



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2023/2024

Núm. 395

Aplicación de Wooclap integrado en Moodle a la interacción de  
comunidades interculturales en Periodismo (AWIMedia)

Responsable del proyecto:  
Prof. María José Pérez Serrano

Facultad de Ciencias de la Información

Departamento de Periodismo y Comunicación Global

# Aplicación de Wooclap integrado en Moodle a la interacción de comunidades interculturales en Periodismo (AWIMedia)

## Memoria / Informe

AWIMedia se ha basado en la utilización de Wooclap en Periodismo para mejorar el conocimiento y el *engagement* del alumnado. Su novedad ha estado en su aplicación procedimental en contextos interculturales y la correlación de resultados cuantitativos.

### 1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

De acuerdo con la máxima de la Gestión de Medios que indica que un negocio “debe atender a unos objetivos acordes con su objeto; por lo tanto, el objeto delimita su actividad y persigue una finalidad” (Nieto; Iglesias, 2000: 97) y estableciendo una clara evolución deductiva, el apartado de objetivos quedó dividido en la propuesta inicial de la siguiente manera:

- a) Objeto: utilizar Wooclap como innovación docente en dos asignaturas, una de grado y otra de Máster (Teoría de la Empresa Informativa, de 1º de Periodismo, y Gestión y Economía de los Medios en entornos digitales del Máster Universitario en Investigación en Periodismo: Discurso y Comunicación), ambas de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid.
- b) Finalidad: mejorar la aprehensión del conocimiento y el *engagement* por parte del alumnado.
- c) Problema que resuelve y necesidad a la que responde: lejanía por parte del discente del objeto de estudio, ya que las características, tanto del alumnado -a veces idiomáticas, en el caso de los alumnos sinohablantes-, como de la naturaleza conceptual de materia, hacen que se complique el hecho de que el alumnado interactúe y el docente capte su atención.
- d) Innovación docente: correlación entre resultados con y sin Wooclap para saber si, efectivamente, la tecnología mejora los estándares y aplicación en los actuales contextos interculturales de las aulas.
- e) Objetivos: generales (OG) y específicos (OE). Estos se recogen a continuación:
  - OG1. Aplicar herramientas docentes que aporten un cierto grado de novedad a una disciplina tradicionalmente considerada de corte magistral, y que posibiliten un mayor grado de aprehensión de la teoría.
    - OE1.1. Integrar Wooclap a las exposiciones teóricas de la asignatura de Teoría de la Empresa Informativa, con el fin de fomentar la conexión con el alumnado y que su atención no se disperse.
    - OE1.2. Emplear Wooclap como instrumento de aprendizaje participativo también en las exposiciones de los alumnos en la parte práctica de esta materia.
  - OG2. Lograr una mayor implicación por parte del alumno (*engagement*, en el sentido de Mosher y McGowan, 1985) en el aprendizaje de Gestión de Medios.

- OE2.1. Aumentar la imbricación, a través del entorno digital, de los saberes, habilidades, y destrezas (UNE 66173, 2003: 4) de los alumnos de Postgrado de nuestra asignatura, vertebrando, así, los conocimientos disciplinares (el “saber” necesario) y las competencias profesionales (el “saber hacer”).
  - OE2.2. Potenciar la sana competitividad entre el alumnado, puesto que, gracias a la aplicación, se percibe la evolución de su conocimiento y son partícipes de sus aciertos y errores casi en directo.
- OG3. Plantear sistemas de valoración basados en Wooclap insertos en la evaluación continua, que ayuden a conocer de la mejor forma posible si se ha llegado a tener un conocimiento suficiente de lo explicado, sobre todo en la asignatura de Máster, donde el número de alumnos de otras nacionalidades y con un nivel idiomático diverso, supone a veces un problema de comunicación y seguimiento de la materia.
- OE3.1. Analizar la pertinencia y viabilidad del carácter formativo de la evaluación, puesto que la aplicación permite adoptar medidas de refuerzo o ampliación según el ritmo y resultados que se van arrojando y facilita el diagnóstico y evaluación de la acción académica.
  - OE3.2. Lograr que el *desiderátum* de la exigida innovación permanente en la praxis del aula redunde en un incremento de los estándares de calidad, visible, entre otros indicadores en las notas de los alumnos.

## 2. Objetivos alcanzados

Desde su ideación, este Proyecto estaba dentro del contexto de los EVAs, es decir, de los entornos virtuales de aprendizaje, entendidos por Salinas (2011) como espacios educativos alojados en la web, conformados por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica, puesto que Moodle, en tanto que es el *Virtual Learning Environment* (VLE) de referencia, se utiliza para acceder a Wooclap y, además, sirve para vehicular la información relativa a las asignaturas vinculadas al Proyecto.

Por otro lado, y con el fin de entender cuál es la disciplina que ha constituido el objeto material en el que se integran las dos asignaturas que han servido de universo en esta experiencia, podemos decir que Empresa Informativa es un constructo teórico que emana del estudio sistematizado de los elementos, estructura, funciones y funcionamiento de las organizaciones cuyo objeto resulta ser la información en sentido amplio. Así, esta materia, en la escala gnoseológica que también se plasma en los estudios de Periodismo, permite plantear un marco conceptual del negocio de los medios que ayuda a realizar un acercamiento conceptual y práctico a la dinámica económica, la organización y la gestión de las sociedades cuyo objeto es la información, en sus distintas formas y soportes. Además, había otro rasgo identitario que se debía -y se debe- tener en cuenta: “los docentes nos enfrentamos a la denominada generación NET, o de nativos digitales. Se trata de estudiantes (*digital learners*) acostumbrados desde que nacieron a usar las nuevas tecnologías de la información y comunicación” (Chamorro Mera, Miranda González & García Gallego, 2015: 57).

En resumen, este Proyecto de Innovación empoderaba la aplicación Wooclap (Catalina-García & García Galera, 2022), que junto con el uso responsable del

dispositivo móvil de cada alumno (a través del cual se conectan con un código QR y responde), permite la evaluación y seguimiento de la materia. E incorporaba el aspecto concreto de la interculturalidad, que se ha entendido como “el principio y proyecto para la mejora de las acciones y relaciones entre las culturas, configurada mediante el diálogo y el encuentro compartido entre todos los estudiantes, el profesorado y las comunidades participantes” (Domínguez Garrido, 2006: 12). Esta circunstancia, con presencia significativa en las aulas de Periodismo, supone también un contexto de enseñanza-aprendizaje, que ha cambiado debido, sobre todo, a la nueva realidad social que representa el microcosmos del aula.

Con todo ello, los objetivos propuestos (punto 1, OG y OE) y las expectativas creadas se han visto superadas en sentido muy positivo en estos ámbitos:

- En cuanto a la implicación y sistema de evaluación, y aunque sabemos que Wooclap no es exactamente una herramienta de evaluación, este proyecto...
  - Ha aumentado la imbricación, a través del entorno digital, de los saberes, habilidades, y destrezas.
  - Ha prolongado la relación de los discentes, potenciando la comunidad educativa en el aula.
  - Ha demostrado la pertinencia y viabilidad del carácter formativo de la evaluación.
  - Ha logrado que el desiderátum de la exigida innovación permanente en la praxis del aula redundase en algunos indicadores como las notas de los alumnos.
- En cuanto a la capacidad de replicación, se ha establecido esta experiencia como prioritaria dentro de la disciplina Empresa Informativa con posibilidad de desarrollarla en otros grupos y niveles del grado de Periodismo.
- Desde el punto de vista docente, ha aumentado la interacción entre los profesores del área que ha redundado en motivación y ha servido de acicate para un mayor entendimiento y sólidas estrategias comunes en torno a la disciplina de Empresa Informativa.
- Respecto a la transferencia curricular, AWIMedia ha conllevado una alta dosis de trabajo, pero también de satisfacción porque se han logrado variados impactos curriculares y méritos investigadores, que han posibilitado dotar al proyecto y a sus miembros de más visibilidad de la que se esperaba.

En resumen, la consecución de objetivos y los correlatos del proyecto indican que la aplicación de Wooclap no solo mejora el aprendizaje de la materia, sino que logra que el alumnado, también de otras lenguas, se integre, interactúe y se relacione mejor en el contexto del aula.

### **3. Metodología empleada en el proyecto**

Los fundamentos epistemológicos de este proyecto han partido de que su proposición conjetural (Kerlinger & Lee, 2002), es decir, la hipótesis de AWIMedia, quedó fijada así:

H1. “Aumentando el nivel de interacción digital del alumno con las asignaturas de Periodismo de la UCM, se mejoran tres elementos claves en la coreografía didáctica como son: la atención y el sentirse involucrado en el día a día del aula, sobre todo de alumnos de otras nacionalidades con ciertas dificultades idiomáticas; el entendimiento de los conceptos asociados a la gestión económica, gerencial, mercantil y de arquitectura de negocio de la organización informativa, y la medición casi instantánea del nivel de comprensión y seguimiento de la materia”.

A partir de ahí, se estableció una batería de métodos subdividida en las herramientas metodológicas necesarias para el planteamiento del proyecto y su puesta en página, y, por otro lado, las precisas para el desarrollo técnico-práctico de AWIMedia en el aula. Con respecto a las primeras, el método científico y la metodología deductiva sirvieron para la obtención de los saberes necesarios y para la exposición del proyecto. Y, respecto a las segundas, ese proyecto ha tenido como referencia “el modelo TPCK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) de Mishra y Koehler (2006), que defiende que la tecnología debe abordarse como un elemento dentro de un todo integrado junto al conocimiento de la disciplina y el conocimiento de la metodología docente, de manera que la tecnología no se use solamente para tareas tradicionalmente ‘tecnológicas’, sino de forma transversal” (Dafonte-Gómez; García-Crespo; Ramahí-García, 2018).

A continuación, se estableció un plan de trabajo que se inspiró en el proceso clásico de *management* que consta de cuatro fases (planificación, coordinación, motivación y control) y se aplicó a un universo de estudiantes compuesto por dos grupos de 1º de Periodismo y un grupo de Máster, tal como se puede apreciar en la siguiente figura.

Figura 1. Ficha técnica

Ámbito geográfico	España
Centro	Facultad de Ciencias de la Información Universidad Complutense de Madrid
Método de recogida de información	Muestra no probabilística
	Muestreo por conveniencia
Universo	120 alumnos de grado
	20 alumnos de postgrado
Muestra	2023/2024 (1er. y 2º cuatr.)
Pre-test	18 alumnos de postgrado (curso 2022-2023)

Ref.: Elaboración propia

Los instrumentos utilizados han tenido dos naturalezas: académica y digital. El elemento de carácter académico es las guías docentes de las dos asignaturas (2023). Y en el contexto del modelo TPCK, la herramienta digital empleadas ha sido Wooclap, integrada en el Campus Virtual de la UCM y apuesta técnica desde la gestión universitaria, de la que se pondera su usabilidad, adaptación, fácil acceso y tratamiento asequible de los datos. Según sus propios datos, esta aplicación está siendo utilizada por más de un millón de docentes en más de 600 organizaciones e instituciones de unos 150 países. En la UCM, su puesta en funcionamiento para el conjunto de la comunidad académica data de febrero de 2023. Además, se impartió formación, a la que asistió parte del equipo de este proyecto, el día 15 de febrero de 2023 y el día siguiente se empezó a utilizar a modo de pre-test en el aula.

#### 4. Recursos humanos

En aras a la economía de medios, a la sencillez organizativa y a lo delimitado de nuestro objeto, se plantea una composición basada en seis miembros, cuatro de ellos doctores, que suman siete sexenios de investigación, y poseen buenas calificaciones en Docencia, así como diplomas de excelencia docente. Además, el núcleo del equipo del proyecto está formado, tal como se exigía en la Convocatoria, por cinco miembros Complutenses (uno más de los indicados, como mínimo): tres PDIs, una PTGAS (Personal Técnico, de Gestión y de Administración y Servicios) y un alumno de la asignatura de Máster (con procedencia internacional).

Por otro lado, se diseñó un equipo interdepartamental, interfacultativo e interuniversitario, puesto que participan PDI del Dpto. de Periodismo y Comunicación Global de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid y del Dpto. de Periodismo II de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

Figura 2. Composición del equipo de trabajo

Organización	Nombre	Abreviatura	Vínculo	
1	Responsable	María José Pérez Serrano	MJPS	PDI Complutense
2	Miembro	Manuel Fernández Sande	MFS	PDI Complutense
3	Miembro	Miriam Rodríguez Pallares	MRP	PDI Complutense
4	Miembro	María José Prieto Bernardos	MJPB	PTGAS Complutense
5	Miembro	Chujie Wang	CW	Alumno Complutense
6	Miembro	Concha Pérez Curiel	CPC	PDI Univ. Sevilla

Ref.: Elaboración propia

Bajo la perspectiva de género, se trataba de una estructura predominantemente femenina (66,66%), y, también, reflejaba diferentes estadios de la carrera académica. El grueso de los miembros del equipo han trabajado, desde hace tiempo, en proyectos de innovación, contratos y grupos de investigación, algunos de ellos liderados por otros miembros del equipo, lo que redundaba en cohesión, linealidad y continuidad.

La Unidad de Empresa Informativa del Dpto. de Periodismo y Comunicación Global (UCM), del que la mayor parte de los miembros del equipo forman parte, ha servido para vehicular buena parte de la investigación desarrollada en los últimos años en el ámbito de Empresa Informativa en la UCM. Además, los miembros del equipo son docentes de asignaturas que se encuentran dentro de la misma área de conocimiento, y todos ellos han participado en diferentes proyectos de innovación (en un porcentaje elevado con temáticas y herramientas próximas a AWIMedia), que han redundado en una mayor eficacia en los procesos y en el mejor aprovechamiento del Proyecto, tales como:

- Tutorización del Trabajo Final de Grado: materiales, proceso y ecosistema de virtualización (Proyecto de Innovación Educativa 2022, Universidad Rey Juan Carlos).
- *Gaming* y evaluación interactiva en los entornos de aprendizaje de Gestión de Medios (PIGE-On). Ref. 71/2019 Innova-Docencia, UCM.
- Aplicación docente del sistema de respuesta interactiva OPEN-IRS UCM en el aprendizaje activo y colaborativo de la Teoría de la Empresa Informativa. Núm. 298, año 2013, UCM.

## 5. Desarrollo de las actividades

La aplicación de AWIMedia preveía una impronta triple cuantificable. Así, por un lado, la puesta en marcha de esta iniciativa se vería reflejada en la experiencia de los discentes, que incrementarían su madurez formativa en Periodismo y, específicamente, en Empresa de Medios; en la cualificación de la miembro del PTGAS, y de los docentes, que optimizarían la calidad y cantidad de contenidos, aumentarían su labor motivacional y afinarían su evaluación. Y, por otro lado, los resultados obtenidos se materializarían en diferentes líneas curriculares, que se visualizarían en entornos bibliográficos especializados.

Con el fin de dar respuesta a este epígrafe y aclarar las actividades y, consecuentemente, los resultados logrados, este epígrafe se va a dividir en tres partes.

- a) **Actividades vinculadas a los recursos humanos**, que responden a la distribución que se establece en la siguiente tabla. Los miembros del equipo las han desarrollado con total diligencia y solvencia, y siempre dentro del “Plan de acción y de trabajo de AWIMedia”, inserto en la solicitud.

Figura 3. Composición del equipo de trabajo

Fases	Implicad@s		Actividades (tareas)
Planificación	1 (coord.)	1	Diseño del proyecto
	2, 3, 6 y 1	2	Integración de AWIMedia en la docencia
	2, 3, 4, 5 y 6	3	Elección de grupos (uno del primer cuatrimestre y dos del segundo, uno de grado y el de Máster) y cronograma
Coordinación	1 y 2	4	Calibración de conocimientos (técnicos) y puesta a punto
Motivación	1, 2 y 3	5	Motivación y explicación de la actividad a los alumnos
Ejecución	1, 2 y 3	6	Sesión primera de Wooclap en el aula
	1 y 2	7	Evaluación con Wooclap en Máster
	1, 2 y 3	8	Sesión segunda de Wooclap en el aula
	1, 2 y 3	9	Sesión tercera de Wooclap en el aula
Control	4, 5 y 6	10	Evaluación de resultados
	6, 3, 4 y 5	11	“Impacto” fase 1 - Congresos
	1, 2, 3, 4, 5 y 6	12	“Impacto” fase 2 - Artículos
	1, 2 y 3	13	Comunicación formal e informal
	1, 2 y 3 (con presencia del 5)	14	Entrevista de seguimiento y evaluación
	1, 2, 3, 4 y 6	15	Redacción de informes, memoria final y propuestas de mejora - Planificación financiera
	1, 2, 3, 4, 5 y 6	16	Puesta en común sobre el desarrollo global de AWIMedia

Ref.: Elaboración propia

## b) Actividades y resultados académicos

Alumnado

AWIMedia ha aplicado un modelo de aprendizaje que permite al alumnado sentirse y ser aún más partícipe de su aprendizaje. De este modo, a través de las prestaciones que la tecnología pone al alcance de la comunidad académica, el proceso de

comprensión, retención y aplicación de contenidos se ha dinamizado, facilitando la traslación de información en conocimiento y de este en talento. Además, se han estimulado dos competencias nada desdeñables en el entorno académico: el autoaprendizaje y la autoevaluación de conocimientos.

Desde otra perspectiva, el desarrollo del Proyecto se ha proyectado en los elementos de la Taxonomía de Bloom (1956). Esto es: las habilidades cognitivas de orden inferior -recordar y comprender- y las habilidades cognitivas de orden superior -aplicar, analizar, evaluar y crear- (Anderson & Krathwohl, 2001).

Específicamente, en los estudiantes de Máster de comunidades interculturales variadas, sea conseguido que el uso de Wooclap contribuya a la aprehensión mejor del conocimiento y a lograr resultados académicos mejores.

### Profesores

Desde una perspectiva académica se entiende que el diseño metodológico es una aportación científica en sí misma, en esta ocasión, la consecuencia directa del diseño de este modelo ha repercutido en la formación del colectivo docente, obligándole a adaptarse a un entorno cambiante y exigente, a experimentar y a aprehender el *know-how* y el *know-what* de la disciplina de Empresa Informativa.

### c) Actividades e impactos curriculares

AWIMedia estaba diseñado para que, también, se proyectase en resultados científicos. En este sentido, y como ya se ha apuntado en el apartado correspondiente a los "Objetivos alcanzados", las actividades realizadas han sido diversas y han alcanzado, pese a la limitación presupuestaria, una batería destacable de líneas curriculares. Son las siguientes:

#### Capítulos de libro

- Pérez-Serrano, M.J., Rodríguez Pallares, M., Fernández Sande, M., & Pérez Curiel, C. (2024). *Aprendizaje e interacción académica en Gestión de Medios a través de Wooclap*. En J.L. Ayala Rodrigo (Coord.), & Gómez Sanz, Jorge J. (dir.). III Jornada "Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM". Ediciones Complutense.

#### Congresos, simposios y otras publicaciones

- Pérez-Serrano, M.J., Rodríguez Pallares, M., Fernández Sande, M. & Prieto Bernardos, M.J. (2024, 13-14 junio). *¿Qué hacer para dinamizar las clases magistrales de Comunicación? Aprendizaje, tecnología digital y engagement* [Comunicación]. XII Jornadas de Innovación Docente "Innovación docente en contextos educativos: metodologías, espacios y contextos de aprendizaje". Universidad San Jorge, Zaragoza.
- Pérez-Serrano, M.J., Fernández Sande, M., & Rodríguez Pallares, M., (2024, 25-26 abril). *Técnica en la teoría. Innovación educativa en las aulas de Periodismo* [Comunicación]. VI Jornadas de Innovación Educativa en Comunicación y Alfabetización Mediática/Komunikazio-Hezkuntza Berriztatze eta Alfabetatze Mediatikoko VI Jardunaldiak (Jornadas\_iecam). Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, Leioa, Bizkaia.

- Pérez-Serrano, M.J., Fernández Sande, M., & Rodríguez Pallares, M. (2023, 29-30 noviembre). *Incorporación de herramientas de interacción a la docencia de Grado y Máster en Periodismo* [Ponencia]. VIII Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT (EDUNOVATIC2023). REDINE, Red de Investigación e Innovación Educativa.

Publicación del *abstract*:

Pérez-Serrano, M.J., Fernández Sande, M., & Rodríguez Pallares, M. (2023, 29-30 noviembre). Incorporación de herramientas de interacción a la docencia de Grado y Máster en Periodismo. En VV. AA., *Edunovatic 2023. Conference Proceedings. 8th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT* (p. 91). Adaya Press. DOI: <https://doi.org/10.58909/adc24139168>

- Pérez-Serrano, M.J., Rodríguez Pallares, M., Fernández Sande, M., & Pérez Curiel, C. (2023, 23 noviembre). *Experiencia educativa con Wooclap. Periodismo, conocimiento y culturas* [Ponencia]. Jornada Aprendizaje Eficaz con TIC (AprendeTIC). Facultad de Informática. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

Formación sobre Visual Thinking – Asistencia de la Prof. Pérez Serrano

- Taller “De la Idea a la Acción: Cómo las Metodologías de Pensamiento y Diseño Creativo pueden ayudar a diseñar soluciones en contextos educativos”. Universidad San Jorge. 13 de junio de 2024.

## 6. Anexos

Anexo 1. Enlace a la comunicación titulada *Técnica en la teoría. Innovación educativa en las aulas de Periodismo* inserta en las VI Jornadas de Innovación Educativa en Comunicación y Alfabetización Mediática. Universidad del País Vasco, 26 de abril de 2024.

<https://youtu.be/qfdQSxfrmRfI>

Anexo 2. Publicación *Edunovatic 2023. Conference Proceedings. 8th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*.

DOI: <https://doi.org/10.58909/adc24139168>

## Bibliografía y fuentes documentales

Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. (Eds.) (2001). *A Taxonomy for Learning and Assessing: A revision of Blooms’s Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.

Bloom, B. (Ed.) (1956). *Taxonomy of educational objectives: Book 1, Cognitive domain*. Longman.

Catalina-García, B., & García Galera, M.C. (2022). Innovación y herramientas hi-tech en la docencia del periodismo. El caso de Wooclap. *Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinaria de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, 34, 19-32. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n34a1141>

Chamorro Mera, A., Miranda González, F.J., & García Gallego, J.M. (2015). Los simuladores de empresa como instrumentos docentes: un análisis de su aplicación

- en el ámbito de la dirección de *marketing*. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 13(3), 55-71.
- Dafonte-Gómez, A., García-Crespo, O., & Ramahí-García, D. (2018). Flipped learning y competencia digital: diseño tecnopedagógico y percepción del alumnado universitario. *Index.Comunicación*, 8(2), 275-294.
- Domínguez Garrido, M.C. (2006). *Investigación y formación del profesorado en una sociedad intercultural*. Universitas.
- Kerlinger, F.N., & Lee, H.B. (2002). *Investigación del comportamiento*. McGraw-Hill.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Mosher, R., & McGowan, B. (1985). *Assessing Student Engagement in Secondary Schools: Alternative Conceptions, Strategies of Assessing and Instruments*. University of Wisconsin.
- Nieto, A. & Iglesias, F. (2000). *La Empresa Informativa*. Ariel.
- Salinas, M.I. (2011). Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. <https://bit.ly/3Lss39J>
- Una Norma Española 66173 (2003). *Los recursos humanos en un sistema de gestión de la calidad: gestión de las competencias*. AENOR.
- VV.AA. (2023). *Guía docente de Gestión y Economía de los Medios en entornos digitales*. Máster Universitario en Investigación en Periodismo: Discurso y Comunicación. UCM.
- VV.AA. (2023). *Guía docente de Teoría de la Empresa Informativa (TEA). 1º de Periodismo*. Facultad de Ciencias de la Información. UCM.