

CALL FOR PAPERS
REVISTA DE ESTILOS DE APRENDIZAJE
Número Abril, 2026

**EDUCACIÓN STEAM: VOCACIONES, EMPLEABILIDAD Y
SOSTENIBILIDAD**

Sobre la revista

Estilos de Aprendizaje (ISSN: 1988-8996) / Journal of Learning Styles (ISSN: 2332-8533) es una revista de carácter científico coordinada por el Grupo de Investigación: Cultura, Sociedad y Educación en colaboración con UTAH Valley University y la Editorial Universitas. Tiene como objetivo principal ser testigo de la evolución de los estudios sobre los estilos de enseñanza y aprendizaje, además de canalizar la difusión de los avances en la investigación e innovación en Educación, y de manera concreta en lo que refiere a los espacios y a las metodologías.

Esta publicación pretende ser un espacio para la comunicación, la reflexión crítica y la transferencia de conocimiento, a través de la difusión de buenas prácticas y experiencias educativas que pongan en valor proyectos e iniciativas relacionadas con los estilos, espacios y metodologías de enseñanza y aprendizaje. Se les otorgará una atención especial a aquellas metodologías, herramientas y enfoques educativos que aborden de manera intencionada la educación para el compromiso social y la transformación educativa, buscando la interrelación de las instituciones educativas con las necesidades del entorno. Además de artículos científicos, se incluyen también reseñas bibliográficas.

Con el objetivo de potenciar la internacionalización y difusión de sus contenidos, *Estilos de Aprendizaje* acepta propuestas en **español, inglés y portugués**. Es una publicación arbitrada con una periodicidad semestral que utiliza el sistema de revisión externa de expertos (peer-review), conforme a las normas de publicación de la APA (American Psychological Association).

Con más de 500 artículos publicados, la Revista Estilos de Aprendizaje cumple sus primeros 16 años situándose entre las publicaciones científicas de referencia en educación y pionera en el estudio de los antecedentes y evolución de los estilos de enseñanza y aprendizaje, además de canalizar la difusión de los avances en la investigación e innovación en Educación en los últimos años. Además de incrementar su indexación e impacto con la reciente incorporación a **JCR-JCI, Q4** y la obtención del reconocimiento de calidad FECYT en el área de Educación e Investigación Educativa y ocupar el **C2 de Dialnet Métricas**, ha sido incluida en 2022 en **JCR con un JFI de 0.1** en Educación.

Presentación del tema

El enfoque STEAM se plantea conectar el conocimiento teórico con aplicaciones prácticas que son cruciales en el contexto educativo y social contemporáneo y, además, despertar un interés profundo por disciplinas fundamentales como la ciencia y la tecnología para la resolución de problemas globales que van desde el cambio climático hasta la necesidad de avances en salud pública pasando por el aprovechamiento de la revolución digital y de la IA.

Por otra parte, la sostenibilidad se puede convertir en un componente central del enfoque STEAM. Este enfoque permitirá a los estudiantes desarrollar una comprensión sobre cómo pueden contribuir a un mundo más equilibrado y sostenible a través de sus carreras profesionales, aunando vocación, profesión y responsabilidad. En este sentido podríamos alinear el enfoque STEAM con el Marco de Competencias para la Sostenibilidad de la UNESCO, integrando principios como el pensamiento sistémico, la resolución de problemas complejos y la acción responsable. Esta sinergia permite que los estudiantes no solo desarrollen habilidades técnicas, sino que también adquieran una perspectiva global sobre cómo sus decisiones impactan en el bienestar social y ambiental, fortaleciendo su rol como agentes de cambio en contextos diversos.

En este número queremos presentar contribuciones que pongan en relación el enfoque STEAM, las competencias para la sostenibilidad y el desarrollo inclusivo y equitativo de las vocaciones de los alumnos.

Líneas temáticas

Se podrán presentar contribuciones consistentes en artículos de investigación, revisiones sistemáticas o meta-análisis, estudios de caso, resultados provenientes de propuestas innovación, informes de evaluación de programas en los ámbitos temáticos descritos, etc.

Entre otras, las líneas temáticas posibles podrán ser:

- Implementación de enfoque STEAM y el tratamiento de problemas globales (cambio climático, digitalismo, justicia social, salud pública, etc.).
- Integración de la sostenibilidad en currículos STEAM en todas las etapas educativas.
- Competencias para la sostenibilidad en la educación STEAM.
- Evaluación del impacto de la enseñanza de la sostenibilidad en programas STEAM.
- STEAM y equidad en la formación de vocaciones científicas y tecnológicas.

- Innovaciones metodológicas y pedagógicas en STEAM para la sostenibilidad.
- Integración de tecnologías digitales (realidad virtual, simulaciones, etc.) para conectar STEAM y sostenibilidad.
- Evaluación de metodologías innovadoras en la enseñanza de STEAM con impacto en la sostenibilidad, el compromiso social o competencias cívicas y ciudadanas.
- Uso de IA y tecnologías emergentes en la enseñanza y práctica de la sostenibilidad.

Coordinación del número monográfico

Dr. Manuel Viñas Limonchi

Profesor Titular de Universidad. Doctor en Comunicación, por la Universidad de Granada. Doctor en Bellas Artes, por la Universidad de Granada. Doctorando en Arquitectura, por la Universidad de Zaragoza.

Director del Grado en Publicidad y RR.PP. (2024-25, vigente) en la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales de la Universidad San Jorge (Zaragoza). Anteriormente, vicedecano de Alumnos (2016-17 hasta 2023-24) y vicedecano del Grado en Publicidad y RR.PP. (2012-13 hasta 2015-16).

Docente en el Máster Universitario en Marketing y Comunicación Corporativa (USJ), Máster Universitario en Postproducción Audiovisual (Universitat Abat Oliba CEU) y Máster Universitario en Investigación y Formación Avanzada en Arquitectura (USJ).

En sus orígenes profesionales, su línea de investigación se centra en el análisis de metodologías de interacción usuario-máquina específicas de la realidad virtual, la comunicación y disciplinas afines. Posteriormente, ya en el contexto académico, se vincula por completo al ámbito de la comunicación, principalmente, al área de la publicidad, así como del periodismo, en su vertiente infográfica, analizando los recursos gráficos como instrumento/medio y fin, susceptibles de intermediar en la evolución del proyecto.

Entre otros, es autor de tres libros de identidad eminentemente proyectual, dos de ellos relacionados con la teoría y la praxis de la imagen digital, el diseño y la comunicación (“S.21. Los prolegómenos del Humanismo Digital” y “Técnicas de Infografía: Variables creativas metodológicas en el desarrollo de la imagen

digital”), y el tercero, sobre arquitectura y tecnología (“Templo Virtual. El paradigma de un nuevo edificio. Análisis conceptual y constructivo de los elementos integrantes, previo a su inserción en plataforma VR”). De igual modo, ha publicado numerosos artículos sobre comunicación, diseño, arte, arquitectura y tecnología en obras especializadas y en revistas científicas; participando, asimismo, en congresos relacionados con el rol comunicativo de la imagen en el proceso creativo y técnico que sustenta el proyecto.

A nivel profesional, ha trabajado en empresas como Trispace Virtual Reality (Madrid) y colaborado como asistente de producción en FABRICATORS (Italia), concretamente, en el desarrollo de aplicaciones interactivas.

Contacto: mvinas@usj.es

María Blasco Cubas

Doctora en Arte y Humanidades Universidad de Castilla La-Mancha.
María Blasco Cubas (Huesca, 1987) Doctora en Arte y Humanidades con mención Cum Laude por la Universidad Internacional de Doctorado de Castilla La-Mancha dirigida por el catedrático J.R. Alcalá. Licenciada en Bellas Artes, Máster predoctoral en Nuevas Prácticas Artísticas y Visuales en la sociedad contemporánea UCLM (2016-2017) y Máster Universitario en Formación del Profesorado por la Universidad Internacional de Valencia -VIU- (2017-2018).

Actualmente desempeña una efervescente labor profesional como docente e investigadora en la Escuela de Arquitectura y Tecnología de la Universidad San Jorge y en la Universidad Europea de Madrid. Compagina la educación con otras áreas vinculadas al arte y la cultura como parte del equipo de Cultura y Editorial USJ y freelance (curaduría, mediación cultural, y producción de múltiples exposiciones, congresos y eventos vinculados, en especial Media Art). Cabe destacar la residencia de investigación entre la Universidad de Castilla la Mancha -a través del Museo Internacional de Electrografía MIDECIANT- y el Ayuntamiento de Zaragoza en Etopia Centro de Arte y Tecnología para la realización de la catalogación y archivo de todas las obras realizadas y/o expuestas en Etopia Centro de Arte y Tecnología desde su apertura en 2013 hasta 2022. Esta relevante estancia investigadora deviene de la participación en el Proyecto de Investigación MINECO_AEMA. Vocabularios para una Red de Archivos y Colecciones de Media Art y sus efectos proyecto de excelencia I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad entre la UCLM y Universidad Carlos III de Madrid.

Dichos avances paralelos a la investigación en Media Art, acompañados de la activa participación en congresos, jornadas y actividades vinculadas con el arte

contemporáneo, hicieron posible colaborar con la mediación y producción ejecutiva de exposiciones enfocadas en el arte, la ciencia y la tecnología como “Consolas, democratizar la imagen digital 1972-2003”, “DronIA” del colectivo 3Dinteractivo, o “VisionarIAs”, entre otras, para la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento así como Etopia Centro de Arte y Tecnología (Zaragoza) hasta 2024.

Ha impartido docencia como especialista en arte y nuevas tecnologías en el máster oficial “Estrategias de creatividad espacial y gráfica en Instalaciones Efímeras” de la Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA) en sus tres ediciones consecutivas, así como en grados y másteres de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) o la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Parte del equipo investigador “Arquitecturas Open Source” y de la Cátedra Mobility Experience firmada entre Fundación Ibercaja y Fundación Universidad San Jorge.

Contacto: mblasco@usj.es

Dra. Ana Ruiz Varona

Profesora Titular de universidad de Ingeniería y Arquitectura. Especialista en el área de urbanística y ordenación del territorio, imparte docencia en la Escuela de Arquitectura y Tecnología de la Universidad San Jorge desde 2012 en las asignaturas de Urbanismo y de Territorio, Ciudad y Paisaje. Ha disfrutado de la prestigiosa beca Fulbright y realizado estancias y trabajos internacionales en la Universidad de California en Los Ángeles, el Politécnico de Milán, la Universidad de la República Oriental de Uruguay, la Universidad de París I Panthéon-Sorbonne o el Departamento de Ingeniería Urbana de la Universidad de Tokio. Actualmente es subdirectora de Investigación de la Escuela de Arquitectura y Tecnología, Investigadora Principal del Grupo Arquitecturas Open Source y directora de la cátedra Mobility Experience desde su fundación en 2019.

Contacto: nruiz@usj.es

Indicaciones para autores

Se podrán presentar manuscritos en los tres idiomas oficiales: inglés, español y portugués.

1. Envío de propuestas:

Las normas de publicación y presentación de originales para preparar el manuscrito/artículo en la [web de la revista](#).

2. Plazo de envío de manuscritos:

El plazo de recepción de manuscritos termina el 25 de julio de 2025.

3. Fecha prevista de publicación

El número objeto de esta llamada a la participación tiene prevista su publicación en abril de 2026.

Más información

Consulte más información en la propia [web de la revista](#).