COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Aprender a enseñar e investigar en comunicación

El reto de innovar en comunicación Audiovisual, periodismo y publicidad Y relaciones públicas

Coords.
Mario Rajas-Fernández
Mónica Viñarás-Abad
Borja Ventura-Salom

EDITORIAL Fragua
MADRID MMXXII

Aprender a enseñar e investigar en comunicación. El reto de innovar en Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad y Relaciones Públicas

APRENDER A ENSEÑAR E INVESTIGAR EN COMUNICACIÓN

EL RETO DE INNOVAR EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, PERIODISMO Y PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

Coord.
MARIO RAJAS-FERNÁNDEZ
MÓNICA VIÑARÁS-ABAD
BORJA VENTURA-SALOM

EDITORIAL Fragua

MADRID MMXXII

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos sin el permiso y por escrito del Editor y del Autor.

APRENDER A ENSEÑAR E INVESTIGAR EN COMUNICACIÓN.
EL RETO DE INNOVAR EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL,
PERIODISMO Y PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez
© de los textos: los autores
© de la presente edición: Editorial Fragua
C/ Andrés Mellado, 64.
28015-MADRID
TEL. 915-491-806/ 915-442-297
E-MAIL: editorial@fragua.es
www.fragua.es

1ª edición, 2022
Madrid – 2022

I.S.B.N.: 978-84-7074-982-7 (pdf)

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 12
MARIO RAJAS-FERNÁNDEZ
MÓNICA VIÑARÁS-ABAD
BORJA VENTURA-SALOM

SECCIÓN I
DOCENCIA, INVESTIGACIÓN Y VIDA UNIVERSITARIA

CAPÍTULO 1. PUBLICIDAD E INFLUENCERS. FORMACIÓN EN COMUNICACIÓN CIENTÍFICA DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS 17
PATRICIA COMESAÑA COMESAÑA

CAPÍTULO 2. RECOMENDACIONES PARA AFRONTAR Y EVALUAR UNA PRIMERA EXPERIENCIA DOCENTE BAJO UNA PERSPECTIVA NOVEL EN COMUNICACIÓN 33
ALEJANDRO CARBONELL-ALCOCER

CAPÍTULO 3. EL CORTOMETRAJE Y SU POTENCIAL EDUCATIVO: ESTUDIO DE COMPETENCIAS EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO 54
YURIMA BLANCO GARCÍA
PABLO COCA JIMÉNEZ
JAVIER CALLEJO MAUDES

CAPÍTULO 4. GESTIÓN DE MARCA EN LOS GRADOS DE PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS PARA EL CURSO 21/22 .. 78
SANTIAGO MAYORGA ESCALADA

CAPÍTULO 5. RELEVANCIA DE LA GESTIÓN DE MARCA EN LOS MÁSTERES OFICIALES DE LAS FACULTADES DE CIENCIAS DE LA COMUNCIACIÓN EN LA UNIVERSIDAD ESPAÑOLA 96
SANTIAGO MAYORGA ESCALADA

CAPÍTULO 6. USO DE REDES SOCIALES ACADÉMICAS RESEARCHGATE Y ACADEMIA.EDU POR PARTE DE LOS PROFESORES DE LA UNIVERSIDAD PÚBLICA DE LA REGIÓN SUR DE ECUADOR 116
EDUARDO HENRÍQUEZ MENDOZA
ALEX RENE JARAMILLO CAMPOVERDE
MARLON ALEXANDER MALDONADO GONZALES

CAPÍTULO 7. PRODUCCIÓN DE TESIS DOCTORALES RELACIONADAS CON LA GESTIÓN DE MARCAS DENTRO DEL ÁREA DEL CONOCIMIENTO DE LAS CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN EN ESPAÑA 135
SANTIAGO MAYORGA ESCALADA

CAPÍTULO 8. ARTÍCULOS CIENTÍFICOS: MODELO DE TITULACIÓN UNIVERSITARIO, A TRAVÉS DE LAS TICS 153
GERMAN MARTINEZ PRATS

SECCIÓN II
MEJORA CURRICULAR E INSERCIÓN LABORAL

CAPÍTULO 9. METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO CURRICULAR EN ESTUDIOS UNIVERSITARIOS: EL CASO DE LA REFORMA DEL PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA (COLOMBIA) 169
SANTIAGO H. GÓMEZ MEJÍA
ROBERTO SANCHO LARRAÑAGA

CAPÍTULO 10. HACIA UN NUEVO PERFIL PROFESIONAL: SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE ACTUALIZACIÓN CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN PERIODISMO DIGITAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA 185
BRENDA GUADALUPE RAMOS VILLASEÑOR
NANCY WENDY ACEVES VELÁZQUEZ

CAPÍTULO 11. DESARROLLO DEL PLAN ESTRATÉGICO DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD COMO PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE 202
BELÉN RAMÍREZ BARREDO

CAPÍTULO 12. LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL EN LOS ENTORNOS LABORALES Y COMO PARTE DE LA COMUNICACIÓN INTERNA: ESTADO DE LA CUESTIÓN Y APORTES DE LA TEORÍA DIALÓGICA DE LA COMUNICACIÓN 220
SILVIA RINCÓN ALONSO
MARTA GOTOR CUAIRÁN

CAPÍTULO 13. LA MATERIA "CAMPAÑAS DE IMAGEN Y DE RELACIONES PÚBLICAS": UN ACERCAMIENTO AL ENTORNO PROFESIONAL 239
CARMEN MAIZ-BAR

SECCIÓN III
INNOVACIÓN A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA

CAPÍTULO 14. ESTUDIO DEL CASO. USO DE NUEVAS TECNOLOGIAS PARA ENSEÑAR COMUNICACIÓN CORPORATIVA Y GESTIÓN DE MARCA EN EL ÁMBITO APLICADO DE LAS RELACIONES PÚBLICAS PARA ALUMNADO UNIVERSITARIO. DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA 259
MARÍA SÁNCHEZ DE MORA VIDAL

CAPÍTULO 15. TÉCNICAS DE PERSUASIÓN Y NEUROMARKETING EN LOS ANUNCIOS DE REDES SOCIALES (SOCIAL ADS Y LANDING PAGES): EL CASO DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS ONLINE DE MARKETING DIGITAL, COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD EN META ADS 279
MARICHÉ NAVÍO-NAVARRO

CAPÍTULO 16. LA INTRODUCCIÓN DE PRÁCTICAS EN VÍDEO PARA EL APRENDIZAJE DEL CINE EUROPEO: UNA EXPERIENCIA DOCENTE EN PANDEMIA 303
XOSE PRIETO SOUTO
ANTO J. BENÍTEZ

CAPÍTULO 17. CSIC EN YOUTUBE O CÓMO COMUNICAR CIENCIA EN ESPAÑA MEDIANTE EL VÍDEO 321
JAVIER ABUÍN-PE AS

CAPÍTULO 18. DESCUBRIENDO EL USO EN EL TIEMPO NO PRESENCIAL DE LOS NUEVOS RECURSOS AUDIOVISUALES DE EMBRIOLOGÍA EN EL GRADO DE MEDICINA 337
IRENE HERRUZO PRIEGO

CAPÍTULO 19. DOCENCIA VIRTUAL CON MODELOS 3D: ESTUDIO DE LA ANATOMÍA ÓSEA DE LAS AVES RAPACES 356
JUAN ANDRÉS DE PABLO MORENO
MANUEL FUERTES RECUERO
LUIS REVUELTA RUEDA

CAPÍTULO 20. EL ACONDICIONAMIENTO AMBIENTAL EN ARQUITECTURA: INNOVACIÓN DOCENTE A TRAVÉS DEL USO DE ESCENARIOS VIRTUALES 381
JESICA FERNÁNDEZ-AGÜERA ESCUDERO
SAMUEL DOMÍNGUEZ AMARILLO
PEDRO BUSTAMANTE ROJAS
MIGUEL ÁNGEL CAMPANO LABORDA

SECCIÓN IV
USO DE APLICACIONES EN EL AULA

CAPÍTULO 21. LA CONSTRUCCIÓN DE UN GLOSARIO DIGITAL COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ASIGNATURAS VINCULADAS AL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN: DISEÑAPP 398
Mónica M. Yuan Cordiviola
María Tabuenca Bengoa
Laura González-Díez

CAPÍTULO 22. ENRIQUECER LA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Y EL ENGAGEMENT DEL ESTUDIANTE: USO DE LA HERRAMIENTA JUST-IN-TIME TEACHING 418
Gema Alcolea-Díaz

CAPÍTULO 23. CANVA: HERRAMIENTRA IMPRESCINDIBLE DE DISEÑO EN FP..... 434
María Patricia Soroa De Carlos

CAPÍTULO 24. FLIPGRID COMO HERRAMIENTA PARA TRABAJAR LA EXPRESIÓN CORPORAL DE MANERA ONLINE EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO..... 454
María Huertas González Serrano
Carlos Pérez-Campos
Gabriel Martínez Rico
Rómulo Jacobo González-García

CAPÍTULO 25. QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN LA DOCENCIA DEL GRADO DE PUBLICIDAD Y RRPP 471
Javier Abuín-Penas
Ana Belén Fernández-Souto

CAPÍTULO 26. TWINE COMO HERRAMIENTA PARA LA EVALUACIÓN Y MOTIVACIÓN..... 493
Pedro Trapero Fernández

CAPÍTULO 27. RÚBRICA Y EXIT TICKET COMO HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN..... 508
Santana Lois Poch-Butler
Roberto Gelado-Marcos
Francisco Suay Pérez

SECCIÓN V
CONVERGENCIA Y TRANSVERSALIDAD DE CONOCIMIENTOS

CAPÍTULO 28. EL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE CALAMBUR: UN REPOSITORIO PARA LA EDUCACIÓN EN LENGUA Y LITERATURA 528
MARGARITA ISABEL ASENSIO PASTOR
NIEVES GÓMEZ LÓPEZ
ANASTASIO GARCÍA ROCA
JOSÉ MANUEL DE AMO SÁNCHEZ-FORTÚN

CAPÍTULO 29. CONTENIDOS INTERACTIVOS, INMERSIVOS Y TRANSMEDIA SOBRE LA CORRESPONDENCIA FEMENINA A MIGUEL DE UNAMUNO: UN EJEMPLO DE TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO 539
ADRIANA PAÍNO AMBROSIO
Mª ISABEL RODRÍGUEZ FIDALGO

CAPÍTULO 30. INNOVACIÓN DOCENTE Y EDUCATIVA EN PERIODISMO: LA ENSEÑANZA DEL PERIODISMO DIGITAL COMO HERRAMIENTA DE TRANSVERSALIDAD 560
BORJA VENTURA SALOM

CAPÍTULO 31. INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL PERIODISMO: APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA ABP EN EL DESARROLLO DE UN PROYECTO TRANSMEDIA BASADO EN EL AUDIO Y EL DISEÑO PERIODÍSTICO 580
LAURA GONZÁLEZ-DÍEZ
JOSÉ MARÍA LEGORBURU HORTELANO

CAPÍTULO 32. LOS PÓDCAST COMO ELEMENTO ESTRATÉGICO DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA UNIVERSIDAD ESPAÑOLA 603
LETICIA GÓMEZ FERNÁNDEZ-CASTAÑEDA
MIGUEL ÁNGEL MARTÍN CRESPO

CAPÍTULO 33. UN PLAN DE INVESTIGACIÓN PARA PODCASTERS: UN COIL ENTRE LAS ASIGNATURAS DE 'RADIO AND PÓDCAST' (UNIVERSIDAD CEU SAN PABLO) Y 'ENGLISH' (UNIVERSITY OF SASKATCHEWAN) 622
SARA RUIZ GÓMEZ

CAPÍTULO 34. LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DEL LEGUAJE JURÍDICO 636
KHATIMA EL KRIRH

CAPÍTULO 35. EL CINE EN EL AULA UNIVERSITARIA PARA LA MEJORA DEL APRENDIZAJE 650
GUADALUPE MELÉNDEZ GONZÁLEZ-HABA
TANIA BLANCO SÁNCHEZ

CAPÍTULO 36. DE CINEMA PARADISO A EL SHOW DE TRUMAN: METODOLOGÍA DOCENTE UNIVERSITARIA EN PUBLICIDAD Y RRPP. A TRAVÉS DEL CINE 664
VÍCTOR ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ

SECCIÓN VI
PARTICIPACIÓN ACTIVA EN EL AULA

CAPÍTULO 37. DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN CREATIVIDAD PUBLICITARIA A TRAVÉS DE LA IMPLANTACIÓN DE UN CLUB DE CREATIVIDAD 684
FERNANDO MARUGÁN SOLÍS

CAPÍTULO 38. EL JUEGO DE ROL Y LA FICCIÓN COMO METODOLOGÍAS PEDAGÓGICAS EN LA ENSEÑANZA DEL PERIODISMO 700
IRENE DONATE LAFFITTE
ERNESTO VILLAR CIRUJANO
MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ DE LA NIETA HERNÁNDEZ
FERNANDO RUEDA RIEU

CAPÍTULO 39. DEL LABORATORIO AL TALLER. UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DESDE UNA PROPUESTA MULTIDISCIPLINAR 718
MARTA GONZÁLEZ CABALLERO
VICTORIA MORA DE LA TORRE

CAPÍTULO 40. CREACIÓN DE UNA ESCAPE-ROOM DE HIDRATOS DE CARBONO UTILIZANDO JUEGOS DE PALABRAS 745
JOSEP JOAN CENTELLES SERRA
ESTEFANÍA MORENO GUILLÉN
PEDRO RAMON DE ATAURI CARULLA
SANTIAGO IMPERIAL RÓDENAS

SECCIÓN VII
PERSPECTIVA SOCIAL DE LA COMUNICACIÓN

CAPÍTULO 41. EUROPE ON AIR 2022, UNA EXPERIENCIA DE PRODUCCIÓN DE REPORTAJES SONOROS EN CONTEXTO INTERNACIONAL SOBRE CIUDADES SOSTENIBLES 765
CRISTINA RODRÍGUEZ LUQUE
SARA RUIZ GÓMEZ

CAPÍTULO 42. ACTITUD DE LOS ESTUDIANTES HACIA LA RSC: ANÁLISIS EN LA UNIVERSIDAD PÚBLICA Y PRIVADA 785
JOSÉ FRANCISCO SERRANO OCEJA
JUAN ENRIQUE GONZÁLVEZ VALLÉS
MÓNICA VIÑARÁS ABAD

CAPÍTULO 43. LA DOCENCIA DE LA DEONTOLOGÍA PERIODÍSTICA A TRAVÉS DEL ACERCAMIENTO DE LAS DISTINTAS REALIDADES SOCIALES 806
CARMEN MARIA LÓPEZ-RICO

CAPÍTULO 44. PERSPECTIVA, DEBATE, CONTEXTO Y ANÁLISIS DE CONFLICTO: EL CASO DEL SEMINARIO DOCENTE RYSZARD KAPUSCINSKI DE PERIODISMO INTERNACIONAL, MIGRACIÓN, FRONTERAS Y DERECHOS HUMANOS 822
JOSÉ LUIS GONZÁLEZ-ESTEBAN

CONTENIDOS INTERACTIVOS, INMERSIVOS Y TRANSMEDIA SOBRE LA CORRESPONDENCIA FEMENINA A MIGUEL DE UNAMUNO: UN EJEMPLO DE TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO

ADRIANA PAÍNO AMBROSIO
Universidad de Salamanca

Mª ISABEL RODRÍGUEZ FIDALGO
Universidad de Salamanca

1. INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han tenido un fuerte impacto en la sociedad en las últimas décadas, transformando la forma en la que los humanos se comunican y acceden al conocimiento (Vegas-Fernández, 2021). En la actualidad, la utilización de los dispositivos multimedia es una constante en el día a día de jóvenes y adultos, siendo Internet y los dispositivos móviles los elementos indispensables para acceder a la información y al entretenimiento. Este hecho no ha pasado desapercibido desde el ámbito educativo, que debe actualizarse de manera constante para adaptarse a estos cambios derivados del progreso tecnológico, garantizando el máximo aprovechamiento de estos recursos para facilitar el aprendizaje (Mañas y Roig-Vila, 2019). La pandemia generada por la COVID-19 y el aislamiento domiciliario han dado cuenta de la importancia de las nuevas tecnologías para mantener la educación de manera virtual, ante la imposibilidad de llevarla a cabo en las aulas de forma presencial; esta cuestión no habría sido posible sin la incorporación de las prácticas educativas digitales (López, 2021; Mascarell, 2021). La educación, por tanto, no puede permanecer ajena a la revolución digital; un aspecto recogido ya en 1998 por la UNESCO donde se aludía a los cambios que las TIC han producido en la forma en la que se elaboran, adquieren y transmiten los conocimientos.

> Los estándares de aprendizaje son ahora más altos que en tiempos anteriores y la población necesita de una mejor formación para el mejor desarrollo de las diferentes habilidades, es por esto que la educación en general, y los docentes en particular, cobran especial relevancia en estos últimos años. (Rodríguez-Jiménez, Gómez-García y Romero-Rodríguez, 2019: 46).

Estas transformaciones afectan tanto al profesorado, como a los estudiantes y los contenidos curriculares (Rodríguez y Paíno, 2022). El proceso de enseñanza con las TIC es mucho más activo, colaborativo y participativo, a la vez que orientado a la adquisición y desarrollo de competencias:

> (...) el conocimiento y uso de las TIC reconfiguran en el estudiante y todo aquel agente que lo rodea, la preparación, formación y adecuado uso, de éstas, como herramientas pedagógicas capaces de brindar en el estudiante un instrumento de acompañamiento educativo. Las nuevas tecnologías, generan metodologías diversas, generando cambios en el su uso didáctico y pedagógico, es en este ámbito, que se generan herramientas que posibilitarán el análisis, reflexión y estudio del binomio educación y tecnología. (Hernández, Orrego y Rodríguez, 2018 674-675)

Es por ello que, uno de los retos a los que se enfrenta la docencia del siglo XXI es la consolidación de la digitalización de la enseñanza-aprendizaje, así como la búsqueda de nuevas fórmulas para llegar al alumnado de una forma más atractiva e innovadora y mejorar, con ello, su motivación e implicación, sin que esto repercuta negativamente en el rigor metodológico y a la hora de adquirir conocimientos. Tal y como apuntan Busquet y Uribe, las nuevas generaciones aprenden "jugando, comunicándose, trabajando y creando comunidades de modos muy distintos de los que utilizaron sus padres" (2011: 5). Diferentes autores han abordado la importancia de la motivación dentro del proceso de aprendizaje, de manera que un alumno interesado en comprender y adquirir conocimientos refleja mejores resultados que aquel que carece de ella (Barreto y Álvarez, 2017; González-Valenzuela y Martín-Ruiz, 2019; Usan y Salavera, 2018). La aplicación correcta de las tecnologías interactivas y su uso por parte de los estudiantes permite desarrollar aprendizajes más significativos, en los que ejercen un rol más activo y autónomo (Lores, Sánchez y García, 2018). Ahora bien, y pese a los aspectos positivos que entrañan las TIC, lo cierto es que estas suscitan también riesgos

derivados del uso excesivo e inadecuado de las nuevas tecnologías que puede tener consecuencias como el aislamiento o la baja autoestima (González y Estévez, 2017).

1.1. El proyecto divulgativo *Bajo Pluma de Mujer*

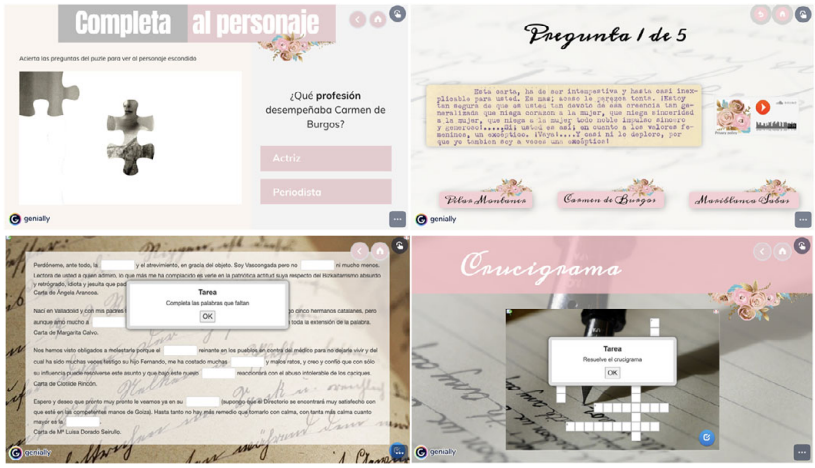
El vídeo proporciona una manera eficaz para ayudarle a demostrar el punto. Cuando haga clic en Vídeo en línea, puede pegar el código para insertar del vídeo que desea agregar. También puede escribir una palabra clave para buscar en línea el vídeo que mejor se adapte a su documento. En el contexto anteriormente mencionado surgió el proyecto divulgativo *Bajo pluma de mujer*, que pretende trasladar a la sociedad los principales hallazgos de una investigación que aborda el estudio de la correspondencia que diferentes mujeres del primer tercio del siglo XX enviaron a Miguel de Unamuno. Concretamente, el trabajo de investigación se centra en el análisis de las cartas enviadas por 250 mujeres al escritor bilbaíno, a la vez que aborda la problemática social, política y cultural femenina de este periodo, y que se extrae también de la citada correspondencia. Buena parte de estas emisoras son figuras destacadas de la época -escritoras, artistas, periodistas o políticas, entre otras- cuya labor ha estado en muchos casos invisibilizada o relegada a un segundo plano frente a la labor ejercida por sus coetáneos hombres (Grana y Lara, 2019; Martínez, 2021; Sánchez, 2019). Algunos de los nombres reconocibles son los de Sofía Casanova, Emilia Pardo Bazán, Concha Espina, María de Maeztu, Clara Campoamor, Emilia Pardo Bazán, Carmen Conde, Gabriela Mistral, Margarita Xirgu o Pilar Montaner, entre muchas otras. Por tanto, con este proyecto -además de abordar el estudio de la correspondencia de Miguel de Unamuno- se pretende dar visibilidad a todas estas mujeres procedentes del ámbito de la literatura, el arte, la política y, en general, de la historia de principios del siglo XX que, en gran medida, han permanecido olvidadas. En algunos casos, estas mujeres han adquirido relevancia en la actualidad, incorporándose poco a poco a los libros de texto, aunque todavía queda mucho por hacer para que los contenidos curriculares de las diferentes asignaturas que se imparten en los centros educativos reflejen plenamente una perspectiva de género (Parra et al., 2020).

Para contribuir a la transferencia del conocimiento científico y hacer más accesibles a los ciudadanos los resultados del estudio realizado, se desarrolló una completa estrategia basada en una narración transmedia, denominada *Bajo pluma de mujer* (Rodríguez y Paíno, 2022). Esta se ha articulado a través de distintos soportes y medios que convergen en una plataforma digital (disponible en este enlace: https://bajoplumademujer.wixsite.com/bajoplumademujer), dando lugar a los siguientes contenidos elaborados en diferentes formatos: un documental audiovisual, un *webdoc*, varias piezas inmersivas en 360º, así como diferentes contenidos interactivos y gamificados.

> Cada uno de ellos puede ser consumido de forma independiente al ofrecer un contenido cerrado (con principio, desarrollo y final). Por esta razón, el usuario puede acceder a cada uno de ellos en el orden que decida pues, aunque son complementarios, son autónomos desde el punto de vista narrativo. (Rodríguez y Paíno, 2020: 892)

Pensando en la transferencia del conocimiento entre el alumnado de secundaria y bachillerato, se ha diseñado un apartado específico en la citada plataforma que lleva por título "participa" el cual alberga una serie de juegos interactivos, vinculados tanto a la figura y obra de Miguel de Unamuno, como a las emisoras de la correspondencia y las temáticas abordadas en sus cartas. Dichos juegos se han elaborado bajo una estructura de enseñanza gamificada utilizando diferentes mecánicas como niveles y puntos, de manera que se favoreciese con ello la motivación de los estudiantes (Figura 1).

FIGURA 1. *Juegos educativos en la plataforma Bajo pluma de mujer*



Fuente: https://bajoplumademujer.wixsite.com/bajoplumademujer/participa

La gamificación es una de las fórmulas surgidas para establecer el vínculo entre los estudiantes y el contenido que se aborda en el aula, ya sea para favorecer la adquisición de conocimientos o para abordar alguna competencia concreta (Apostol, Zaharescu y Alexe, 2013; Contreras y Eguía, 2017; Prieto, 2020). Ahora bien, esto conlleva una transformación de los materiales educativos, incorporando mecánicas propias de los juegos (Ardila-Muñoz, 2019; Dichev y Dicheva, 2017).

2. OBJETIVOS

Esta comunicación tiene como objetivo analizar un ejemplo de transferencia de conocimiento a través de la utilización de los contenidos interactivos, inmersivos y transmedia de *Bajo pluma de mujer* dentro del contexto educativo de Secundaria y Bachillerato.

3. METODOLOGÍA

Desde el punto de vista metodológico se ha llevado a cabo un experimento con 21 estudiantes de Literatura de 4º de ESO y 29 de 2º de Bachillerato del IES Fray Luis de León de Salamanca, con edades

comprendidas entre los 15 y los 19 años. Este se ha desarrollado en cuatro sesiones de 50 minutos de duración:

- Las dos primeras han tenido lugar en la Casa-Museo Unamuno de Salamanca, perteneciente a la USAL. En ellas se ha realizado la visita guiada a las instalaciones y la proyección del documental audiovisual *Bajo pluma de mujer*, precedida de una breve presentación en la que las responsables de la actividad explicaban los contenidos que iban a visualizar.

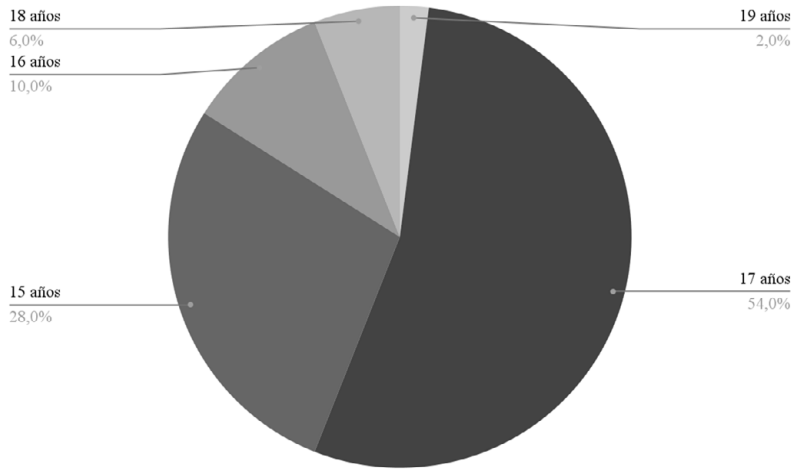
- Las dos segundas se han llevado a cabo en el centro educativo. En ellas se mantuvo una charla con los alumnos donde se promovió la realización de diferentes actividades educativas colaborativas y participativas mediante la interacción con la plataforma digital del proyecto. Asimismo, se realizó una experiencia inmersiva en la que los estudiantes pudieron visualizar los contenidos en 360º del proyecto con gafas de realidad virtual. A todo ello se sumó la creación de contenidos de manera autónoma por parte del alumnado para su publicación en redes sociales, siendo esta la parte transmedia que completa el proyecto.

Con el propósito de evaluar la iniciativa desarrollada se elaboraron dos cuestionarios: uno relacionado con la actividad desarrollada en la Casa-Museo Unamuno y otro con la actividad llevada a cabo en el aula, la plataforma y la experiencia inmersiva. El primero de los cuestionarios ha estado compuesto por 14 preguntas y el segundo por 16. En ambos casos se han contemplado preguntas de carácter cuantitativo y cualitativo.

4. RESULTADOS

Como se ha indicado anteriormente, han participado 50 estudiantes en el experimento, con la siguiente distribución por edad (Gráfico 1):

GRÁFICO 1. *Distribución por edad de los participantes*



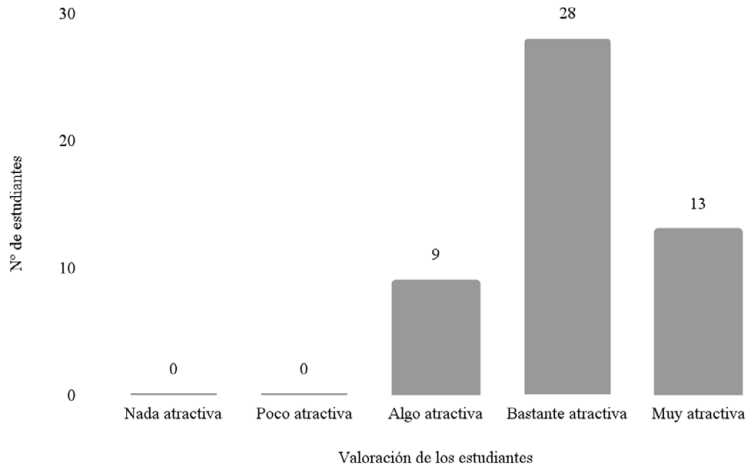
Fuente: elaboración propia.

El mayor porcentaje de participantes tiene 17 años, y tan solo un 8% ha alcanzado la mayoría de edad. Asimismo, en cuanto al género, 32 eran hombres, 15 mujeres y 3 han preferido no responder a esta pregunta.

4.1. VISITA A LA CASA-MUSEO Y DOCUMENTAL AUDIOVISUAL

Los estudiantes han valorado muy positivamente la actividad realizada en la Casa-Museo Unamuno. Los datos obtenidos en la encuesta reflejan que, desde el punto de vista educativo, la visita a la antigua vivienda del escritor ha resultado "bastante atractiva" al 56% de los participantes y "muy atractiva" a otro 26% (Gráfico 2).

GRÁFICO 2. *Valoración de la visita guiada a la Casa-Museo Unamuno desde el punto de vista educativo*



Fuente: elaboración propia.

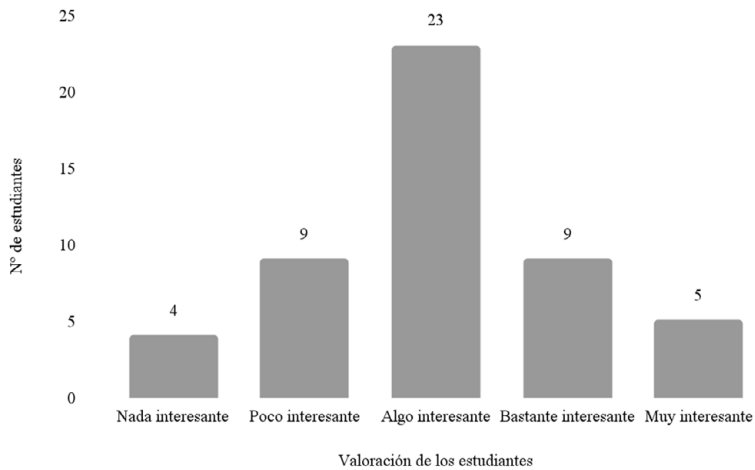
El alumnado encuestado destaca el interés que ha generado en ellos tener acceso a la que fuera la casa de Miguel de Unamuno durante su periodo como Rector y ver en primera persona algunas de sus pertenencias. Así lo han señalado en comentarios como: *"Es interesante ver cómo vivía este célebre escritor de manera tan cercana, viendo todas sus pertenencias, su casa, conociendo su historia.... Poder estar ahí, como si aún viviera en esa casa, es muy divertido"*, *"Muestra de forma visual, gráfica, y muy entendible la persona de Miguel de Unamuno, persona de gran relevancia, y aún más en esta provincia. Estar en la Casa-Museo es un privilegio, el cual se valora aún más al conocer cómo fue"* o *"Al final, estas visitas sirven para conocer la cultura y las peculiaridades de la ciudad en la que vivimos y por tanto enriquecernos también"*.

Algunos estudiantes también recogen en sus respuestas que este acercamiento al escritor bilbaíno (a través de una visita guiada) favorece la adquisición de conocimientos y lo conectan con los contenidos abordados en la asignatura de Literatura que cursan: *"Es más interesante ver dónde vivió Unamuno y cómo era su vida que el simplemente tener apuntes en clase y memorizar la obra de este autor. Se aprende más*

viendo y experimentando que memorizando", *"Hemos conocido cómo vivía y cuál es su lugar de estudio y creación, hemos conocido más datos de los que habríamos conocido en clase y se hace más fácil aprender"* o *"En el temario de Literatura de □º de Bachillerato aparece Unamuno y esta actividad didáctica te ayuda a recordar mejor el temario y a ponernos en contexto"*.

Ahora bien, en lo que respecta al visionado del documental, los resultados obtenidos reflejan un interés bajo por parte de los alumnos. Para el 46% este contenido era "algo interesante", mientras que tan solo un 28% lo calificaba como "bastante" o "muy interesante" (Gráfico 3).

GRÁFICO 3. *Valoración del documental Bajo pluma de mujer desde el punto de vista educativo*



Fuente: elaboración propia.

En general, se muestran poco partidarios de los contenidos audiovisuales en formato documental, que califican como "monótono", "denso", "aburrido" o "extenso", siendo estos los términos más repetidos en sus respuestas.

Entre los aspectos mejor valorados en relación al documental se encuentran aquellos vinculados al propio Miguel de Unamuno, así como la lectura de las cartas y la forma en la que las mujeres se dirigían al escritor

en su correspondencia. Así lo recogen los estudiantes: *"Lo que más me gustó fue el hecho de aprender cómo era el "entorno" (aunque fuese lejano) de Unamuno y cómo eran las cartas que le escribían, el tipo de letra, la "entonación"... fue interesante", "El respeto con el que trataban a Unamuno, porque ahora no se dirigen así las personas y me ha parecido curioso", "Lo que más me ha llamado la atención del documental es que toda la gente lo veía como un ídolo y todo el respeto que mostraban hacia él", "La cercanía de Unamuno con las personas que le escribían"* o *"Me parece interesante la lectura de las cartas del documental y lo que podría llegar a contestar Unamuno"*.

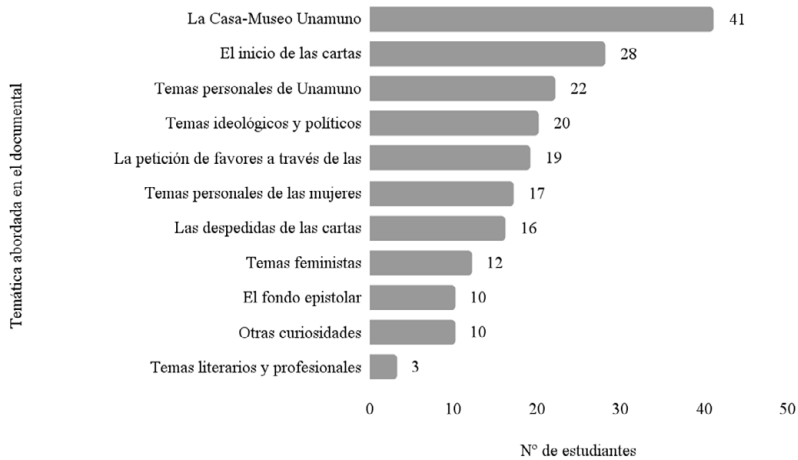
Llama la atención en los comentarios de los participantes que, entre los motivos que recogen en sus comentarios para justificar su escaso interés por el documental, se encuentra el hecho de abordar una temática que excede los contenidos que cursan en clase. Por ejemplo:

> "No creo que me aporte el conocimiento diferencial o nada que me pueda servir en un futuro", "Me pareció que era más correcto hablar de lo general de la vida de Unamuno en vez de las mujeres que le escribían, hay más cosas interesantes que se pueden contar" o "Estaría bien añadir algo más de la vida personal e inquietudes de Unamuno, aunque es interesante saber cosas nuevas sobre aquellas personas anónimas que le escribían para pedir consejo simplemente".

El interés, por tanto, se centra en Miguel de Unamuno, señalando como aspectos negativos que el documental no aborde más la figura del escritor y que, por el contrario, se centre "demasiado" en la correspondencia femenina. Este aspecto lo vinculan con los contenidos educativos que abordan en clase, donde estudian a Miguel de Unamuno.

> "Cuenta una parte de la historia de Unamuno que para mi parecer le puede afectar solo indirectamente" o "Bajo mi punto de vista pienso que el tema de Unamuno en general y su casa es más interesante que el documental ya que este último es algo más aparte de lo que vemos en el instituto" o "Porque me parece buena idea destacar el valor de la mujer, pero el contenido de las cartas no es interesante respecto a la educación". Este interés centrado más en la figura de Unamuno que en el resto de temáticas recogidas en el documental se refleja también en el siguiente gráfico (Gráfico 4):

GRÁFICO 4. *Interés de los estudiantes por las temáticas abordadas en el documental*



Fuente: elaboración propia.

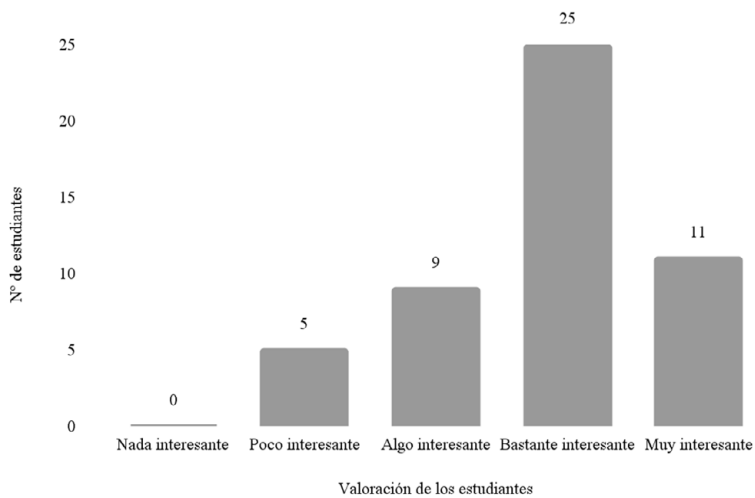
Tal y como se desprende del gráfico 4, los contenidos vinculados a la "Casa-Museo Unamuno", "El inicio de las cartas" (cómo se dirigían estas mujeres al escritor) y los "Temas personales de Unamuno" han resultado ser los más atractivos. Por el contrario, aquellos relacionados exclusivamente con las mujeres han despertado poco interés en el alumnado.

Cabe mencionar, por otra parte, que en general los estudiantes afirman no conocer a prácticamente ninguna de las mujeres que se mencionan en el documental, pese a tratarse de figuras reconocidas en el ámbito social, político y/o cultural. De los 50 alumnos, 21 no han podido identificar en el documental a ninguna mujer que hayan podido estudiar en clase; mientras entre los 29 alumnos restantes, los únicos nombres que los estudiantes han sido capaces de citar se encuentran: María de Maeztu, Concha Espina, Emilia Pardo Bazán, Josefina de la Torre, Clara Campoamor, Carmen de Burgos, Pilar Montaner y Enriqueta Carbonell, de forma muy aislada.

4.2. PLATAFORMA INTERACTIVA Y EXPERIENCIA INMERSIVA

A diferencia de la primera parte de la investigación, los resultados obtenidos en relación a la plataforma interactiva y la experiencia inmersiva reflejan que los estudiantes valoran positivamente el empleo de estas herramientas digitales y lúdicas en el aula para el estudio de la figura de Miguel de Unamuno, desde una perspectiva de género. Los participantes mostraron su acuerdo al considerar que la interacción con el contenido de la plataforma les ha permitido ampliar sus conocimientos en torno al escritor y/o alguna de las mujeres autoras de la correspondencia. Concretamente, el 72% de los participantes indicaron que les había parecido una herramienta educativa "bastante interesante" o "muy interesante" (Gráfico 5).

GRÁFICO 5. *Valoración de la plataforma Bajo pluma de mujer desde el punto de vista educativo*



Fuente: elaboración propia.

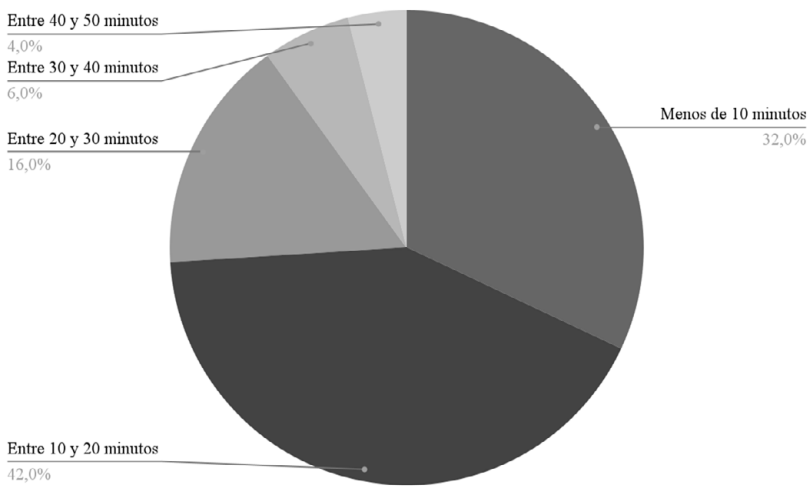
Este carácter educativo de la plataforma aparece recogido en los propios comentarios vertidos por los estudiantes:

> "Tiene cosas interesantes para aprender sobre Unamuno y las mujeres que le mandaban cartas", "Porque es una actividad que muestra muy bien la vida de Unamuno, lo cual es muy didáctico (además, por su

puesto, de su relación con las mujeres y cómo le pedían ayuda o consejo)", "Por lo que vimos en clase fue muy divertido y era más fácil de aprender cosas con ella de forma más atractiva y amena", "El proceso de aprendizaje es más divertido, lo cual ayuda a crear recuerdos y por tanto, consolidar mejor la información en la memoria" o "Porque se ha aprendido sobre la vida de un autor mucho más de lo que aparece en los libros de texto. Además, se ha explicado de una manera divertida y nada aburrida".

En relación al tiempo de dedicación, el mayor número de estudiantes ha empleado menos de 20 minutos al consumo de los contenidos albergados en la plataforma, y tan solo un 9% ha dedicado más de media hora a la misma (Gráfico 6).

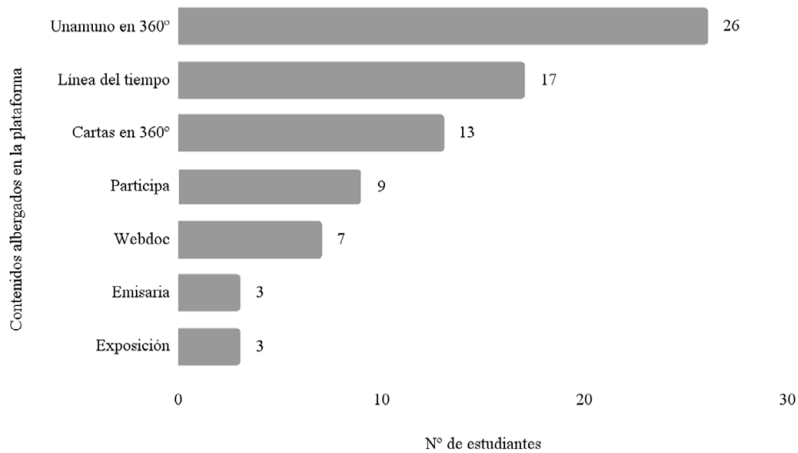
GRÁFICO 6. *Tiempo de dedicación de los estudiantes a la plataforma Bajo pluma de mujer*



Fuente: elaboración propia.

Al igual que sucedía en el caso del documental audiovisual, los contenidos mejor valorados de la plataforma han sido aquellos vinculados a la figura de Miguel de Unamuno; concretamente "Unamuno en 360º" y "Línea del tiempo". Por el contrario "Emisarias" y "Exposición" han sido los que menos interés han generado en el alumnado encuestado (Gráfico 7).

GRÁFICO 7. *Interés de los estudiantes por los contenidos de albergados en la plataforma Bajo pluma de mujer*



Fuente: elaboración propia.

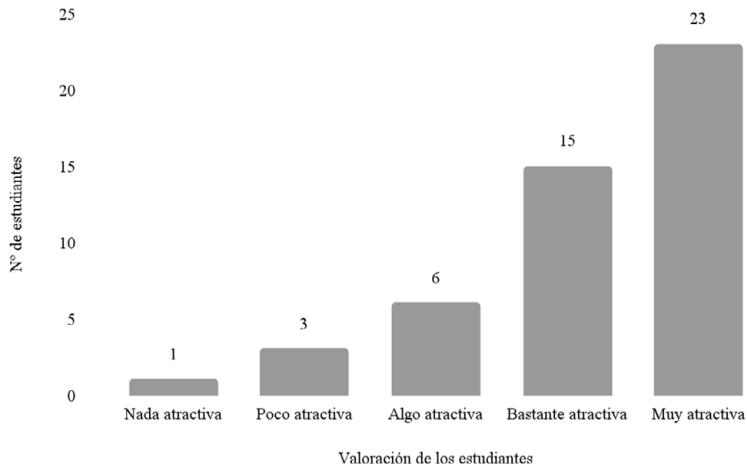
Es significativo señalar que, pese a que "Unamuno en 360º" y "Cartas en 360º" son muy similares por utilizar en ambos casos el vídeo en 360º y estar grabados en las instalaciones de la Casa-Museo Unamuno, la preferencia mostrada por el alumnado se ha vinculado al primer contenido. Entre la justificación aportada por los estudiantes se encuentran comentarios como:

> "Haber probado en clase con las gafas de realidad virtual permite estar en la casa de Unamuno sin moverse del sitio", "El contenido que más me gustó fue Unamuno en 360º porque me pareció más divertido. Me parece muy buena idea la actividad de la RV ya que ahora, con la situación del coronavirus, no todo el mundo puede disfrutar de los museos", "Porque se puede ver la casa de Unamuno y moverte por ella como si estuvieses allí; además con muchos detalles" o "La integración de la tecnología VR en algo como la lectura de cartas es una idea con un resultado muy inmersivo y curioso, sin duda, causa fascinación escuchar una carta dirigida a Unamuno mientras ves el interior de su casa. Te sientes como si fueras él de verdad".

Cabe señalar que los contenidos en 360º disponibles en la plataforma son los mismos que pudieron visualizar con las gafas de Realidad Virtual en la segunda sesión que se llevó a cabo en el aula. Esta experiencia

"inmersiva" ha obtenido una muy buena valoración y la mayoría de estudiantes han considerado que es "bastante atractiva" o "muy atractiva" (Gráfico 8).

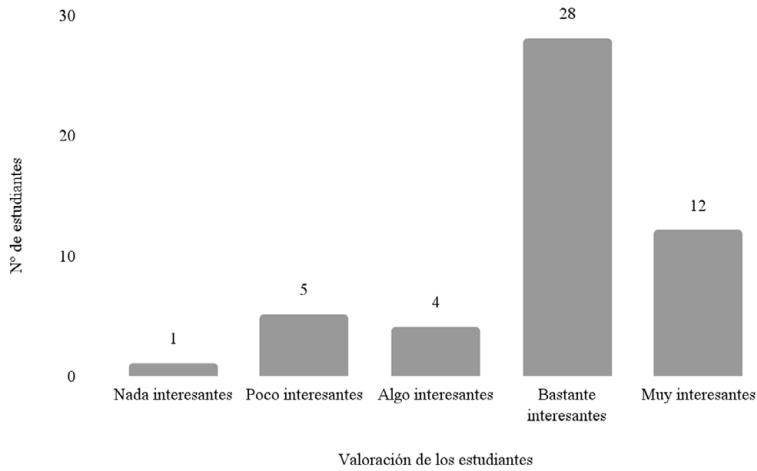
GRÁFICO 8. *Valoración de la experiencia con gafas de Realidad Virtual*



Fuente: elaboración propia.

En relación a los juegos interactivos, han recibido un elevado interés por parte de los estudiantes. El 80% de los encuestados los consideran "bastante interesantes" o "muy interesantes" (Gráfico 9). Esto es un dato curioso teniendo en cuenta que estos no han sido los más valorados dentro de los contenidos de la plataforma.

GRÁFICO 9. *Valoración de los juegos interactivos de la plataforma Bajo pluma de mujer*



Fuente: elaboración propia.

El entretenimiento y la diversión son los dos aspectos más repetidos a la hora de valorar los juegos interactivos como herramienta educativa. Por ejemplo:

> "los juegos son una buena herramienta porque se ponen a prueba los conocimientos de manera más atractiva y entretenida. Más como una actividad que con una tarea o examen", "me parecen buena herramienta educativa ya que, desde mi punto de vista se aprende más si te diviertes, que si estás dos horas sentado frente a un libro" o "soy partidaria de que los juegos educativos ayudan a aprender de una forma más amena y entretenida".

En lo que respecta al aprendizaje que han podido adquirir los estudiantes gracias a la interacción con la plataforma, la encuesta refleja que en este caso se vincula tanto a los relacionados con el escritor bilbaíno, como a los vinculados a las emisarias de la correspondencia. Así se recoge en comentarios como:

> "Hemos aprendido que detrás de la figura de Unamuno hay un fondo epistolar muy amplio de mujeres que utilizaban fórmulas similares a la hora de escribir cartas y gracias a eso conocemos qué es lo que pedían", "Tanto las actividades interactivas como la lectura de las cartas en RV son actividades que me han ayudado a aprender un poco más sobre la correspondencia femenina de Unamuno, además de ser actividades que

> no requieren mucho tiempo para ser completadas", "Los nombres de algunas mujeres de las que no se suele hablar y ahí están reflejados sus nombres en esas cartas" o "Un poco más acerca de la vida en la época de Unamuno y sobre la mentalidad y las preocupaciones de las mujeres de aquella época".

Esta experiencia educativa se completó con lo que se considera la parte transmedia del proyecto puesto que ofrece la posibilidad de participar de forma activa bajo una propuesta de cocreación de contenidos. En este caso se propuso a los estudiantes elaborar una carta que podía estar dirigida a Unamuno o alguna de las mujeres autoras de la correspondencia y compartirla con el hashtag #bajopumademujer en la red social de Instagram. Esta actividad tuvo como resultado cartas muy interesantes donde se intentaba emular tanto la estructura de las cartas como el lenguaje en el que estaban escritas, pero curiosamente desarrollando temas de la actualidad o de cosas que les habían llamado la atención cuando consumieron los contenidos interactivos albergados en "Bajo pluma de mujer". Hay que destacar que muchos de estos estudiantes fueron reticentes a la hora de compartir sus creaciones con su perfil de Instagram y la mayoría crearon uno específico para hacerlo.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Una vez realizado el experimento y a raíz de los resultados obtenidos en los cuestionarios, pueden extraerse tres conclusiones fundamentales:

1. La actividad resulta atractiva para los estudiantes, destacando especialmente los contenidos en RV. Los participantes han reconocido no estar acostumbrados a utilizar este tipo de herramientas con una finalidad didáctica.
2. La implicación del profesorado es clave a la hora de llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje. Los estudiantes han relacionado el valor educativo del proyecto con los contenidos curriculares. Se ha visto cómo los elementos mejor valorados han sido aquellos vinculados a la figura de Miguel de Unamuno, por ser este uno de los autores que forman parte del temario de la asignatura. Por el contrario, los relacionados con las mujeres han pasado a un segundo plano, pese a ser este

precisamente el tema principal, y únicamente han llamado su atención los nombres que en algún momento han abordado en clase (como Emilia Pardo Bazán). El alumnado vincula todo su esfuerzo (aquello que puede *ver* o *aprender*) con un reconocimiento posterior por parte de la profesora; de manera que si no va a tener una repercusión en su calificación (*"que la profesora lo tenga en cuenta para mi nota"*), no es interesante o no es válido, y así lo han manifestado en los cuestionarios. En este caso, si las mujeres que aparecían en el documental no formaban parte del temario de la asignatura *"no eran importantes"* o *"no les aporta nada"*. En este sentido, se refuerza lo aportado por diferentes autores que señalan esta falta de perspectiva de género en los materiales curriculares, en este caso vinculados a la asignatura de Literatura (Lasa, 2016; López-Navajas y López, 2012).

3. Deben realizarse contenidos educativos acordes a las formas de consumo del alumnado; es decir, basadas en la brevedad y utilidad dentro de sus intereses curriculares de la asignatura. En el caso del proyecto objeto de estudio, el documental audiovisual no ha generado prácticamente interés en el alumnado, que perdía la atención gradualmente, fundamentalmente debido a su "larga duración" según ellos, a pesar de que el documental dura 36 min. Esto prueba que los estudiantes no acostumbran a consumir este tiempo de material audiovisual, sino más bien vídeos cortos que son los que mayor éxito tienen principalmente en las redes sociales (IPMARK, 2022). Pero sí que han generado interés los contenidos interactivos de la plataforma que abordaban la misma temática y que contenían las mismas cartas y fuentes que el documental.

En definitiva, este estudio muestra una clara preferencia por el tipo de contenidos digitales, especialmente los creados en RV, en detrimento del audiovisual clásico, siempre y cuando estos estén vinculados con los contenidos curriculares. Estos aspectos prueban que aquellos contenidos educativos que están elaborados como los que consumen dentro de su entorno de entretenimiento resultan más atractivos y motivadores a la

hora de aprender; pero también resulta de interés que sigue siendo atractiva para ellos, dentro de su contexto de enseñanza-aprendizaje, la denominada “práctica de campo”.

6. AGRADECIMIENTOS

Esta investigación ha sido posible gracias a la colaboración del profesorado del I.E.S. Fray Luis de León de Salamanca y del personal de la Casa-Museo Unamuno (USAL).

7. REFERENCIAS

Apostol, S., Zaharescu, L., y Alexe, I. (2013). Gamification of learning and educational games. International Scientific Conference eLearning and Software for Education, 2, 67-72

Ardila-Muñoz, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 12, 71-84. https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge

Barreto, F. J. y Álvarez, J. (2020). Las dimensiones de la motivación de logro y su influencia en rendimiento académico de estudiantes de preparatoria. Enseñanza e Investigación en Psicología, 2(1), 73.83.

Contreras, R.S. y Eguía, J.L. (2017). Gamification in education: Designing course for game designers. Revista KEPES, 14(16), 91-120.

Dichev, C. y Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. Journal of Educational Technology in Higher Education, 14(9),1-36.

González, N. y Estévez, A. (2017). El apoyo social percibido moderador entre el uso problemático de internet y la sintomatología depresiva en jóvenes adultos. Salud y drogas, 17(1), 53-62.

González-Valenzuela, M. J. y Martín-Ruiz, I. (2019). Rendimiento académico, lenguaje escrito y motivación en adolescentes españoles. Universitas Psychologica, 18(4), 1-13. https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy18-4.rale

Grana, I. y Lara, N. (2019). La excepción que confirma la regla: la ausencia de mujeres relevantes para la literatura española en los manuales escolares. Ciencia, Técnica y Mainstreaming social, 3, 13-22. https://doi.org/10.4995/citecma.2019.10908

Hernández, R.M., Orrego, R. y Quiñones, S. (2018). Nuevas formas de aprender: La formación docente en el uso de las TIC. Propósitos y Representaciones, 6(2), 671-701. http://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.248

IPMARK (2022, 8 de febrero). Tendencias y consumo de redes sociales entre los más jóvenes. Recuperado de https://bit.ly/3HhUhQh

Lasa, B. (2016). La incorporación de las escritoras al currículo literario en la educación secundaria: una tarea pendiente. Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia, 11, 423-442.

López, S. M. (2021). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Compás empresarial, 33(11), 205-220. https://doi.org/10.52428/20758960.v11i33.160

López-Navajas, A. y López, A. (2012). El desconocimiento de la tradición literaria femenina y su repercusión en la falta de autoridad social de las mujeres. Quaderns de Filologia. Estudis literaris, XVII, 27-40.

Lores, B., Sánchez, P. y García, M. R. (2018). La escuela del siglo XXI: Retos digitales necesarios para dar respuesta a la realidad social y educativa. UTE, Revista de Ciències de l'Educació, 1, 6-19. https://doi.org/10.17345/ute.2018.1

Mañas, A. y Roig-Vila, R. (2019). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo. Un tándem necesario en el contexto de la sociedad actual. Revista Internacional d'Humanitats, 45), 75-86.

Martínez, P. (2021). Poesía y género en Educación Secundaria: revisión teórica y análisis de manuales. Revista Complutense de Educación, 33(1), 107-118. https://dx.doi.org/10.5209/rced.73814

Mascarell, S. D. (2021). Evolución de la docencia con TIC en el área de expresión plástica y visual de la Facultad de Magisterio de la Universitat de València, entre 1980 - 2010- Convergencias hasta 2020. ArtsEduca, 21, 237-250. http://10.6035/artseduca.597

Parra, S., Manzanero, D., Hernández, J. D. y Fernández, C. (2020). Invisibilidad de la mujer en manuales de texto. La ausencia de referencias femeninas en el siglo XVII: el caso de sor María de Ágreda. Opción, 36(92), 849-877.

Prieto, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje entre universitarios. Teri, 32(1), 73-99. http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625

Rodríguez, M. I., y Paíno, A. (2020). La divulgación científica en el área de ciencias sociales: estudio de caso del proyecto Bajo pluma de mujer. En A. M. de Vicente y N. Abuín (coords). La comunicación especializada del siglo XXI (pp. 885-902). McGraw Hill.

Rodríguez, M. I., y Paíno, A. (2022). Nuevas plataformas y formatos para la divulgación de la ciencia. Hacia un conocimiento participativo. En. M. B. Gutiérrez (dir.). La transferencia del conocimiento en las revistas científicas: Estudio de caso Fonseca Journal of Communication (pp. 177-190). Tirant humanidades.

Rodríguez-Jiménez, C., Gómez-García, G. y Romero-Rodríguez, J. M. (2019). Los retos tecnológicos del docente del siglo XXI. Educación y Sociedad, 17(2), 44-56.

Sánchez, S. (2019). Olvidadas antes de ser conocidas. La ausencia de mujeres escritoras en los libros de texto en la enseñanza obligatoria. Revista Prisma Social, 25, 203-224.

UNESCO (1998). La educación superior en el siglo XXIV. Visión y acción. https://bit.ly/2Ja6oUy

Usán, P. y Salavera, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. Actualidades en Psicología, 32(125), 95-112. http://dx.doi.org/10.15517/ap.v32i125.32123

Vegas-Fernández, F. (2021). La tecnología en la Sociedad digital y su influencia en el comportamiento humano. Encuentros multidisciplinares, 23(69).