

International Journal of Human Sciences Research

CULTURA VISUAL Y PANTALLAS EN LA SOCIEDAD DE LA IMAGEN. DISPOSITIVOS PORTABLES EN LA ERA DIGITAL

David Mascarell-Palau

Universitat de València, España

<https://orcid.org/0000-0003-2461-6937>

All content in this magazine is licensed under a Creative Commons Attribution License. Attribution-Non-Commercial-Non-Derivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).



Resumen: La actual sociedad ha mudado sus formas de hacer y, en definitiva, de vivir, con motivo de la influencia tecnológica. Las pantallas, a través de los diferentes dispositivos, están provocando un cambio de actitudes en la ciudadanía, sobre todo en los jóvenes. Promueven nuevas formas de relacionarse y generan hábitos inéditos entorno a esta tecnología de bolsillo, caracterizada por unas altas prestaciones y capacidades portables. Estos dispositivos prestan un servicio multitarea, lo cual ha provocado que se conviertan en una necesidad para la vida del siglo XXI, aunando en un solo objeto ámbitos como el ocio, el trabajo y lo académico o educativo. La presente propuesta acomete la relevancia de la cultura visual y la implicación de las pantallas en la sociedad de la imagen, y la influencia de estas tanto en la sociedad, así como en la educación, bajo una mirada crítica de la actualidad desde la perspectiva artística y visual.

Palabras clave: Cultura visual, pantallas, dispositivos portables, sociedad de la imagen, Educación artística.

INTRODUCCIÓN

¿A qué nos referimos, cuando hablamos de Cultura Visual? Con la intención de aportar una respuesta clara y directa, que nos ubique rápidamente, haremos referencia a los planteamientos de Freedman y Stuhr (2004), los cuales afirmaban que la Cultura Visual es el conjunto de todas las imágenes que modelan nuestra existencia. Partiremos de esta definición para tratar de manera pautada las implicaciones que se derivan. Contrastaremos con las definiciones ofrecidas por diferentes especialistas del tema con el fin de configurar un panorama de qué es y qué supone hoy hablar de Cultura Visual desde las Artes Visuales. De acuerdo con Marín (2003), todo lo que acontece en el panorama de las Artes Visuales repercute en la Educación Artística. La invasión de las nuevas tecnologías y los medios audiovisuales ha modificado los hábitos sociales y por extensión los educativos. A finales del siglo XX surge, como consecuencia de los movimientos posmodernos y de las nuevas tecnologías, una nueva corriente, la denominada Cultura Visual. Está impregnada de muchas ideas características de los enfoques posmodernos. Se origina como efecto de las inquietudes sociales que se van produciendo y de los intereses del profesorado que investiga acerca del arte, la imagen, la comunicación y la educación (Juanola y Calbo 2006). Fernando Hernández (2000) profundiza en esta temática. Hace su propuesta particular e invita a pensar la educación en Artes Visuales respecto a las nuevas narrativas, que se relacionan con una definición del arte en un sentido amplio. Se trata de un enfoque que no se limita únicamente a unas pocas disciplinas con las que habitualmente se han identificado las bellas artes (producción, historia, crítica, estética). Desde esta perspectiva, el arte entendido a la manera tradicional (con las formas de representación rutinarias como son la pintura, el dibujo, la escultura), sería

solamente una parte más de la Cultura Visual. Con intención clarificadora, diríamos que las bellas artes son una parte de la Cultura Visual pero ya no ocupan la posición central. La noción de arte se ha modificado, expandiéndose a lo largo del siglo XX. En la actualidad se ha ampliado el tipo de objetos que incluye, así como los criterios estéticos a los que tradicionalmente se había asociado (belleza, armonía, genialidad del artista, ...). Desde esta perspectiva, para la Cultura Visual las obras de arte pierden el estatus de objetos históricos. Si unimos el planteamiento de Hernández a las ideas de Freedman y Stuhr (2004) estamos en disposición de afirmar que efectivamente la noción de Cultura Visual es interdisciplinaria. El universo visual no está restringido a unas u otras disciplinas, sino que es una constante en cualquier ámbito. La Educación Artística tiene que responder a las nuevas exigencias y atender formas artísticas que tradicionalmente no se han contemplado, como por ejemplo cómics, cine, publicidad, videojuegos, danza, etc. Este amplio y complejo abanico queda bajo

el dominio de la Cultura Visual, o lo que es lo mismo, en palabras de Freedman (2006, p. 74) “La Cultura Visual forma parte de la vida cotidiana de los alumnos, que encaran la vida basándose, en parte, en sus encuentros diarios con su variedad y complejidad”. También Walker y Chaplin (2002) corroboran el sentido amplio y multidisciplinario de la Cultura Visual, de acuerdo con la primera de las definiciones formuladas. Manifiestan que comprende la diversidad de productos culturales que a lo largo de la historia y de las diversas culturas de todo el mundo se han generado. Nos ofrecen la siguiente definición: [...] Aquellos objetos materiales, edificios e imágenes, más los medios basados en el tiempo y actuaciones, producidos por el trabajo y la imaginación humana, que sirven para fines estéticos, simbólicos, rituales o ideológico-políticos, y/o para funciones prácticas, y que apelan al sentido de la vista de manera significativa. (Walker y Chaplin, 2002, p. 16) El campo de estudio de la Cultura Visual según las aportaciones de estos autores gira alrededor de las siguientes concreciones:

Ámbito de estudio de la Cultura Visual			
Hernández, (2000)	Walker y Chaplin, (2002)	Freedman y Sthur, (2004) Freedman, (2006)	
Imágenes visuales reconocidas como artísticas.	Bellas Artes	Bellas Artes	
		Performance arts	
Conjunto de acontecimientos visuales presentes en la vida cotidiana significativos en la configuración de la identidad personal y de grupo: personajes, carteles, pegatinas y tatuajes, parques de atracciones, envoltorios de caramelos y golosinas, etc.	Artesanía	Arte tribal	
		Arte popular	
	Diseño	Otras formas de producción	
		Diseño	
	Artes escénicas y del espectáculo.	Publicidad, cine y vídeo	
		Medios de comunicación y electrónicos.	Televisión
			Arquitectura
			Moda
Juegos de ordenador			
		Otras formas de comunicación visual	

Tabla 1. Ámbito de estudio de la Cultura Visual según Hernández, Walker y Chaplin, Freedman y Stuhr

Del reporte que alberga la tabla 1. se deduce que las Artes Visuales constituyen el entramado más amplio de lo que se considera Cultura Visual. Resulta sustancial destacar las conexiones entre las formas del arte popular (no siempre muy bien recibidas por considerarlas ajenas al elitismo propio de las formas artísticas tradicionales) y las Bellas Artes. Cómo sostiene Freedman (2006) el concepto de Cultura Visual está relacionado con la inclusión de las personas y de las imágenes y los artefactos que conciben y crean. Yendo más allá de estas enunciaciones se encuentra que la Cultura Visual no se organiza en relación a los hechos visuales que llegan al público mediante artefactos tecnológicos, sino que lo hace mediante los significados culturales. Hace falta pues volver a considerar los modelos de interpretación de todas las imágenes que forman parte (Hernández 2000). Así mismo, para Barragán (2005) la idea de Cultura Visual implica centrarse en artefactos que cumplirán dos condiciones:

En primer lugar, ser prioritariamente visuales, a pesar de que, en muchas ocasiones las imágenes están asociadas a elementos sonoros, verbales, etc. En segundo lugar, deben ser constitutivos de contenido cultural (creencias, actitudes, valores). Será básico que las imágenes y artefactos sean comprendidos e interpretados en su contexto histórico, social y político puesto que el interés no está en ellos mismo sino “en su condición de mediadoras de valores culturales” (Barragán, 2005, p. 65). En esta dirección desde el ámbito educativo se tendrá que prestar más atención al impacto de las formas visuales de expresión más allá de los límites tradicionales de la enseñanza y del aprendizaje, sin descuidar los límites de las culturas, las disciplinas y las formas artísticas (Freedman 2006). Es así como el alumnado podrá comprender el mundo posmoderno en que vive. Para Hernández (2000, p. 133) la concreción de estas afirmaciones pasa por que

en las aulas los y las estudiantes tendrán que “iniciar una historia sobre las historias que se cuentan (y que ellos mismos cuentan) sobre los objetos artísticos y las manifestaciones culturales de tipo visual”.

En la actualidad los estudiantes pueden obtener tanta información (o más) de las imágenes como de los textos. Esta aseercción se traduce en que los jóvenes pueden aprender tanto (o más) mediante el lenguaje visual que solamente con el lenguaje escrito. Las Artes Visuales así entendidas se solapan con otras materias escolares, se constituyen en el puente que permite enlazar y comprender el universo visual —externo al entorno estrictamente educativo— mediante estrategias para descodificarlo, interpretarlo y transformarlo. Duncum (2001) recoge esta perspectiva de cambio que planea sobre la educación en Artes Visuales. Afirma que el tránsito implica pasar del arte como objeto de estudio a la Cultura Visual. Cómo manifestábamos anteriormente, el concepto de arte se ha ensanchado, ahora tienen cabida expresiones artísticas que calificamos como populares. Tenemos la opción de revisar las narrativas que tradicionalmente han ostentado la hegemonía, y que se nos presentaban como formas de verdad absoluta. Coincidimos con Hernández (2007) en que hace falta subvertir los “debe de ser” de las artes y empezar a considerarlas como prácticas sociales, que nos permiten relacionar lo que vemos o sentimos ante la obra de arte con lo que está diciendo de nosotros. Se trata de un nuevo diálogo que no relega el punto de vista del espectador, sino que permite el cruce con su contexto. Los estudiantes al tiempo que intérpretes, acontecen constructores. El objetivo será un análisis y estudio que sirva para minimizar los efectos negativos que hay tras el poder de las imágenes.

Así pues, surge la necesidad de abordar desde las aulas un compromiso con las

imágenes, que pasa, entre otros requisitos, por fomentar en el alumnado una actitud investigadora. Siguiendo nuevamente a Hernández (1999, p. 55) encontramos que enseñar para la comprensión de la Cultura Visual transita por responder preguntas como:

¿Qué tipo de relación queda establecida entre las manifestaciones visuales, sus significados y las culturas con que se relacionan?

¿Cómo cada representación es capaz de tomar el papel de mediadora de significados culturales?

¿Cómo elaborar representaciones alternativas que reflejen el análisis crítico que hemos cuestionado alrededor de esas producciones culturales?

CULTURA VISUAL Y TIC

Las nuevas tecnologías están directamente relacionadas con la producción, distribución y consumo de la Cultura Visual contemporánea (Walker y Chaplin, 2002). Pero esta relación no es reciente, sino que se ha dado siempre, variando en función de la sofisticación de los elementos tecnológicos característicos de cada época. En las últimas décadas el auge tecnológico ha aumentado proporcionalmente la relación entre TIC y Cultura Visual. La tecnología ha sufrido un incremento cuantitativo y cualitativo con lo que la democratización de ciertos artefactos ha contribuido también a multiplicar el número de productores y por extensión el poder productivo (Castells et. al., 2006). Los medios tecnológicos forman parte mayoritariamente del entorno de ocio y entretenimiento. Las experiencias visuales son parte del día a día de los ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI tanto o más como lo fue el texto escrito en los siglos anteriores.

La realidad virtual y aumentada en la actualidad colaboran desde la dimensión visual, audiovisual y multimedia, con

distintas prácticas educativas desde múltiples perspectivas, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cabero, Fernández y Marín 2017; López-Belmonte, Pozo-Sánchez y López-Belmonte 2019). Un ejemplo ilustrativo en lo que se refiere al estado de la imagen es el número de fotografías que se realizan (sin olvidar también las imágenes con sonido y movimiento, es decir, los vídeos). El boom fotográfico se inició con las cámaras digitales, pero todavía se ha expandido más gracias a *Smartphone* y apps. Las cámaras integradas en los terminales móviles incorporan lentes de alta calidad que permiten obtener imágenes de cariz comparable a cualquier cámara fotográfica de altas prestaciones. Hemos llegado a un punto en que la tecnología de los teléfonos móviles está siendo incluida en las cámaras digitales ya que estas perdían posiciones en el sector de los usuarios amateurs de fotografía ante la popularidad de los teléfonos móviles inteligentes. Nunca se han hecho tantas fotografías. En la actualidad hay más teléfonos móviles susceptibles de capturar imágenes que humanos en todo el planeta (Muñoz, 2015). Y aunque este es sólo un reducto entre la totalidad de artefactos visuales que están presentes en nuestras vidas, la realidad es que son los más populares, al alcance de todo el mundo. No es de extrañar, por tanto, que se propongan como una herramienta más en el aula, en nuestro caso, como medio para la producción de imágenes, con la finalidad de documentarse visualmente e indagar sobre la mirada y diálogos desde las prácticas educativas (Mascarell, 2017 y 2018; Hernández, 2013).

El hecho que la relación entre la Cultura Visual y las tecnologías sea, especialmente en los últimos tiempos, tan estrecha, nos hace proyectar una nueva definición que vincula los dos conceptos. Así, en palabras de Hernández (2002, p. 118): “La Cultura Visual está relacionada con el hecho visual en el que



Figura 1. Miles de espectadores alzan sus *Smartphones* para capturar un instante del concierto de la afamada artista “Rosalía”, Valencia, España 2022. Imagen producción propia del autor.



Figura 2. Concierto de la artista “Rosalía”, donde las pantallas ubicadas en el escenario pretenden compensar la parcial visión física que de la cantante tiene el público. Una apuesta escenográfica audiovisual mediada por las considerables dimensiones de las pantallas como protagonistas. Imagen producción propia del autor.

la información, el significado o el placer son registrados por el consumidor por medio de un artefacto de tecnología visual”. La idea de “tecnología visual” estuvo definida por Mirzoeff (2003) y hace referencia a cualquier aparato o apoyo diseñado para ser mirado o para facilitar la visión, desde las técnicas más tradicionales hasta las más punteras. La popularización entre grandes masas de público nos lleva a la conclusión de plantear la necesidad de alfabetización digital y viene a apoyar la propuesta de una educación para la comprensión de la Cultura Visual. Hablar de Cultura Visual significa, en sentido amplio, hacerlo de todo aquello que los humanos forman y sienten mediante la visión o la visualización, y que da forma a la manera en que vivimos. Desde las Artes Visuales se puede considerar la Cultura Visual como un campo emergente relacionado con los hechos visuales (imágenes o artefactos) que nos llegan y en el que los dispositivos tecnológicos cada día adquieren mayor protagonismo.

La noción de tecnologías móviles, así como dispositivos móviles o tecnologías portables, hace referencia a aparatos tecnológicos de pequeña dimensión y peso que son de fácil transporte y que posibilitan la conectividad en cualquier momento y en cualquier lugar, gracias a la ubicuidad. Brazuelo y Gallego, (2011) especifican estos dispositivos tecnológicos como cinco en concreto: (1) la agenda electrónica, (2) el reproductor de audio Mp3, (3) el ordenador portátil netbook, (4) la tableta digital y (5) el teléfono móvil inteligente. Los tres últimos son los más populares, aunque finalmente la tableta digital, y, quizás aún más, el teléfono inteligente o Smartphone, permiten el acceso a la Red las 24h el día y más potencialidades que los posicionan como recurso innovador en el aula (Gómez y Monge, 2020).

A consecuencia de la puesta en escena social de esta tecnología han surgido formas

de trabajo vinculadas a la educación como el Aprendizaje Móvil, o el conocido como Mobile Learning (Koole, 2009; Ramírez, 2009; Brazuelo y Gallego, 2011; Camacho, 2011; Cabero, Fernández y Marín, 2017; Fombona, Pascual y Pérez, 2020).

Nuestra sociedad se encuentra polarizada por el uso y, podríamos decir incluso el abuso del *Smartphone* en casi cualquier contexto. Los dispositivos móviles se han convertido en extensiones de nuestros cuerpos. El ser humano se ha alineado a este dispositivo de manera permanente. Según el Informe Ditrendia (2020), cada vez usamos el teléfono móvil para más cosas y durante más tiempo. En el mundo, en 2020, los usuarios hemos permanecido una media de 3 horas y 22 minutos al día dedicados a nuestro teléfono inteligente, o lo que sería lo mismo, hemos pasado 48 días completos al año de dedicación a este dispositivo. En el incremento también ha influido, según dicho informe, la situación excepcional que ha supuesto la crisis pandémica producida por la SARS-COVID-19, ante la necesidad de comunicación en una época de aislamiento social.

En España el *Smartphone* es el principal dispositivo de acceso a Internet, seguido del ordenador portátil. El canal de comunicación más empleado es la aplicación *WhatsApp*, con un 96%. Otro dato destacable es que el 99% de los usuarios de redes sociales acceden desde el teléfono inteligente, por lo tanto, las redes sociales se designan como indudablemente móviles. Facebook es el líder mundial, con 2,5 millones de usuarios y la red social *TikTok* se sitúa como una de las mayores plataformas del momento, con 2000 millones de descargas, siendo el 41% usuarios de entre 16 y 24 años. Sus vídeos obtienen un promedio de 17 millones de visitas al mes, 566 millones de visitas por día, adquiriendo la tasa de participación más alta por publicación en

redes sociales.

Ante la imparable e imparables empleabilidad de los dispositivos móviles en la sociedad, ¿qué cuestiones deberían atender los jóvenes y mayores como ciudadanos críticos? Por ejemplo, una característica propia de las tecnologías móviles, es la visualidad. Nos ubicamos en una sociedad hiper tecnológica e hiper visual. Diariamente consumimos cientos y miles de imágenes a través de nuestros dispositivos móviles, y frente a este aluvión de representaciones gráficas, alegorías, iconografía y simbología, se requiere disponer de capacidades básicas para decodificar los mensajes ocultos. Para ello, es necesaria una óptima alfabetización visual. Las pantallas albergan imágenes de Internet y estas, con seguridad, inducen emocionalmente; por ello coincidimos con Hill (2014) en que “Los seres humanos somos demasiado visuales: pensamos en imágenes, no en palabras. Lo que los consumidores y empleados no puedan ver en la realidad o [...] hacerse una imagen mental [...] quizá será algo que pasarán por alto” (p. 25)

en este sentido, la Plataforma #educacionnosinartes, pretende justificar el valor del arte en la educación desde la necesidad de la presencia de un docente especialista formado en Artes Visuales también en las etapas de la educación Infantil y Primaria. La sociedad se encuentra huérfana de saberes que acrediten el conocimiento de los lenguajes visuales, tan esenciales en la sociedad de la imagen del s. XXI. Las experiencias humanas y visuales forman parte de aspectos ligados a las emociones. El mundo de la imagen ha generado una cultura propia, las experiencias humanas son actualmente más visuales y más visualizadas que nunca (Hernández, 2002).

Las palabras de García-Sípido (2005) resumen el posicionamiento del que partimos: los estudiantes tienen la tarea de llegar al valor de las imágenes tanto desde

la percepción como desde la producción, puesto que solo así podrán comprender aquello que ven representado tanto en las propias producciones como en las ajenas. El alumnado tendrá que llegar a valerse por sí mismo de manera crítica y autónoma entre el maremágnum icónico que lo rodea. Para conseguir este fin, la Educación Artística se entiende como disciplina alfabetizadora en la interpretación de las imágenes. Enfatiza los aspectos formales y conceptuales, dejando más relegadas las destrezas con las que tradicionalmente se ha identificado el arte. Estos aspectos son los que compartimos, derivados de las teorías de la imagen (Agirre, 2007). En la vinculación entre la imagen y la realidad Arnheim, en 1985, proponía una subdivisión en tres partes:

- Valor de representación: la imagen como representante de cosas concretas.
- Valor de símbolo: la imagen como representante de cosas abstractas.
- Valor de signo: la imagen como representante de un contenido los caracteres del cual no son reflejados visualmente.

CONCLUSIONES

La contemporaneidad social mediada por la tecnología lo impregna todo. Todos los ámbitos están vinculados de algún modo a las tecnologías y estas, por tanto, están íntegramente fusionadas con el sistema. El concepto humanidades digitales adquiere más sentido desde la perspectiva de las dinámicas culturales y los nuevos modelos sociales. Los jóvenes integran sus quehaceres a merced de los avances de una sociedad hipertecnológica. Viven hiperconectados a las múltiples pantallas, con hábitos modelados al formato cibernético (Levinson, 2004). Diversos investigadores coinciden en que los cambios derivados de lo tecnológico vislumbran innovadoras alternativas de futuro, oportunidades

laborales aún desconocidas y nuevos modelos sociales que emergerán a consecuencia de una transformación exponencial. Se atisba con más fuerza la sociedad de la imagen, una sociedad hipervisual pero sin consciencia social sobre su contenido explícito, lo cual aporta ventaja

a los intereses de quienes generan mensajes gráficos para lectores ingenuos y carentes de una sólida formación visual, que se relacionan con ella sin plantearse o cuestionarse la connotación, la descontextualización o la desinformación de lo que se transmite.

REFERENCIAS

AGIRRE, I. *Teorías y prácticas en Educación Artística*. Barcelona: Octaedro, 2007.

BARRAGAN, J. M. **Educación artística, perspectivas críticas y practica educativa**. En Marín, R. (ed.), *Investigación en Educación Artística*, pp. 43-80, 2005. Granada: Editorial Universidad de.

BRAZUELO, F.; GALLEGO, D. *Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo*. Sevilla, Mad (Eduforma), 2011.

CABERO ALMENARA, J.; FERNÁNDEZ ROBLES, B.; MARÍN DÍAZ, V. **Dispositivos móviles y realidad aumentada en el aprendizaje del alumnado universitario**. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20 (2), p. 167-185, 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.20.2.17245>

CAMACHO, M. **Mobile Learning y el aprendizaje emergente en el ámbito educativo: retos y potencialidades**. *Infoeventos*, 2011. <https://es.slideshare.net/marcamacho/mobile-learning-y-aprendizaje-emergente>

CASTELLS, M., FERNÁNDEZ-ARDEVOL, M., LINCHUAN, J., SEY, A. *Comunicación móvil y sociedad: una perspectiva global*. Barcelona: Ariel y Fundación Telefónica, 2006.

DITRENDIA. **Informe Mobile en España y en el mundo 2020**. Madrid: Ditrendia, 2020. https://www.amic.media/media/files/file_352_2531.pdf

DUNCUM, P. **Visual Culture: Developments, Definitions, and Directions for Art Education**. *Studies in Art Education*, (42), 101-102, 2001. <https://doi.org/10.2307/1321027>.

FOMBONA, J., PASCUAL, M. A., & PÉREZ FERRA, M. **Analysis of the Educational Impact of M-Learning and Related Scientific Research**. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 9(2), 167-180, 2020. doi: 10.7821/naer.2020.7.470

FREEDMAN, K. *Enseñar la Cultura Visual. Currículum, estética y la vida social del arte*. Barcelona: Octaedro, 2006.

FREEDMAN, K., y STUHR, P. **Currículum change for the 21st century: Visual culture in art education**. In E. Eisner y M. Day (Eds.), *Handbook of research and ploicy in art education*, pp. 815-828, 2004. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

GARCÍA-SÍPIDO, A. **La Investigación Plástica y Visual como Método Paradigmático de conocimiento**. En R. Marín (ed.), *Investigación en Educación Artística*, 81-86, 2005. Granada: Editorial Universidad de

GÓMEZ, P., MONGE, C. **Potencialidades del teléfono móvil como recurso innovador en el aula: una revisión teórica**. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 26, 1-16, 2020. <http://www.pangea.org/dim/revista26>.

HERNÁNDEZ, F. *La importancia de aprender a interpretar la Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro, 1999.

HERNÁNDEZ, F. *Educación y Cultura Visual*, 2000. Barcelona: Octaedro.

HERNÁNDEZ, F. **El área de “Didáctica de la Expresión plástica”: entre la búsqueda de reconocimiento, la diversidad de intereses, y la necesidad de afrontar nuevos desafíos**. *Revista de educación*, (328), 111-136, 2002.

HERNÁNDEZ, F. **La cultura visual en los procesos de documentación sobre cómo los jóvenes aprenden dentro y fuera de la escuela secundaria**. *Revista Visualidades, Goiânia*, 11(2), 73-91, 2013. <https://doi.org/10.5216/vis.v11i2.30686>

HERNÁNDEZ, F. *Espigadores de la Cultura Visual: Otras narrativas para la educación de las Artes Visuales*. Barcelona: Octaedro, 2007.

HILL, D. *Emotionomics. El poder de las emociones para el éxito en los negocios*. México: Grupo Editorial Patria, 2014.

JUANOLA, R. y CALBÓ, M. **Hacia modelos globales en educación artística**. En R. Marín (ed.), *Investigación en Educación Artística* pp. 99- 124, 2005. Granada: Editorial Universidad de Granada.

KOOLE, M. **A Model for Framing Mobile Learning**». A Ally, Mohamed (Ed.) *Mobile Learning Transforming the Delivery of Education and Training*, p. 25-50, 2009. Canada: Au Press. http://www.aupress.ca/books/120155/ebook/99Z_Mohamed_Ally_2009-MobileLearning.pdf

LÓPEZ-BELMONTE, J., POZO-SÁNCHEZ, S., Y LÓPEZ-BELMONTE, G. **La eficacia de la realidad aumentada en las aulas de infantil: un estudio del aprendizaje de SVB y RCP en discentes de 5 años**. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 55, 157-178, 2019. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i55.09>

LEVINSON, P. **The story of the world's most mobile medium and how it has transformed everything!** New York, Palgrave Macmillan, 2004.

MARÍN, R. *Didáctica de la educación artística para primaria*. Madrid: Pearson Educación, 2003.

MASCARELL, D. **Dispositius mòbils com a nous entorns d'aprenentatge. Contextos emergents en les arts visuals**. En R. Huerta y A. Alonso (eds.), *Nous entorns d'aprenentatge per a les arts i la cultura* pp. 147-158, 2017. Valencia: Tirant Humanidades.

MASCARELL, D. **Las imágenes y su pluralidad en la contemporaneidad digital. Un enfoque pedagógico desde la educación en Artes Visuales**. En R. Huerta, A. Alonso y R. Ramon (eds.), *Investigar y Educar en Diseño*. (pp. 189-201, 2018. Valencia: Tirant Humanidades.

MIRZOEFF, N. *Una introducción a la Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro, 2003.

MUÑOZ, R. **El artillugio más popular de la historia**. *El País*, 14. (25 de agosto de 2015).

RAMÍREZ, M. S. **Recusos tecnológicos para el aprendizaje móvil (MLearning) y su relación con los ambientes de educación a distancia: implementaciones e investigaciones**. *Revista RIED*, 12 (2), 57-82, 2009. <http://www.biblioteca.org.ar/libros/141689.pdf>

WALKER, J. A. y CHAPLIN, S. *Introducción a la Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro, 2002.