una tasca creativa (Lobovikov-Katz, 2019),

2. La Investigació Basada en Arts va aparèixer el 1993, impulsada per Elliot Eisner, com una intensificació de les qualitats estètiques dels processos i resultats de la investigació educativa. Ha anat desenvolupant-se des de llavors, malgrat les posicions epistemològiques, com les de Howard Gardner, que separen rotundament les arts de la ciència, aproximant la recerca en ciències humanes i socials a la creació artística. La seva característica fonamental és l'ús de les formes de pensament i les formes de representació que proporcionen les arts per fer recerca (Marín-Viadel i Roldán, 2019)

que necessita “creure” en l’ofici i en el disseny de “fer bé les coses” (Sennett, 2013), i que ha d’estar pendent dels aspectes de gènere i diversitat (Butler, 2010). Actualment està prenent gran força la producció d’entorns educatius (Huerta, 2022). El fet de generar espais innovadors des de les arts està directament lligat a la percepció en tant que principi organitzador (Karpati, Freedman, Castro, Kallio-Tavin i Heijnen, 2017). Gaudir de les arts i de les imatges en general és una de les accions humanes més beneficioses, ja que consisteix en millorar els diferents elements que configuren la nostra vida a través de la creació d’entorns (Huerta, 2020). Per tant, reflexionar sobre la situació actual de la investigació i l’educació en disseny és una qüestió de marcada importància (Ramírez-Escobar, 2020).

Metodologia

La hipòtesi que llancem és que el foment de l’educació en disseny passa per augmentar la presència de l’educació artística a tots els nivells educatius (Huerta i Monleón Oliva, 2020), evidenciant el paper que ha de tindre l’alfabetització visual i l’estudi semiòtic dels artefactes visuals (Groupe µ, 1992). La metodologia que impulsem es basa en un model de recerca des del qual volem afavorir les narratives de vida i motivar al futur professorat (juntament amb els professionals que ja treballen) en un procés d’investigació-acció que posarà en valor allò que s’està fent al centres, al mateix temps que propiciarà un major acostament als interessos de l’alumnat.

Degut a la nostra implicació en la recerca de les tasques docents (Rancière, 2013), fem ús de la perspectiva dels estudis de cas (Yin, 2009), la qual cosa ens permet endinsar-nos en les casuístiques particulars de cada docent i de cada centre (Bourriaud, 2009). Revisar el paper del disseny gràfic en una societat marcada per les imatges digitals suposa atendre les necessitats actuals (Hernández-Fernández i Morera-Vidal, 2022), especialment de la població més jove (Huerta, Domínguez i Barbosa, 2017).

Desenvolupament de l’estudi

Els objectius que ens proposem per innovar en el present han de comptar amb les previsions de canvis que poden esdevenir en el futur (Postman, 2018), atenent a la deriva digital (Rodríguez Ortega, 2018) a les problemàtiques de l’ecodiversitat (Ramon, 2019) i per suposat a l’educació inclusiva (Pallarès, 2020). Per millorar el panorama actual ens marquem una sèrie d’objectius:

1. Generar un espai d’encontre per als professionals de l’educació en arts i disseny (Huerta i Domínguez, 2020).

2. Fomentar un esperit col·lectiu integrador entre el professorat de Dibuix (Duncum, 2015).
3. Facilitar un major acostament entre l’alumnat que està rebent la formació inicial de professorat de Dibuix i la formació continuada dels professors que ja estan impartint la matèria als instituts (Giroux, 2018).
4. Establir processos de comunicació online entre el col·lectiu de professorat i els estudiants del Màster en Professorat d’Educació Secundària (Contreras, 2019).
5. Dissenyar plans d’acció per al foment de l’educació en disseny als Centres de Secundària i especialment als que disposen de Batxillerat Artístic (Escaño, 2019).
6. Motivar al professorat i a l’alumnat construint xarxes d’interlocució vàlides per als diferents àmbits geogràfics i de nivell educatiu (Arriaga, Marcellán i Aberasturi-Apráiz, 2018).
7. Crear una xarxa entre els Centres de Secundària per estimular noves investigacions i preparar als docents en matèria de recerca educativa i educació en disseny (Hamlin i Fusaro, 2018).
8. Marcar línies prioritàries de treball de cara a impulsar l’educació en disseny, tot atenent a criteris curriculars més avançats i més innovadors (Bernal Pérez, 2016).
9. Implicar les TIC en la nova concepció de la generació i difusió de les imatges (Arévalo, Mosquera i Cáceres, 2020).
10. Coordinar el treball entre universitats i professorat de secundària per promoure l’educació en disseny des de la quotidianitat (Maffesoli, 2010).
11. Entendre que l’educació en disseny ha de comportar una major preocupació pels problemes del planeta, incidint en la sostenibilitat, i per tant combinar els esforços atenent als 17 punts dels anomenats ODS.

Resultats

Un dels resultats que hem dut a terme durant aquest curs 2021-2022 són les Píndoles Second Round centrades en disseny. Es tracta de documents audiovisuals amb durada limitada (entre cinc i deu minuts) que poden servir per al professorat i l’alumnat de Secundària per incorporar-les a les classes tot explicant aspectes del disseny, ja que es tracta de documents accessibles que estan en xarxa. Atenent al context en el qual es mou l’educació en disseny a Secundària, el professorat parteix d’un currículum que especifica les competències bàsiques i específiques, i que nosaltres incorporem a les píndoles, especialment pel que fa a les competències transversals. Els audiovisuals realitzats serviran per reforçar aquestes com-

petències incidint en aquells aspectes que poden motivar un major acostament entre les necessitats docents i la motivació de l'alumnat.

Gràcies a la producció de les píndoles (17 produïdes en el curs anterior, 6 produïdes en el curs 2021-2022) hem anat avançant en la consecució dels objectius previstos, ja que aquests documents audiovisuals permeten generar un espai d'encontre per als professionals de l'educació en arts i disseny, fomentant al mateix temps un esperit col·lectiu integrador entre el professorat de Dibuix, que troba en aquestes píndoles un element d'integració entre centres de secundària i universitat. Així mateix es facilita un major acostament entre l'alumnat que està rebent la formació inicial de professorat de Dibuix i la formació continuada dels professors que ja estan impartint la matèria als instituts, donat que tothom intercanvia experiències i idees. Arran de la difusió de les píndoles s'estableixen processos de comunicació entre el col·lectiu de professorat i els estudiants del Màster, promovent plans d'acció per al foment de l'educació en disseny als Centres de Secundària. En base als documents compartits fomentem xarxes d'interlocució per als diferents nivells educatius, creant una xarxa d'interlocució entre els centres de secundària, estimulants la recerca educativa i l'educació en disseny. Pel fet de triar unes temàtiques concretes, anem marcant línies prioritàries de treball de cara a impulsar l'educació en disseny, sempre implicant les TIC en la generació i difusió de les imatges. Tot això permet coordinar el treball entre universitats i professorat de secundària per promoure l'educació en disseny des de la quotidianitat, atenent així mateix a la defensa del planeta des de la conscienciació cap als ODS.

Algunes d'aquestes Píndoles Second Round ja estan disponibles a la web, incorporant-se a les del curs anterior, que tractaven temàtiques com el còmic, la il·lustració i els videojocs: <https://youtube.com/playlist?list=PLiPJN11xCP1sqQS77ur-PkeyPIEQdve5z>

Les Píndoles Second Round Disseny i ODS ens acosten a les problemàtiques actuals, explicant temes candents com el disseny de portades, el paper de les dones al disseny gràfic, la necessitat d'ampliar els marges de l'educació en disseny, o el foment de les tasques col·laboratives. Es poden visualitzar de forma accessible i gratuïta.

- Píndola Second Round "Disseny i ODS" de Ricard Huerta: <https://www.youtube.com/watch?v=7z79NDtfbas&list=PLiPJN11xCP1sqQS77ur-PkeyPIEQdve5z&index=19>
- Píndola Second Round "Disseny i ODS" de Maria Dolores Arcoba: <https://www.youtube.com/watch?v=R2MmLaMRFh8&list=PLiPJN11xCP1sqQS77ur-PkeyPIEQdve5z&index=17>

<https://www.youtube.com/watch?v=DKFSq7W7yeo&list=PLiPJN11xCP1sqQS77ur-PkeyPIEQdve5z&index=18&t=115s>

- Píndola Second Round "Disseny i ODS" d'Amparo Alonso Sanz: <https://www.youtube.com/watch?v=Raw53VKKdil&list=PLiPJN11xCP1sqQS77ur-PkeyPIEQdve5z&index=1>
- Píndola Second Round "Disseny i ODS" d'Ismael Lozano: <https://www.youtube.com/watch?v=YzBurk0yfQY&list=PLiPJN11xCP1sqQS77ur-PkeyPIEQdve5z&index=20>

Aquests recursos audiovisuals permeten enllaçar la investigació universitària amb la docència a secundària, atenent a les necessitats actuals d'innovació educativa, i fomentant la motivació tant del professorat com de l'alumnat de secundària.

Conclusions

Entre els resultats del projecte "Second Round: Art i Lluita a Secundària amb Disseny i ODS" destaca la implementació de l'educació artística a la formació inicial de docents, la incorporació de les arts i el disseny a la docència amb un enfocament d'educació crítica, així com el desenvolupament de competències relacionades amb la pràctica del disseny. El fet de motivar al professorat incorporant elements audiovisuals atractius suposa enfortir el seu bagatge, de manera que s'engresca la pràctica, i al mateix temps ajuda a connectar millor amb l'alumnat.

Unim recursos i coneixement a través de la tecnologia i les disciplines vinculades a l'educació i la cultura, on s'inclouen les ciències socials i les humanitats, la tecnologia i la comunicació. En el tipus de reflexió que animem s'hi inclouen activitats que van des de la investigació fins al mercat, fent èmfasi en un nou enfocament basat en les activitats basades en la innovació, com són els productes i les demostracions que actualment estan envaint els projectes educatius més innovadors en tothom.

L'estratègia europea es basa en tres pilars (Consejo de Europa, 2020): un pilar econòmic de transició cap a una economia dinàmica, competitiva i basada en el coneixement; un pilar social basat en la inversió en educació i formació i en la lluita contra l'exclusió social; i un pilar mediambiental de creixement dissociat de la utilització excessiva de recursos naturals. A hores d'ara Europa no és l'economia més competitiva del món ni gaudeix de plena ocupació, per això ja es parla de 3 prioritats o motors clau de creixement: 1) Creixement intel·ligent, impulsant el coneixement, la innovació,

educació i societat digital; 2) Creixement sostenible de l'economia; 3) Un ús eficaç dels recursos, des d'una perspectiva verda, social i territorial. Amb aquestes premisses, pretenem avançar en el creixement intel·ligent, impulsant el coneixement, la innovació, educació i societat digital. Desitgem un major apropament a la realitat que viuen les generacions més joves, a través del disseny gràfic. Pensem en l'exemple dels videojocs, la indústria cultural que més ha crescut en els darrers anys, i la que més beneficis genera a nivell global. L'aposta per una reflexió sobre allò que està passant en

aquesta indústria cultural en relació amb el sistema educatiu resulta més necessària que mai. I això es pot fer a través del disseny. Si a aquesta realitat afegim la situació que ha provocat la pandèmia del Covid-19, aleshores comprendre'm que no estem parlant només d'educació, cultura i entreteniment, sinó que estem investigant sobre qüestions que afecten al creixement sostenible de l'economia, i també el creixement integrador, ja que les indústries culturals (marcades cada cop més pels dissenys innovadors i ecoviables) fomenten l'ocupació i la cohesió social i territorial.

Referències

- Arévalo, Juan Manuel, Mosquera, Franklyn, i Cáceres, Diego (2020) Emprendimientos radicalmente sustentables: diseños emergentes desde el pensamiento crítico. *Revista KEPES*, 17 (21), 493-536. <https://doi.org/10.17151/10.17151/kepes.2020.17.21.17>
- Arriaga, Amaia, Marcellán, Idoia, i Aberasturi-Apraiz, Estibaliz (2018). Mediación crítica en arte y cultura visual. *Pulso. Revista de Investigación*, 41, 13-17.
- Barthes, Roland (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Bernal Pérez, M. del M. (2016). Los nuevos territorios de la gráfica: imagen, proceso y distribución. *Arte, Individuo y Sociedad*, 28 (1), 71-90. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2016.v28.n1.47545
- Bourriaud, Nicolas (2009). *The Radicant*. New York, NY: Lukas & Sternberg.
- Briggs, Asa, i Burke, Peter (2009). *A Social History of the Media. From Gutenberg to the Internet*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Butler, Judith (2010). *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, New York, NY: Routledge.
- Consejo de Europa (2020). *Estrategia Europea Horizon 2030*. Website https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/research_and_innovation/strategy_on_research_and_innovation/presentations/horizon_europe_es_invertir_para_dar_forma_a_nuestro_futuro.pdf
- Contreras, Fernando R. (2019). Estudio filosófico sobre la mirada estética en el diseño. *Revista KEPES*, 16 (19), 11-38. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.19.2>
- Duncum, Paul (2015). Transforming Art Education into Visual Culture Education through Rhizomatic Structures. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 5(3), 47-64. <https://doi.org/10.18039/ajesi.66849>
- Escaño, Carlos (2019). La mirada como acto político. El cine y otros audiovisuales como herramientas educativas de (re)construcción del mundo. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 10, 251-261. <https://doi.org/10.7203/eari.1014152>
- Giroux, Henry (2018). *Pedagogy and the politics of hope: Theory, culture, and schooling: A critical reader*. New York, NY: Routledge
- Groupe µ (1992). *Traité du signe visuel: Pour une rhétorique de l'image*. Paris: Seuil.
- Hamlin, Jessica, i Fusaro, Joe (2018). Contemporary Strategies for Creative and Critical Teaching in the 21st Century, *Art Education*, 71(2), 8-15.
- Hernández-Fernández, Antoni, i Morera-Vidal, Francesc (2022). Infographics, a better medium than plain text for increasing knowledge. *grafica*, 10(19), 23-40. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.204>
- Huerta, Ricard (2020). El diseño de letras como entorno visual para educar en diversidad. *Artseduca*, 25, 5-22. <http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2020.25.1>
- Huerta, Ricard (2022). *La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 27-45. <https://doi.org/10.5209/aris.70081>
- Huerta, Ricard, Domínguez, Ricardo, i Barbosa, Ana Mae (2017). Investigar para educar en diseño y otras urgencias de la educación artística. *EARI Educación Artística: Revista de Investigación*, 8, 10-23. <https://doi.org/10.7203/eari.8.10790>
- Huerta, Ricard, i Domínguez, Ricardo (2020). Por una muerte digna para la educación artística, *EARI Educación Artística: Revista de Investigación*, 11, 9-24. <https://doi.org/10.7203/eari.11.19114>
- Huerta, Ricard, i Monleón Oliva, Vicente (2020). Diseño de letras en carteles y cabeceras del imaginario Disney, *Icono 14*, 18(2), 406-434. <https://doi.org/10.7195/ri14.v18i2.1574>
- Karpati, Andrea, Kerry Freedman, Juan Carlos Castro, Mira Kallio-Tavin & Emiel Heijnen (2017). Collaboration in Visual Culture Learning Communities: Towards a Synergy of Individual and Collective Creative Practice, *International Journal of Art and Design Education*, 36(2), 164-175. <https://DOI.org/10.1111/jade.12099>
- Lobovikov-Katz, Anna (2019). Methodology for Spatial-Visual Literacy (MSVL) in Heritage Education: Application to Teacher Training and Interdisciplinary Perspectives. *REIFOP Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(1). <https://doi.org/10.6018/reifop.22.1.358671>
- Maffesoli, Michel (2010). *La passion de l'ordinaire: miettes sociologiques*. París: CNRS.
- Marín-Viadel, Ricardo, i Roldán, Joaquín (2019). *A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881-895. <https://doi.org/10.5209/aris.63409>
- Miserachs, Toni (2022). Diseño útil / diseño inútil, algunas cosas que pienso sobre diseño gráfico. *grafica*, 10(19), 11-21. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.238>
- Mirzoeff, Nicholas (2006). On Visuality, *Journal of Visual Culture*, 5(1), 53-79.

- Morales, Joan (2019). Experiencias pedagógicas en el ámbito del diseño para la transición. Estudio de un caso: el proyecto de comunicación del Espai Quiró. *Revista KEPES*, 16 (19), 217-251. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.19.9>
- Pallarès, Marc (2020). Educación humanizada. Una aproximación a partir del legado de Heinrich Rombach. *Estudios Sobre Educación*, 38, 9-27. <https://doi.org/10.15581/004.38.9-27>
- Postman, Neil (2018). *Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología*. Madrid: Ediciones El Salmón.
- Ramírez-Escobar, María Fernanda (2020). Prácticas de visualización en la investigación académica en diseño gráfico. *Revista KEPES*, 17 (22), 77-108. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.4>
- Ramon, Ricard (2019). Prácticas artísticas de visualización entre cuerpo y objeto en entornos de mediación pedagógica. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(13), 509-526. <http://dx.doi.org/10.5209/aris.60881>
- Rancière, Jacques (2013). *Le maître ignorant. Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle*. Paris: Fayard.
- Rodríguez Ortega, Nuria (2018). Five Central Concepts to Think of Digital Humanities as a New Digital Humanism Project, *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 22, 1-6. <https://doi.org/10.7238/a.v0i22.3263>
- Rolling, James H. (2017). Art + Design Practice as Global Positioning System. *Art Education*, 70 (6), 4-6.
- Said-Valbuena, Widman (2019). Prefigurar, co-crear, entretejer. *Diseño, creatividad, interculturalidad. Arte, Individuo y Sociedad* 31(1), 111-129 <https://doi.org/10.5209/ARIS.59369>
- Sancho-Gil, Joana Maria i Hernández, Fernando (2018). La profesión docente en la era del exceso de información y la falta de sentido. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 56, artíc. 4. <https://doi.org/10.6018/red/56/4>
- Sennett, Richard (2013). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- UNESCO (2022). Plataforma de conocimiento sobre los ODS. Website: <https://sdgs.un.org/>
- Yin, Robert K. (2009). *Case Study Research*. London: Sage.