

# Blog y web cinematográfica. Recursos digitales para el ocio intergeneracional<sup>1</sup>

María Ángeles Valdemoros San Emeterio,  
Sofía Martínez Miguel, María Fernández Pascual

*Universidad de La Rioja*

## 1. Introducción

La situación generada por la pandemia y las medidas ocasionadas para paliar la crisis creada por la COVID-19, han supuesto una drástica reducción de las relaciones intergeneracionales fuera del núcleo de estricta convivencia durante un largo periodo de tiempo (Fernández y Sánchez-Izquierdo, 2020; Pinazo, 2020).

Esta situación de aislamiento ha ocasionado un significativo incremento del uso de redes sociales, dispositivos digitales y plataformas de streaming (Blasco et al., 2020; Tuñón y Gambari, 2021), que han viabilizado el mantenimiento de lazos familiares a pesar de la distancia y el confinamiento, fomentando, además, el interés de las personas más mayores, colectivo que a menudo se ha sentido poco motivado para utilizarlas, facilitando las relaciones abuelo-nieto<sup>2</sup> para suplir la falta de contacto físico y emocional.

Esta propuesta de innovación se focaliza en el diseño de dos herramientas digitales para el fomento de las relaciones intergeneracionales; la primera, una página web que incorpora progresivamente propuestas cinematográficas con distintas opciones de visualización en canales de streaming, junto con actividades y recursos didácticos; y, la segunda, un blog que reúne herramientas y recursos variados y sencillos de fácil acceso.

## 2. Justificación

La literatura científica justifica la importancia de las relaciones intergeneracionales, más en concreto las que se establecen entre abuelos y nietos (Sanz et al, 2020) y del uso de recursos

---

<sup>1</sup> El texto que se presenta se vincula a la investigación “Ocio intergeneracional en el marco de la nueva normalidad. Educación, oportunidades y desafíos” (PID2020-119438RB-I00) [años 2021-2024], financiada en el marco del Plan Nacional I+D+I con cargo a la ayuda del Ministerio de Ciencia e Innovación.

<sup>2</sup> A lo largo del documento se intentará utilizar un lenguaje inclusivo, si bien “en aplicación de la Ley 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, toda referencia a cargos, personas o colectivos incluida en este documento en masculino, se entenderá que incluye tanto a mujeres como a hombres”.

digitales para su fomento, acreditando que el cine se constituye en una herramienta pedagógica idónea (Valdemoros y Goicoechea, 2018; Valdemoros et al., 2020) también en tiempos de pandemia, dado que posee el potencial de consolidar y reforzar los lazos familiares y sus dimensiones educativas y formativas (Loscertales y Núñez, 2008).

Entre los agentes educativos que condicionan la educación de un niño tienen un papel destacado los abuelos (Alonso, Sáenz de Jubera y Sanz, 2020). Son figuras muy importantes en su desarrollo y educación, y adquieren un papel irremplazable en la transmisión de valores como la confianza, la afección, la experiencia y el conocimiento del mundo que les rodea, ofreciéndoles lo necesario para su adecuado desarrollo psicológico (Sanz, Mula y Moril, 2011). La evolución de la sociedad, y con ella de los modelos familiares, concede cada vez más relevancia a los abuelos en el día a día de las familias.

Los menores remarcan la importancia de los aprendizajes transmitidos por sus mayores durante el tiempo compartido, considerándoles figuras esenciales para su desarrollo personal (Alonso, Sáenz de Jubera y Sanz, 2020) y emocional, ya que aquellos niños que pasan más tiempo con sus abuelos experimentan una mayor cantidad de emociones positivas, como la alegría o la ilusión (Muñoz y Zapater, 2006).

Sin embargo, las relaciones durante la pandemia, en caso de no convivir en el mismo domicilio, se han visto muy limitadas, resultando cruciales las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para paliar las carencias en la relación de abuelos y nietos, suponiendo un consuelo para ambas partes, especialmente para los más mayores (Vázquez y Camberro, 2020), reconociéndose esenciales para la adquisición de determinados conceptos y competencias para el aprendizaje (Gillich et al., 2010; Vergara, Lorenzo y Rubio, 2016; Vergara, Rubio y Lorenzo, 2018). La situación provocada por la pandemia, el confinamiento y el resto de medidas de distanciamiento, ha supuesto un incremento generalizado del uso de tabletas, teléfonos inteligentes, redes sociales digitales, servicios de streaming y uso de apps, entre otros (Cervantes y Chaparro, 2021; Tuñón y Gambari, 2021).

El uso de las TIC también ha resultado crucial para paliar el impacto emocional producido en la población más infantil, facilitando el control y la gestión de las emociones, pues como constata el estudio de Galiano, Prado y Mustelier (2020) un alto porcentaje de la población infantil había presentado alteraciones conductuales y emocionales durante el confinamiento y la pandemia.

### 3. Objetivos

- Fomentar las relaciones entre abuelos y nietos a través de herramientas digitales.
- Promover el uso de herramientas digitales que palien los efectos de la falta de contacto provocados por situaciones de confinamiento, distancia o similares.
- Trabajar la gestión y control de las emociones a través del uso de recursos lúdicos y motivadores para fomentar un adecuado equilibrio emocional.
- Dotar a las personas mayores de instrumentos que favorezcan las relaciones con sus nietos y nietas, beneficien el co-aprendizaje y prevengan situaciones de soledad.

- Desarrollar una web de “Cine intergeneracional”, para dotar a las personas mayores de un instrumento que favorezca las relaciones lúdicas con sus nietos, y facilite las relaciones personales en situaciones que privan del contacto intergeneracional.
- Elaborar un catálogo inicial y ampliable de películas, recursos y actividades para expresar las opiniones y emociones, que trabajen la educación en valores o propicien la introducción de una temática concreta para la educación intergeneracional.
- Diseñar un blog configurado por recursos educativos y lúdicos para gestionar emociones negativas y fomentar las relaciones intergeneracionales en niños de edades entre 6-7 años y sus abuelos.

## 4. Desarrollo

Para el diseño de ambos recursos, blog y web cinematográfica, se parte de la situación sanitaria producida por la COVID-19 y las medidas impuestas por los medios gubernamentales para paliar sus graves consecuencias en la sociedad y en el sistema sanitario, lo que provocó un impacto negativo en las relaciones abuelos-nietos y en la salud emocional de los niños.

Se pretende trabajar, mediante estas herramientas, una adecuada gestión de las emociones, así como intensificar el contacto emocional y físico entre nietos y abuelos, tan afectado por la pandemia.

Serán recursos abiertos y vivos, de duración indefinida, susceptibles de ser utilizados y actualizados en función de las necesidades del momento.

### 4.1 Diagnóstico de necesidades

Se llevaron a cabo dos grupos de discusión, uno con abuelos y otro con nietos, para conocer de primera mano cómo ha sido la relación y las actividades compartidas en esta época de pandemia y confinamiento.

Para ello, se solicitó la colaboración del Centro de Educación Infantil y Primaria “Las Gaunas” y del Centro de Día “Zona Sur”, ambos situados en la ciudad de Logroño.

Se instó al colegio a seleccionar una muestra representativa del alumnado de los distintos ciclos de Educación Primaria. Se respetaron los criterios de homogeneidad, en función a las edades de los niños (6-12 años) y a la condición de que los abuelos tuviesen nietos con estas edades, y de heterogeneidad, en cuanto a sexo, edad y, en el caso de los abuelos, procedencia geográfica (rural/urbana).

Participaron, por un lado, 7 menores de Educación Primaria (4 niños y 3 niñas) y, por otro lado, 9 abuelos (6 hombres y 3 mujeres), con edades comprendidas entre 64 y 82 años, que actuaron de forma voluntaria a solicitud del Centro de día.

El grupo de discusión con los menores se celebró el día 16 de abril de 2021, y el de los mayores el 26 de abril de 2021, y tuvieron una duración aproximada de 1 hora.

Se les solicitó información sobre las actividades de ocio que compartían, los motivos para compartirlas, dónde y cuándo las realizaban, y qué les aportan.

Se sintetizan a continuación las principales conclusiones extraídas de los discursos emanados en los grupos de discusión de niños:

- Antes del confinamiento, el porcentaje mayoritario de los que viven en una misma ciudad, veían a sus abuelos casi a diario. Les recogían del colegio, comían con ellos, incluso dormían en su casa, y hacían actividades muy variadas juntos.
- Durante el confinamiento una mayoría hacían abundantes llamadas y, especialmente videollamadas, les preguntaban si estaban bien y si había algo diferente.
- Después del confinamiento y el tiempo con medidas de distanciamiento social, todos declararon que veían mucho menos a sus abuelos, sobre todo por miedo a contagiarlos.
- En cuanto a su destreza en el empleo de las TIC, la totalidad de los niños manifestaron estar muy familiarizados y sentían que se mueven con completa soltura.
- Coincidieron en que notaban que sus abuelos no eran muy diestros en su manejo, algunos necesitaban ayuda de terceras personas y antes de la pandemia no les gustaban mucho los móviles o los usaban poco.

Ante las mismas cuestiones, los usuarios del Centro de Día, aportaron que:

- En la situación previa a la pandemia muchos expusieron que veían a sus nietos para “cuidarlos” o llevarlos a actividades, y una minoría respondió que veía a sus nietos para disfrutar de tiempo de ocio con ellos.
- Todos expresaron que la relación mantenida con sus nietos durante el periodo de confinamiento, al igual que durante el tiempo con medidas de distanciamiento social, se ha limitado a llamadas y, en el caso de los más avezados, videollamadas.
- Más de la mitad señalaron que mantienen distanciamiento, y las relaciones suelen continuar por llamadas y videollamadas. El resto manifestó alternarlo con breves visitas.
- En lo referente al uso de las TIC, señalaron que antes pocos utilizaban ordenador y el móvil para llamadas de voz. Los que habían hecho cursos de informática y de herramientas digitales en el Centro de Día coincidieron que esos conocimientos les habían ayudado durante el confinamiento para mantener las relaciones.

Además, se llevó a cabo un grupo focal en el que participaron 24 alumnos de edades comprendidas entre los 6 y 7 años, en el marco de un *Taller de las emociones*, un recurso transversal para las áreas troncales del currículo, en el que se realizaron diversos juegos para trabajar las emociones durante la pandemia y el confinamiento. En uno de los juegos, la profesora iba lanzando preguntas al alumnado a las que ellos iban respondiendo de modo espontáneo.

Se resumen, a continuación, los principales resultados obtenidos de las respuestas y reflexiones del alumnado:

- Se ponen de manifiesto cantidad de emociones negativas, como la tristeza, el miedo, el agobio, el aburrimiento e, incluso, la rabia o el enfado, que experimenta o ha experimentado el alumnado durante el confinamiento y durante el tiempo de pandemia.

- Se destaca como motivo por el que el alumnado se siente, por ejemplo, triste, con miedo, o incluso alegre durante el confinamiento, el hecho de no poder ver a sus abuelos.
- Las razones que el alumnado esgrime sobre por qué se siente alegre, guardan relación con el hecho de poder ver a los abuelos, aunque sea por videollamada.
- Se observa cómo el hecho de no poder pasar tiempo con los abuelos provoca en los niños emociones negativas como la tristeza. Al contrario, cuando pasan tiempo o tienen algún tipo de contacto con los abuelos experimentan emociones positivas como la alegría, lo que pone de manifiesto el fundamental papel de los abuelos a estas edades para su desarrollo personal y emocional, siendo un factor clave para la felicidad de muchos niños.

## 4.2. Propuesta de recursos digitales

La web de cine intergeneracional<sup>3</sup> surge a consecuencia de los principales hallazgos y detección de necesidades: el bienestar que produce a las dos generaciones objeto de este estudio su interacción, su deseo de procurar más momentos de ocio satisfactorio para compartir y la mayor accesibilidad de las plataformas de streaming.

Consiste en el diseño, desarrollo y actualización de una web informativa, en la que se ofrece una selección de títulos de cortometrajes y películas, acompañados de recursos y actividades lúdico-educativas de elaboración propia sobre lo que se ha visionado.

Las películas, cuidadosamente seleccionadas y catalogadas para el visionado, serán de todos los tiempos y lugares, incluirán valores o temas de interés para fomentar la camaradería, la lealtad, la resiliencia, el cariño, la generosidad, la sinceridad, la valentía, el amor, la confianza en uno mismo y en los demás, la defensa de los más débiles, el respeto, la sostenibilidad medioambiental, la perseverancia, el esfuerzo, la autoestima, la felicidad, la alegría y el agradecimiento. Abordarán situaciones que puedan afectarles directa o indirectamente, la igualdad, la violencia, el acoso, el feminismo, los roles de género, la interculturalidad, la inclusión, la migración, la protección a la infancia, etc.

Junto a cada película se indicará dónde localizarla, generalmente en plataformas de streaming y, en caso de estar disponibles, en los lugares gratuitos y lícitos para su descarga o visionado.

Los recursos y actividades están disponibles para ofrecer a mayores y pequeños una serie de preguntas para mantener la conversación y algunos juegos.

El recurso está destinado a familiares, convivientes o no, que desean crear un vínculo por medio del mundo del cine, enfocado especialmente a las relaciones de abuelos-nietos mediante películas y sus correspondientes actividades destinadas a familias con niños en edades comprendidas dentro de la etapa de Primaria.

Se ha adaptado para ser utilizado por aquellas que se han podido ver más afectadas por las medidas que se han llevado a cabo para frenar la pandemia originada por el coronavirus COVID-19.

Al tratarse de una página web en un dominio libre y gratuito, tiene un comienzo, pero no necesariamente un final. La actualización de la página, mediante la inclusión de contenidos

---

<sup>3</sup> <https://hablemosdecineylib.wixsite.com/cinefamiliar>

semanal, el interés de los usuarios en los diferentes temas sugeridos, el acierto en las recomendaciones y en la propuesta de actividades, lograrán incrementar, al principio, y después mantener, el número de seguimientos y de visitas a la página, y determinará su continuidad.

Se ha dotado de estructura una página web de acceso abierto denominada *Cine intergeneracional*. Se han creado en la misma varias secciones y artículos con el contenido del referido catálogo de títulos y los correspondientes recursos y actividades. Se ha incorporado un apartado para obtener el posterior *feedback* de los usuarios.

El diseño parte de un planteamiento constructivista, que otorga absoluta libertad en cuanto al aprendizaje mediante los recursos y actividades, de la forma que consideren los usuarios. Mediante el acceso abierto se garantiza el máximo respeto a la intimidad de los usuarios.

Se trata de una web informativa, gratuita y estática. Sin dominio propio, ya que se inserta en la plataforma para el desarrollo web Wix, que ofrece un catálogo de productos audiovisuales para fomentar las relaciones intergeneracionales. Queda configurada por páginas ligeras con pocas imágenes de relleno que permitan una rápida navegación, con diseño auto-adaptable a cualquier dispositivo digital, manteniendo la configuración sea cual sea el navegador utilizado, un tamaño y color de fondo que permita la buena lectura por las personas mayores. El diseño visual es sencillo y claro, y la aplicación añadida a la web permite recibir las consultas y sugerencias.

El posicionamiento óptimo se consigue mediante la definición de las palabras clave de búsqueda: cine, intergeneracional, abuelos, abuelas, nietos, nietas, recursos educativos, actividades educativas y cada título incluido en los catálogos.

El testeo inicial se realizó para comprobar el buen funcionamiento del espacio web y se realizará un testeo semanal que incluirá la revisión de la app de consultas y sugerencias. La actualización del catálogo se realizará semanalmente, añadiendo las novedades y elaborando actividades y recursos sobre cada una. El mantenimiento se realizará cuando se detecten fallos, además de semanalmente junto con la actualización. Se realizaría una migración a una página de dominio propio en caso de que el volumen de consultas hiciera viable económicamente esa opción.

En la selección de las producciones audiovisuales y en la elaboración de la web se han utilizado recursos propios, al igual que en la elaboración de recursos y actividades complementarias a las producciones sugeridas.

El segundo recurso diseñado, *Blog de las emociones*<sup>4</sup>, va dirigido a alumnado de primer ciclo de Educación Primaria y sus abuelos, sensibles a su relevante papel en estas edades y a la importancia de la educación emocional.

Se utilizan metodologías activas, por un lado, *Flipped Classroom* y, por otro lado, Gamificación, que persiguen que mayores y pequeños sean protagonistas de su aprendizaje y aprendan jugando.

Las competencias clave trabajadas durante la utilización del recurso son las siguientes:

- Competencia digital: Dado que se trata de un recurso digital que implica el uso de las TIC de forma continuada para poder utilizarlo y manejarlo.

---

<sup>4</sup> <https://emocionesentiemposdepandemia.blogspot.com/>

- Competencia lingüística: Esta competencia se trabajará en muchas de las actividades planteadas con la herramienta digital, ya que el alumnado deberá entender lo que tiene que hacer y expresarse tanto de forma oral como de forma escrita.
- Competencias sociales y cívicas: Esta competencia se trabajará a lo largo de la utilización de todo el recurso, ya que el alumnado aprenderá a manifestar cómo se siente y cómo se sienten los demás.
- Aprender a aprender: Esta competencia se trabajará a lo largo de la utilización de todo el recurso, ya que el alumnado será en todo momento consciente de su progreso en todo momento.

El blog digital está compuesto por diferentes apartados categorizados según las necesidades detectadas en el análisis de necesidades previo que se realizó.

Está dividido en 5 apartados, de los cuales se destacan 2 de ellos comunes para ambos proyectos:

- Los abuelos del alumnado. En este apartado se fomentará mediante una serie de recursos digitales las relaciones abuelos-nietos, con el fin de suplir la falta de contacto físico y emocional directo de los niños con sus abuelos.
- Emociones en general. En este apartado se trabajarán las diferentes emociones que ha experimentado el alumnado para que las identifique y las aprenda a gestionar y controlar adecuadamente.

## 5. Evaluación

La evaluación de ambos recursos se basará en la recogida de visitas, tanto al blog como a la página web, además del apartado de comentarios disponibles para los usuarios que utilicen ambos recursos, los cuales podrán escribir sugerencias u opiniones de estos para en el futuro tenerlo en cuenta y poder realizar valoraciones y cambios.

El blog consta en uno de sus apartados de un cuestionario *online*<sup>5</sup> compuesto por 11 preguntas, de manera que también se valore la actitud y participación de los usuarios, al cual se podrá acceder una vez finalizada la utilización de todos los recursos para conocer la satisfacción de los usuarios y su utilidad, tanto emocional como personal.

A su vez, la página web consta, también, de encuestas puntuales y voluntarias, para dar la opinión y tener un *feedback* con los usuarios.

## 6. Resultados Esperados

Los resultados esperados por parte de ambos proyectos son la creación de un banco de recursos lúdicos, educativos, motivadores y audiovisuales, que permitan el fomento de las relaciones intergeneracionales, mediante el visionado de películas que fomenten valores

---

<sup>5</sup> <https://quizizz.com/admin/quiz/60c8753b700aee001d42a2e7/emociones-en-tiempos-de-pandemia>

intergeneracionales como ocurre en la página web, y mediante el uso de aplicaciones y herramientas como ocurre en el blog digital.

Ambos recursos persiguen fomentar el uso de metodologías activas relacionadas con el aprendizaje servicio, el aprendizaje visual, así como una adecuada gestión y control emocional.

## 7. Conclusiones

Queda justificada la importancia de las relaciones intergeneracionales y, más en concreto, de las establecidas entre abuelos y nietos, así como la presencia de alteraciones emocionales y conductuales durante el confinamiento (Galiano, Prado y Mustelier, 2020). También, la idoneidad de los recursos digitalizados para paliar las carencias en el contacto provocadas por la COVID-19.

Durante la pandemia se ha constatado la utilidad de las TIC en el mantenimiento de las relaciones interpersonales, y el grado de satisfacción de los abuelos con el apoyo recibido telefónicamente por parte de los descendientes se ha puesto de manifiesto (Fernández y Sánchez, 2020); además se ha constatado aún más esta utilidad de las TIC debido a la necesidad de adaptación a la nueva realidad, la cual ha exigido la utilización de recursos digitales tanto para mantener el contacto intergeneracional como para ayudar a la gestión adecuada de las emociones (Zins y Elias, 2007; Álvarez et al., 2011; Sánchez, 2020).

El diagnóstico de necesidades hizo que se pudiese tomar información directamente de los agentes involucrados, abuelos y nietos, desde la perspectiva más real posible, lo cual ha sido determinante para el diseño de los recursos.

A la vista de la información recopilada se han elaborado ambas iniciativas, que han cristalizado en el blog y la web presentados, en ambos casos se ha concluido la fase de planificación y la de producción, por lo que se encuentran operativas. Su acceso es libre y gratuito y está a disposición de cualquier usuario.

Las actividades y recursos digitales que se proponen para cada título se dirigen al ocio familiar y tienen un encuadre pedagógico, además también para el trabajo de la gestión emocional, buscando el fomento de las emociones positivas.

En cualquier caso, todos los recursos recogidos en ambos proyectos promueven el diálogo y la expresión de sentimientos, tanto desde una perspectiva emocional como cinematográfica.

En cuanto a las limitaciones observadas en ambos proyectos, se destacan, las dificultades de acceso universal a dichos recursos, dado que se precisa disponer de un dispositivo digital adecuado y de conexión a Internet o, al menos, acceso a ello.

En la misma línea, debemos advertir que las personas mayores que vivan en residencias no tendrán posibilidades de utilizar este recurso, dependiendo de sus condiciones físicas y psíquicas, además de la oferta de medios y servicios de la residencia en que se encuentran alojados.

Como prospectiva se prevé implementar y evaluar ambos recursos, así como ampliar el contenido periódicamente, incorporando nuevas acciones y herramientas al blog y nuevos títulos, actividades y recursos a la web, y se incorporarán a esta última títulos con un contenido estacional en épocas específicas como Navidad y Halloween, así como, referentes a asuntos que despierten el interés social por eventos puntuales como las Olimpiadas, Eurovisión, etc. o sobre los temas que demanden los usuarios para tratar con sus nietos, por ejemplo, sexualidad, luto, acoso o divorcio.



Ambos recursos están pensados para seguir siendo útiles en caso de repetirse una situación similar a la ya vivida en esta crisis sanitaria.

## Bibliografía

- Alonso, R.A., Sáenz de Jubera, M., y Sanz, E. (2020). Tiempos compartidos entre abuelos y nietos, tiempos de desarrollo personal. *Revista española de pedagogía*, 78(277), 415-433. <https://doi.org/10.22550/REP78-3-2020-01>
- Blasco, P.G., de Benedetto, M.A.C., Levites, M.R., y Moreto, G. (2020). Cine en tiempos de la pandemia del COVID: películas que ayudan a moderar las emociones y apoyan al equipo de salud. *Revista de Medicina y Cine*, 16(e), 57-68. <https://doi.org/10.14201/rmc202016e5768>
- Cervantes, R., y Chaparro, P.M. (2021). Transformaciones en los hábitos de comunicación y sociabilidad a través del incremento del uso de redes sociodigitales en tiempos de pandemia. *Ámbitos. Revista Internacional De Comunicación*, 52, 37-51. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2021.i52.03>
- Clemente, M. (2020). Proyecto de investigación basado en la relación abuelos-nietos y fomento de identidad. *IV Congreso Internacional de Investigación e Innovación en Educación Infantil y Primaria. Libro de actas* (pp. 131-135). Séneca.
- Erades, N., y Morales, A. (2020). Impacto psicológico del confinamiento por la COVID-19 en niños españoles: un estudio transversal. *Revista de Psicología clínica con Niños y Adolescentes*, 7(3), 27-34. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7649329>
- Fernández, R., y Sánchez-Izquierdo, M. (2020). Impacto del COVID-19 en personas mayores en España: algunos resultados y reflexiones. *Revista Clínica y Salud* 31(3), 165-169. <https://doi.org/10.5093/clysa2020a25>
- Galiano, M.C., Prado, R.F., y Mustelier, R.G. (2020). Salud mental en la infancia y adolescencia durante la pandemia de COVID-19. *Revista Cubana de Pediatría*, 92 (1342), 1-19. <http://www.revpediatria.sld.cu/index.php/ped/article/view/1342>
- González, V. (2011). Metodología para el diseño y elaboración de un sitio web. *Gestiopolis*. <https://www.gestiopolis.com/metodologia-para-el-diseno-y-elaboracion-de-un-sitio-web/>
- Loscertales, F., y Núñez, T. (2008). Ver cine en TV: una ventana a la socialización familiar. *Comunicar: revista científica de comunicación y educación*, 16 (31), 137-143. <https://doi.org/10.3916/c31-2008-01-017>
- Orgilés, M. (2020, 14 de diciembre). *¿Cómo ha afectado la pandemia a la salud mental de niños y adolescentes?* The Conversation. <https://theconversation.com/como-ha-afectado-la-pandemia-a-la-salud-mental-de-ninos-y-adolescentes-148054>
- Pinazo, S. (2020). Impacto psicosocial de la COVID-19 en las personas mayores: problemas y retos. *Revista Española de Geriatría y Gerontología*, 55(5), 249-252. <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-espanola-geriatria-gerontologia-124-articulo-impacto-psicosocial-covid-19-personas-mayores-S0211139X20300664>
- Piqueras, J.A., Ramos, V., Martínez, A.E., y Oblitas, L.A. (2009). Emociones negativas y su impacto en la salud mental y física. *Red de revistas científicas de América Latina, el Caribe, España y*

*Portugal*, 16(2), 85-112. [https://www.researchgate.net/publication/306537184\\_Emociones\\_negativas\\_y\\_su\\_impacto\\_en\\_la\\_salud\\_mental\\_y\\_fisica](https://www.researchgate.net/publication/306537184_Emociones_negativas_y_su_impacto_en_la_salud_mental_y_fisica)

Sanz, E., Valdemoros, M.A., Ponce de León, A., Alonso, R.A., y Sáenz de Jubera, M. (2020). Ocio y bienestar en clave intergeneracional. En J.A. Caride, B. Caballo y R. Gradaille (Coord.), *Tiempos, educación y ocio en una sociedad de redes* (pp. 139-152). Octaedro.

Tuñón, J., y Gambari, A. (2021). *Plataformas audiovisuales digitales: las grandes vencedoras de la pandemia*, OBS Business School. <https://bit.ly/3BzWyCC>

Valdemoros, M.A. y Goicoechea, M.A. (2018). El cine como recurso de aprendizaje de amor y disciplina. En E. Domínguez, J. Bobkina y M. L. Pertegal (Coord.), *Alfabetización digital e informacional* (pp. 515-526). Gedisa.

Valdemoros, M.A., Goicoechea, M.A., Ruiz-Omeñaca, J.V., y García, E. (2020). La buena educación a través del cine. En A. Palomares (Coord.), *Investigación y respuestas socioeducativas del profesorado en el siglo XXI* (pp. 217-231). Síntesis.

Vázquez, A., y Camberro, S. (Coords.) (2020). *Reflexiones desconfiadas para la era posCOVID-19*. AnthroPiQa 2.0. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/768210.pdf>