

LA CONSTANCIA DEL CÓMIC EN LAS CONSTELACIONES MULTIMODALES COMICS CONSTANCY IN MULTIMODAL CONSTELLATIONS

Carla ACOSTA TUÑAS

Universitat Miguel Hernández,

carla.acosta@goumh.umh.es

Joaquín JUAN PENALVA

Universitat Miguel Hernández,

j.juan@umh.es

María SAMPER CERDÁN

Universitat Miguel Hernández,

m.samper@umh.es

RESUMEN

En este artículo nos centraremos en analizar las referencias al mundo del cómic incluidas en las constelaciones multimodales (Jover, 2007; Rovira-Collado, 2019) de cuatro contextos educativos diferentes. De este modo, se analizarán constelaciones del alumnado de 1.º de Bachillerato del IES La Mola (Novelda); del Grado en Periodismo (UMH); del Grado en Comunicación Audiovisual (UMH); y del Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual (UMH). Con las muestras recogidas, trataremos de identificar, cualitativa y cuantitativamente, las referencias al mundo del cómic que aparecen, profundizando en aquellas que, independientemente de los niveles o los contextos educativos, se suelen repetir; y en aquellas que parecen más propias de un contexto concreto. Asimismo, la aproximación a estas mismas muestras se llevará a cabo a partir de su significado e implicación según tres subconjuntos: referencias a los clásicos; superhéroes y superheroínas; y la tradición del manga. Mediante este análisis, finalmente, esperamos reafirmar la importancia del cómic dentro de la formación de lectoras y lectores competentes, y facilitar la creación de rutas de lectura enriquecedoras y dinámicas.

Palabras clave: cómic, didáctica, constelaciones, multimodalidad, transmedia.

ABSTRACT

For this paper, analyzing comics references included throughout multimodal constellations (Jover, 2007; Rovira-Collado, 2019) concerning four different educational contexts will be the main focus. This way, constellations produced by Bachillerato, 1st year, in IES La Mola

(Novelda); *Degree in Journalism (Universitat Miguel Hernández); Degree in Audiovisual Communication (UMH); and Double Degree in Journalism and Audiovisual Communication (UMH)* students will be analyzed. Having collected these samples, our goal is to identify, both qualitatively and quantitatively, those references which appear, delving into the ones which, regardless of educational levels or contexts, get usually repeated; and those ones which seem more appropriate to a specific context. Likewise, the approach to these very same samples will be carried out based on their meaning and implication according to three subsets: references to the classics; superheroes and superheroines; and the manga tradition. Throughout this analysis, finally, the importance of comics for the formation of competent readers is to be reasserted, and also for facilitating the creation of enriching and dynamic reading routes.

Keywords: Comics, Didactics, Constellations, Multimodality, Transmedia.

1. INTRODUCCIÓN

El concepto de *constelación literaria* surge de la iniciativa de la profesora Guadalupe Jover, quien plantea una forma innovadora de trasladar la enseñanza de la literatura al estudiantado adolescente. A través de estas constelaciones, se crea una suerte de tejido que permite, partiendo de temas u obras que son de interés para el alumnado, establecer un itinerario de lecturas que conduzca, en última instancia, al conocimiento de las obras clásicas. En su obra *Constelaciones literarias. Sentirse raro. Miradas sobre la adolescencia* (2009, p. 17), Jover afirma que “la constelación está pensada asimismo para la lectura en contrapunto de textos literarios y no literarios, ya que desde cada área de conocimiento se puede construir un itinerario de lectura que aúne los contenidos de la constelación con los específicos que trace el currículo para dicha asignatura y curso”. Por lo tanto, las constelaciones literarias son una alternativa didáctica que, a su vez, permiten conocer los gustos y preferencias del alumnado, de manera que se perfilan temáticas dominantes según las diferentes etapas escolares y edades.

En esta propuesta introducimos el concepto de *lectura multimodal*, como ya hizo el profesor Rovira-Collado (2019), por la necesidad de adaptarse a la realidad multimedia que viven los/as adolescentes cada día. Del mismo modo, incorporamos el estudio de la *narrativa transmedia*, ya que en las constelaciones multimodales que se recogen en este estudio existen títulos de obras literarias, pero también audiovisuales. Dentro del diseño y análisis de las constelaciones multimodales, nos centraremos en la presencia del cómic, destacando la importancia del mismo dentro de la literatura y como punto de partida o alimento necesario de muchas obras transmedia.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. *El hipertexto y las narrativas transmedia*

Roland Barthes (1980) define el hipertexto como un texto compuesto por bloques de palabras (o imágenes) electrónicamente unidos en múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como *nexo*, *nodo*, *red*, *trama* y *trayecto*. Añade Pajares (1997, p. 1) que esos textos “conectan directamente con otros textos al ser activados, formando una red contextual sin principio ni fin, pues se puede saltar constantemente de unos textos a otros según se van escogiendo nuevas opciones de búsqueda”. En un plano didáctico, el hipertexto posibilita la interconexión de diferentes saberes e, incluso, disciplinas: si tenemos acceso a un hipertexto sobre literatura, podremos encontrar algunas lexías que nos deriven a profundizar en su relación con el cine o con los videojuegos, de manera que obtendremos una perspectiva mucho más global y completa. Además, a través de los hipertextos, se “redefine el papel del enseñante transfiriendo parte de su poder y autoridad al estudiante” (Landow, 1995, p. 157), fomentando así el aprendizaje autónomo. Landow añade que es, en definitiva, “un texto compuesto por fragmentos de texto” (2009, p. 25).

Jenkins (2008, p. 26) introdujo el concepto de *cultura de la convergencia*, es decir, la colisión entre los viejos y los nuevos medios que “altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y las audiencias”. Una de las características de esta cultura de la convergencia es la existencia de lo que conocemos como narrativas transmedia, inicialmente definidas por Henry Jenkins (2003) como “el proceso en el que los elementos integrantes de una ficción se dispersan de forma sistemática a través de múltiples canales de distribución con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada”. Esos saltos propios de las narrativas transmedia también los encontramos en nuestras constelaciones; además, en muchas de ellas hallamos claros ejemplos de narrativas que se desarrollan en varios soportes y que crean un todo que es mucho más que la suma de sus partes. El verdadero protagonista de la narrativa transmedia es, en verdad, el universo que rodea a las propias historias que lo componen.

Puesto que nos centramos en los cómics que tienen presencia en las constelaciones multimodales que analizamos en este trabajo, tiene sentido incorporar el concepto de narrativa transmedia, sobre todo teniendo en cuenta que,

desde el estreno de *Iron Man* (Jon Favreau, 2008), Marvel ha creado una experiencia que consta de más de veinte películas, reediciones de cómics, series, videojuegos, etc. Sin embargo, la *Casa de las Ideas* no es el único ejemplo de narrativa transmedia en la que existe una fuerte presencia del cómic.

2.2. Las constelaciones y lo multimodal

En cuanto al añadido del aspecto multimodal, debemos justificarlo siguiendo las palabras de Kress y van Leeuwen (2001, p. 2):

Nos alejamos de la idea de que los diferentes modos en los textos multimodales tienen tareas especializadas estrictamente acotadas y enmarcadas [...]. En su lugar, avanzamos hacia una visión de la multimodalidad en la que los principios semióticos comunes operan en y a través de diferentes modos”¹.

Es decir, sendos expertos en semiótica social mantienen que el significado se construye a través de diversos sistemas semióticos, entre los que se incluyen, según Parodi (2010), el verbal, el gráfico, el matemático y el tipográfico.

Por tanto, el análisis que se realiza de un tema u obra a lo largo de una constelación precisa una extensión a distintos ámbitos. En el caso de nuestra investigación, hemos optado por trabajar con el alumnado, alternativamente, las dinámicas *Pecha-Kucha*, *Booktrailer*, *Booktube* y *Videopoemas*. No obstante, estas son solo algunas de las posibilidades en las que el alumnado podía indagar, de forma que el hipertexto y las narrativas transmedia no solo deben estar presentes en el propio contenido de las constelaciones (donde encontramos referencias a videojuegos, música, pintura, cómic, juegos de mesa, etc.), sino también en el modo de presentar las mismas.

1 Traducción propia de la cita original: “We aim to explore the common principles behind multimodal communication. We move away from the idea that the different modes in multimodal texts have strictly bounded and framed specialist tasks [...]. Instead we move towards a view of multimodality in which common semiotic principles operate in and across different modes” (Kress y van Leeuwen: 2001, 2).

3. METODOLOGÍA

3.1. Corpus de constelaciones

Nuestro trabajo se basa en un análisis cualitativo y cuantitativo de las constelaciones multimodales realizadas por el alumnado de 1.º de Bachillerato del IES La Mola (Novelda); del Grado de Periodismo de la UMH (Elche); del Grado de Comunicación Audiovisual de la UMH (Elche)² y del Doble Grado de Periodismo y Comunicación Audiovisual de la UMH (Elche)³. A continuación, procederemos a desgranar los distintos temas que se trataron en las constelaciones de cada grupo de estudiantes. Cabe mencionar que, en el caso de los dos cursos de 1.º de Periodismo, se precisaba como requisito obligatorio el análisis a través del soporte periodístico. De la misma manera, el alumnado de Comunicación Audiovisual debía incluir en su constelación el soporte cinematográfico. Como cabe esperar, a los grupos de 1.º del Doble Grado de Periodismo y Comunicación Audiovisual se les requería la incorporación de ambos soportes. Al margen de este aspecto, todos los cursos debían insertar en su análisis un apartado destinado a la literatura pues, ante todo, el objetivo de este proyecto es la educación literaria.

En el caso de 1.º Periodismo, del año 2018-2019 de la UMH (Elche), se analizaron los siguientes temas: Barroco; Cervantes; Dioses y diosas; Disney; Drogas; El pícaro; Esperanza; Fútbol; Héroes y heroínas; Magia; Pereza; Quijote; Romanticismo; Teatro; Terror; y Villanos y villanas. Asimismo, Además, se requería la introducción de las dinámicas del Pecha-Kucha y del Booktrailer dentro de la misma exposición.

Por otra parte, en el curso de 1.º de Bachillerato de 2019-2020 del IES La Mola (Novelda) se trabajaron los siguientes temas: *Carpe diem*; Épica; Juglares; *Locus amoenus*; Moralejas; *Omnia vincit amor*; Pecados; y Virgen María. En su caso, además, se incluyeron las dinámicas del Videopoema y del Booktrailer.

En 1.º de Periodismo del año 2019-2020 de la UMH (Elche), se analizaron los siguientes temas: Periodismo; Enfermedades raras; Eutanasia; Amor; Lujuria; Violencia machista; Catástrofes; Inmigración; Sobrenatural; Cambio climático; y Terror. Como complementario, la exposición debía incluir tanto un Booktube como un Booktrailer.

2 De ahora en adelante, CAU.

3 De ahora en adelante, CAUP.

En el curso de 1.^º de Comunicación Audiovisual, del año 2019-2020 de la UMH (Elche), se estudiaron los siguientes temas: Ira; Lujuria; Catástrofes; Drogas; Esperanza; Soberbia; Envidia; Sobrenatural; Abandonos; Venganza; y *Steampunk*. Además, se incluyeron las dinámicas de *Booktube* y *Booktrailer*.

Por último, el alumnado de 1.^º del Doble Grado de Periodismo y Comunicación Audiovisual, del curso de 2019-2020 de la UMH (Elche), trabajó los siguientes temas: Mitología griega; Fútbol; Azul; Barcelona; Ángeles y demonios; Universo LGTB+; Arte; Distopía; Western; África; Vanguardias. Por otra parte, cada grupo debía incluir un *Booktube* y un *Booktrailer*.

Para una mejor comprensión del planteamiento, cerramos este subapartado con una tabla a manera de resumen:

Curso	Año	Alumnado	N. ^º constelaciones
1. ^º Periodismo	2018-2019	80	16
1. ^º Bachillerato	2019-2020	32	8
1. ^º Periodismo	2019-2020	55	11
1. ^º CAU	2019-2020	55	11
1. ^º CAUP	2019-2020	60	11
		Total participantes 282	Constelaciones totales 57

Tabla 1. Participantes y constelaciones. Fuente: elaboración propia.

3.2. Procedimiento de estudio

En este trabajo nos basamos en el análisis descriptivo del corpus de constelaciones recogido en el subapartado anterior. Así, se ha rastreado la presencia de cómics en dichas constelaciones y se ha señalado su posible relevancia para la temática de la constelación.

Para llevar a cabo este análisis, se ha creado una base de datos en Excel que recoge todas las constelaciones; se han organizado con base en el curso escolar y en el nivel; se han clasificado los diferentes elementos de las constelaciones; y, por último, se ha prestado especial atención a todas las referencias al cómic.

3.3. Propuesta de práctica

En primer lugar, para presentar la práctica a todos los niveles, se abordó el concepto de narrativa transmedia. En el caso de 1.º de Bachillerato, se desarrolló esta explicación con una menor profundidad, adaptándola a su nivel académico y a las competencias curriculares que se pretenden desarrollar. Como ejemplo de una constelación multimodal, se utilizó una titulada *El empoderamiento femenino* (de Sara Anguís, Raquel Chacón, Sandra García y María Samper), realizada en el Máster de Educación (2018). En ella podemos destacar la presencia de Hit Girl, personaje del cómic *Kick-Ass*; de la Bruja Escarlata y Jessica Jones, personajes del universo Marvel; de Imperator Furiosa, del film *Mad Max*; etc., como ejemplos en el mundo del cómic de mujeres empoderadas.

Por otro lado, se diseñó una presentación multimodal sobre la figura del borracho, realizando un recorrido que va desde personajes actuales como Tyrion Lannister, de la saga *Canción de hielo y fuego* (G. R. R. Martin), o Bender, de la serie *Futurama*, hasta personajes clásicos como Mermeladov, de *Crimen y castigo* (Fiódor Dostoyevski, 1866), o el Marqués, de *Los pazos de Ulloa* (Emilia Pardo Bazán, 1886). Así, el alumnado puede comprobar que existen personajes arquetipo o temas universales que se repiten de manera constante en el constructo cultural y que ya forman parte del imaginario común. También se introducen personajes arquetipo como Gragas, del *League of Legends*, o Drunken Master, del *Dota*. Estos personajes, además de representar el arquetipo del borracho, también se erigen como una suerte de héroes, lo cual permite introducir el tema del *viaje del héroe* a través de la obra de Joseph Campbell (1949). En este sentido, la idea del monomito ayuda al alumnado a comprender que las historias se repiten y se actualizan, pero que existe en ellas una constante que siempre nos lleva a obras clásicas. En ese sentido, y volviendo a la constelación del empoderamiento femenino que se utiliza como ejemplo, Lagertha, de la serie de televisión *Vikings*, o Daenerys, de la saga ya mencionada de George R. R. Martin y su adaptación a serie bajo el nombre de *Juego de tronos*, son guerreras que pueden ser una actualización de un personaje anterior como Xena, de la serie televisiva *Xena: la princesa guerrera*.

4. RESULTADOS

Las constelaciones multimodales que se han realizado en los diferentes niveles han sido adaptadas a los mismos, ya que se trata de una práctica innovadora que permite fácilmente esa adaptabilidad. No obstante, en este espacio se va a

analizar la presencia del cómic, aunque hay otros tantos elementos interesantes en ellas que podrían ser dignos de estudio. Las constelaciones le han permitido al alumnado descubrir y definir diferentes senderos que conectan obras actuales con los clásicos, profundizando en el concepto de narrativa transmedia y trabajando su implicación, tanto en el contenido de la constelación como en su exposición. Para organizar este apartado, se han dividido las aportaciones referentes al cómic según su significado y su implicación.

4.1. Referencias a los clásicos

En las constelaciones multimodales se han detectado menciones a cómics que revisan o actualizan obras clásicas que, a su vez, nacieron en otros soportes, como la novela, el cine o la pintura. En la constelación sobre el Barroco, se menciona el cómic *Las Meninas* (2014), de García y Olivares, ganadora del Premio Nacional de 2015 y del Premio a la mejor obra española en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona en el mismo año. Este cómic, como resulta evidente, hace referencia a la obra pictórica de Diego de Velázquez (1656) y profundiza en la figura del pintor. Dentro de la misma constelación, se nombra el cómic *Hamlet* (1976), de Gianni de Luca, referencia inmediata al original de Shakespeare (1603). Por último, aparece *La vida es sueño* (2018), de Alberto Sanz, Mario Ceballos y Ricardo Vilbor; la obra, que remite a la original de Calderón de la Barca (1635), recoge la historia de Segismundo y pone en tela de juicio la invariabilidad del destino.

Por otro lado, dentro de la constelación sobre el Romanticismo, se recoge *Los tres mosqueteros* en dos versiones de cómic diferentes: la publicada por Marvel, de Roy Thomas, Hugo Petrus y Tom Palmer (2018), y la adaptación de Manuel Morini y Pietro (2013). En ambos casos se recoge la historia del clásico homónimo de Alejandro Dumas (1844). También dentro del Romanticismo, el alumnado decidió destacar los cómics sobre la figura de Frankenstein, inspirados en la obra original de Mary Shelley *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818). De hecho, es una obra de conocimiento universal y de tan gran atractivo de la cual existen más de veinte versiones en cómic.

En la constelación sobre terror, se mencionan las diferentes adaptaciones de *Drácula*, siempre remitiendo a la original de Bram Stoker (1897). Son 94 las editoriales que en algún momento han publicado una versión de la obra clásica. Los cómics sobre el Cid aparecen, por su parte, en la constelación sobre los juglares y, entre ellos, destacan las versiones de Antonio Hernández (2015)

y de Gay Reed y Wayne Reid (2018). Como se puede apreciar, todas estas menciones remiten a obras clásicas a las que, aunque a menudo puedan parecer de sobra conocidas, parte del alumnado accede a través de sus actualizaciones o reinterpretaciones en versión cómic.

4.2. Superhéroes y superheroínas

En este apéndice se van a analizar las referencias halladas en las constelaciones multimodales que remiten a cómics sobre superhéroes y superheroínas. Genéricamente, en la constelación sobre la esperanza se mencionan los universos de *Star Wars* y de Marvel como grandes recipientes de ese sentimiento; no hay más recordar a Leia Organa pronunciando la famosa frase: “Ayúdame, Obi-Wan Kenobi. Eres mi única esperanza” (*Star Wars: Episodio IV – Una nueva esperanza*). No obstante, también destacan un ejemplo de DC, *Superman*, creado en 1938 por Jerry Siegel y Joe Schuster.

Dentro de la constelación sobre la figura del pícaro, se menciona a Rocket Raccoon, personaje de *Guardianes de la Galaxia*, pues es avisado y suele hacer uso de su ingenio para superar los escollos que surgen en el camino, como hacía el Lazarillo de Tormes en la obra homónima (1554).

Además, en la constelación sobre magia, se menciona al Dr. Strange, personaje del Universo Marvel que utiliza sus dotes de mago o hechicero para salvaguardar el mundo. Grandes ejemplos que se mencionan en la constelación de villanos y villanas son Thanos, también del Universo Marvel, y Harley Quinn, Venom y Catwoman, de DC Comics. Más susceptible de interpretación es la constelación sobre el abandono, en la que sus integrantes mencionan como ejemplos de personajes que han sufrido abandonos a Doctor Manhattan, Capitana Marvel, Capitán América, Spiderman, Hiedra Venenosa y Abominação. Por último, en la constelación sobre la soberbia, se destacan a Lex Luthor, personaje de DC, y a Tony Stark, *alter ego* de Iron Man, de Marvel. Como se puede comprobar, los ejemplos de superhéroes y superheroínas (o villanos y villanas) remiten en su totalidad a personajes de Marvel o de DC, puesto que son las dos grandes casas que fabrican historias sobre este género.

4.3. El manga

Dentro de las constelaciones multimodales se detecta cierta presencia del manga, palabra que se utiliza para designar a las historietas que tienen su origen

en Japón. Además de la tradición norteamericana y la francobelga, la japonesa cobra una relevancia muy especial, tanto por su cantidad de producción como por la calidad de la misma. En ese sentido, dentro de la constelación sobre la figura del pícaro, se recoge a Naruto, protagonista del manga homónimo creado por Masashi Kishimoto, publicado por primera vez en 1999. De hecho, el Booktrailer de dicha constelación fue realizado sobre este manga.

En la constelación sobre el tópico *locus amoenus* se encuentra el manga *GUNNM* (1991), de Yukito Kishiro, ya que se ambienta en la utópica ciudad flotante conocida como Tiphares. Por otro lado, el manga *Death Note* (2003), de Tsugumi Oba, aparece en la constelación sobre la soberbia, sobre todo por su protagonista, Kira, quien pretende manejar el destino de la humanidad decidiendo quién debe morir o vivir gracias a una libreta que le permite asesinar a todo aquel cuyo nombre escriba en ella.

5. CONCLUSIONES

El diseño de las constelaciones multimodales se ha planteado como un método de innovación didáctica que permite profundizar en términos como el hipertexto, las narrativas transmedia y la lectura multimodal (Rovira-Collado et al., 2022). A pesar de que en ella se contemplan otros soportes que convergen en lo transmedia (como el cine, las series, los videojuegos o la música), el reto principal consiste en identificar las referencias intertextuales que se dan en las constelaciones. El cómic se presenta como una forma de literatura esencial a la hora de desarrollar la competencia lectoescritora y es por ello que en este espacio se ha tratado de rastrear las referencias a obras del mundo del cómic que pueden acercar a las nuevas generaciones al apasionado hábito de la lectura.

Además, se puede deducir, por las constantes referencias a obras clásicas que tienen su versiónado en cómic, que una forma de acercar los clásicos al alumnado es recurrir a estas adaptaciones que pueden resultar más atractivas y actuales. Así, figuras clásicas como el Cid, los tres mosqueteros o Hamlet llegan al alumnado por sus adaptaciones en formato cómic, pero, sin duda, deben sembrar la semilla del conocimiento de las obras clásicas que las inspiraron.

Atendiendo a los diferentes niveles en los que se han realizado las constelaciones multimodales, también se hallan algunas diferencias. En Bachillerato, las referencias al mundo del cómic son más escasas y se suelen limitar a obras de

reciente publicación; en el grado de Periodismo, las referencias se amplían y transitan por una clara diversidad, probablemente fruto de una exhaustiva búsqueda y documentación; en el grado de CAU o CAUP, por último, los cómics que se mencionan en las constelaciones tienen, en su mayoría, adaptaciones cinematográficas.

En definitiva, las constelaciones multimodales como práctica de innovación didáctica han permitido reafirmar la importancia del cómic dentro de la formación de lectoras y lectores competentes, y han facilitado la creación de rutas de lectura enriquecedoras y dinámicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, R. (1980). *S/Z*. México: Siglo XXI.
- CALDERONI, J. y PACHECO, V. (1998). El hipertexto como nuevo recurso didáctico. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 4(28), 157-181.
- JENKINS, H. (2003). Transmedia Storytelling. *Technology Review*. Recuperado de: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- JOVER, G. (Coord.) (2009). *Constelaciones literarias. Sentirse raro. Miradas sobre la adolescencia*. Málaga: Consejería de Educación de la Junta de Andalucía Edward Arnold.
- LANDOW, G. (1995). *Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós Hipermedia.
- LANDOW, G. (2009). *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona: Paidós.
- PAJARES, S. (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 6.
- PARODI, G. (2010). Multisemiosis y lingüística de corpus: Artefactos (multi) semióticos en los textos de seis disciplinas en el corpus PUCV-2010. *Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 48(2), 33-70.
- ROVIRA-COLLADO, J. (2019). Clásicos literarios en constelaciones multimodales. Análisis de propuestas de docentes en formación. *Tejuelo. Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, 29, 275-312. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.29.275>

ROVIRA-COLLADO, J., RUIZ-BAÑULS, M. y GÓMEZ-TRIGUEROS, I. M. (2022). Interdisciplinariedad, multimodalidad y TIC en el diseño de constelaciones literarias para la formación lectora. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 24, e05, 1-12. <https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e05.4115>