

Parte A. DATOS PERSONALES

Fecha del CVA 29-02-2024

Nombre y apellidos	Raquel Hijón Neira		
DNI/NIE/pasaporte			
Núm. identificación del investigador	Researcher ID	G-8214-2015	
	Código Orcid	0000-0003-3833-4228	

A.1. Situación profesional actual

Organismo	Universidad Rey Juan Carlos		
Dpto./Centro	Departamento de Ciencias de la Computación, Arquitectura de Computadores, Lenguajes y Sistemas Informáticos y Estadística e Investigación Operativa		
Dirección	C/ Tulipán s/n, 28933 Móstoles Madrid		
Teléfono	914337379	correo electrónico	raquel.hijon@urjc.es
Categoría profesional	Titular de Universidad	Fecha inicio	17-Dic-2021
Espec. cód. UNESCO	580103-580105-580106-580203-580302-120310-120312-120317-120399		
Palabras clave	Informática Educativa, Enseñanza de la Programación, Competencia Digital, Pensamiento Computacional, Serious Games		

A.2. Formación académica (título, institución, fecha)

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
Ingeniera Informática	U.P. de Salamanca en Madrid	1999
Ingeniería Téc. Informática de Gestión	U.P. Comillas de Madrid	1995
Título Ciclo Superior Idioma Inglés	Escuela Oficial de Idiomas de Madrid	2005
Máster Oficial en Tecnologías de la Información y Sistemas Informáticos	Universidad Rey Juan Carlos	2007
Diploma de Estudios Avanzados	Universidad Rey Juan Carlos	2005
Título de Doctor	Universidad Rey Juan Carlos	2010

A.3. Indicadores generales de calidad de la producción científica

1 Sexenio (2019), 2 trienios de investigación (2011 y 2017), 3 Quinquenios, 5 DOCENTIA (ultimo EXCELENTE, 3 anteriores NOTABLE). 2 tesis Doctorales dirigidas (2021), una de ellas con Mención Internacional y Premio Extraordinario de Doctorado. Citas totales (según Google Scholar): 843 (589 desde 2019); 256 (según Scopus). Promedio citas/año (según Google Scholar): 113 (2019-2023). Número de publicaciones: Q1: 6, Q2: 14, Q3: 4, total JCR: 7, Total SJR: 22 SPI Q1:12, SPI Q2: 3 CORE A: 15 CORE B: 2 CORE C:2 Índice h (según Google Scholar): 15 (12 desde 2019): 6 (según Scopus). Índice i10 (según Google Scholar): 25 (17 desde 2019)

Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM

- **Ingeniera en Informática y Doctora en Ingeniería Informática por la Universidad Rey Juan Carlos con Mención de Doctorado Europeo** en 2010, su tesis obtuvo el Premio a la Mejor Tesis Doctoral del Capítulo Español de la Sociedad de la Educación del IEEE. Ha trabajado en empresas de consultoría informática y desarrollo industrial durante más de 5 años. Ha impartido docencia universitaria, en grados y másteres, durante 21 años. Es Profesora Contratada Doctora en el área de Lenguajes y Sistemas Informáticos en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la URJC. Además, está acreditada por la ANECA a la figura de Profesora Titular de Universidad.

- **Actividad investigadora:** Posee un sexenio de investigación. Perteneció al grupo de investigación Laboratorio de Tecnologías de la Información en la Educación (LITE) desde sus orígenes en 2005; sus intereses investigadores abarcan la enseñanza de la programación tanto en niveles universitarios como preuniversitarios, la gamificación y los serious games. Ha participado en el desarrollo y uso tanto universitario como preuniversitario de diversos sistemas para el aprendizaje de la programación y serious games siendo premiados en los Premios SIMO Educación, el Colegio Oficial de Docentes de Madrid y en los premios CSIF Educación. Ha participado como investigadora en 11 proyectos de investigación (europeos, nacionales y regionales). Es autora 31 publicaciones en revistas, de las cuales 23 son indexadas con índice de calidad relativo, de 48 contribuciones a congresos de prestigio, de 3 libros y 17 capítulos de libro. **Ha dirigido 2 tesis doctorales, sobresaliente cum laude, una de ellas con Mención de Doctorado Internacional y Premio Extraordinario de Doctorado.**

- **Seis estancias de investigación:** en Inglaterra en la University of West London (2007), en Portugal, en la Universidade de Lisboa con beca de investigación competitiva (2013) y cuatro en Irlanda, en la University of Galway (2019, 2022 y 2023) y en la Atlantic Technological University (2023). Beca de investigación competitiva del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades "José Castillejo".

- **Actividad Docente:** Posee 3 quinquenios docentes y 6 evaluaciones positivas en el programa Docencia (2021-23 EXCELENTE). Ha dirigido o participado en 12 proyectos de Innovación y Mejora Docente dentro de la URJC. Ha dirigido 20 TFGs y 42 TFGs y PFCs. Es la Directora del Máster Oficial en Competencia Digital y Pensamiento Computacional.

- **Gestión Universitaria:** Ha sido miembro del Claustro Universitario y de la Comisión de Calidad del Grado de Ingeniería Informática de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSII). Ha sido Secretaria Académica del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos, Coordinadora de Intercambio Docente (Erasmus) de la ETSII, miembro de diversas comisiones en la ETSII (Ordenación Académica, Planes de Estudios, Calidad y Promoción, Calidad del Grado de Ingeniería del Software, Convalidaciones y Adaptaciones) y de la URJC (Reconocimiento y Transferencias). Tutora Integral del Grado en Ingeniería Informática y en el Doble Grado de Ingeniería Informática y Administración y Dirección de Empresas en la ETSII. Miembro del Comité de Relaciones con Empresas y Comité de Transferencia y Difusión de proyectos de investigación regionales.

Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES

C.1. Publicaciones

- Hijón-Neira, R., Gómez-Gómez, M., Pérez-Marín, D., Santacruz-Valencia, L. Análisis de la implementación de un marco para la competencia digital docente en la formación inicial del profesorado. *Aloma*, Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna (Universitat Ramon Llull, Barcelona). Vol: 41. 2023. Pp.: 59-70. DOI: <https://doi.org/10.51698/aloma.2023.41.1.59-70>. (SJR Q3)
- Hijón-Neira, R.; Connolly, C.; Pizarro, C.; Pérez-Marín, D. Prototype of a Recommendation Model with Artificial Intelligence for Computational Thinking Improvement of Secondary Education Students. *Computers* 2023, 12, 113. <https://doi.org/10.3390/computers12060113> (SJR Q2)
- García-Iruela, M., Hijón-Neira, R., & Connolly, C. (2022). Can Gamification Help in Increasing Motivation, Engagement, and Satisfaction? A gamified experience in teaching CS to students from other disciplines. *Education in the Knowledge Society*, 23, Article e26932. <https://doi.org/10.14201/eks.26932>. (SJR Q2)
- Pérez-Marín, D., Hijón-Neira, R. & Pizarro, C. (2022) Coding in early years education: which factors influence the skills of sequencing and plotting a route, and to what extent?, *International Journal of Early Years Education*, DOI: 10.1080/09669760.2022.2037076. (SJR Q2)
- Gómez-Gómez, M., Hijón-Neira, R., Santacruz-Valencia, L., & Pérez-Marín, D. (2022). Impact of the Emergency Remote Teaching and Learning Process on Digital Competence and Mood in Teacher Training. *Education in the Knowledge Society*, 23. <https://doi.org/10.14201/eks.27037> (SJR Q2)
- Diana Pérez-Marín, Raquel Hijón-Neira, Ainhoa Romero, Silvia Cruz. Is the use of Makey Makey Helpful to Teach Programming Concepts to Primary Education Students?. *Research Anthology on Computational Thinking, Programming, and Robotics in the Classroom*. IGI Global 2022. Pages: 17 DOI: 10.4018/978-1-6684-2411-7.ch029 (SPI Q1)
- R. Hijón-Neira, D. Pérez-Marín, C. Pizarro and C. Connolly, "The Effects of a Visual Execution Environment and Makey Makey on Primary School Children Learning Introductory Programming Concepts," in *IEEE Access*, doi: 10.1109/ACCESS.2020.3041686.(JCR Q1)
- Hijón Neira, R., Garcia-Iruela, M., & Connolly, C. (2021). Developing and Assessing Computational Thinking in Secondary Education using a TPACK Guided Scratch Visual Execution Environment. *International Journal of Computer Science Education in Schools*, 4(4), 3-23. <https://doi.org/10.21585/ijcses.v4i4.98>
- García-Iruela, M.; Hijón-Neira, R.; Connolly, C. Analysis of Three Methodological Approaches in the Use of Gamification in Vocational Training. *Information* 2021, 12, 300. <https://doi.org/10.3390/info12080300>. SJR 2020, índice de impacto: 0.349 Categoría: Computer Science - Information Systems Posición relativa 225/1162. (SJR Q2)
- Connolly, Cornelia, Hijón-Neira, Raquel, & Ó Grádaigh, Seán. (2021). Mobile Learning to Support Computational Thinking in Initial Teacher Education: A Case Study. *International Journal of Mobile and Blended Learning (IJMBL)*, 13(1), 49-62. doi:10.4018/IJMBL.2021010104. Scopus SJR , índice: 0.225, Categoría: Social Sciences- Education. Posición relativa: 199/445 (SJR Q3)
- Hijón-Neira, R.; Connolly, C.; Palacios-Alonso, D.; Borrás-Gené, O. A Guided Scratch Visual Execution Environment to Introduce Programming Concepts to CS1 Students. *Information* 2021, 12, 378. <https://doi.org/10.3390/info12090378>. (SJR Q2).
- H. Montes, R. Hijón-Neira, D. Pérez-Marín and S. Montes, "Using an Online Serious Game to Teach Basic Programming Concepts and Facilitate Gameful Experiences for High School Students," in *IEEE Access*, vol. 9, pp. 12567-12578, 2021, doi: 10.1109/ACCESS.2021.3049690.(JCR Q1)
- García Iruela M., Fonseca M.J., Hijón-Neira R., Chambel T. (2020) What Happens When Gamification Ends?. In: Bittencourt I., Cukurova M., Muldner K., Luckin R., Millán E. (eds) *Artificial Intelligence in Education*. AIED 2020. Lecture Notes in Computer Science, vol 12164. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-52240-7_18. (SJR Q2)

- H. Montes-León, R. Hijón-Neira, D. Pérez-Marín, and R. Montes-León, "Mejora del Pensamiento Computacional en Estudiantes de Secundaria con Tareas Unplugged," *Education in the Knowledge Society*, vol. 21, 2020, Art no. 24, doi: 10.14201/eks.23002. (SJR Q3)
- M. García-Iruela and R. Hijón-Neira, (2020) "What Perception Do Students Have About the Gamification Elements?," in *IEEE Access*, vol. 8, pp. 134386-134392, doi: 10.1109/ACCESS.2020.3011222. (JCR Q1)
- Hijón-Neira, R., Pérez-Marín, D., Pizarro, C. Parents and Children Learning Chinese Together Using Mobile Devices: Is it Possible? A Blended Learning Approach Based On Bandura Social Learning Theory. 13th annual International Conference of Education, Research and Innovation. ICERI2020 Proceedings. ISSN: 2340-1095. Pp.8462-8471. doi: 10.21125/iceri.2020.1883
- M. García-Iruela, M. J. Fonseca, R. Hijón-Neira and T. Chambel, (2020) "Gamification and Computer Science Students' Activity," in *IEEE Access*, vol. 8, pp. 96829-96836, 2020, doi: 10.1109/ACCESS.2020.2997038. (JCR Q1)
- Pérez-Martín, D., Hijón-Neira, R., Bacelo, A., y Pizarro, C. (2020). Can computational thinking be improved by using a methodology based on metaphors and scratch to teach computer programming to children? *Computers in Human Behavior*. Elsevier, ISSN 0747-5632. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.027>. (JCR Q1)
- Connolly, C, O'Gorman, S., Hall, T., Hijón-Neira, R. (2020). Pre-service Teacher Perceptions in Integrating Maker-Centered Learning in their Mathematics and Education Initial Teacher Education Programme. *UTE. Reviste de Ciènces de l'Educació*. ISSN: 1135-1438. Pag.: 50-67. <https://doi.org/10.17345/ute.2020.3.2778>
- García-Gutierrez, A., Hijón-Neira, R. Gamification Experience with Scratch in Teaching Programming in a Vocational Training Classroom. 2020 International Symposium on Computers in Education (SIIE).
- Ramírez Míguez, A., Hijón Neira, R. Creación de un videojuego educativo sobre células para la enseñanza de la programación. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*. 2020. Vol. 32. Pp: 15-24. Asociación para el Desarrollo de la Informática Educativa (ADIE)
- D Pérez-Marín, R Hijón-Neira, A Romero, S. Is the use of Makey Makey Helpful to Teach Programming Concepts to Primary Education Students? *Cruz International Journal of Online Pedagogy and Course Design (IJOPCD)* 9 (2), 63-77, 2019. (SJR Q3)
- García-Iruela, M. Fonseca, M. J. Hijón-Neira, R. Chambel, T. "Analysis of gamification elements. A case study in a computer science course.", *Artificial Intelligence in Education. AIED 2019. Lecture Notes in Computer Science*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-23207-8_17 (SJR Q2)
- M García-Iruela, R Hijón-Neira. Proposal of a management interface for gamified environments in Moodle 2018 International Symposium on Computers in Education (SIIE), 1-4
- M Martín-Lope, R Hijón-Neira, D Pérez-Marín. Propuesta de Metodología Basada en Metáforas para la Enseñanza de la Programación a Niños Sociedad de Educación del IEEE (Capítulo Español),
- D Pérez-Marín, R Hijón-Neira, M Martín-Lope. A Methodology Proposal Based on Metaphors to Teach Programming to Children. *IEEE-RITA13(1)*: 46-53 (2018) (SJR Q2)
- García Iruela, M., Hijón-Neira, R.: How Gamification Impacts on Vocational Training Students. 19th International Conference on Artificial Intelligence in Education 2018: 99-103. https://doi.org/10.1007/978-3-319-93846-2_19 (SJR Q2).
- R Hijón-Neira, L Santacruz-Valencia, D Pérez-Marín, M Gómez-Gómez. An analysis of the current situation of teaching programming in Primary Education 2017 International Symposium on Computers in Education (SIIE), 1-6
- José Alfredo Martínez-Valdés, J. Ángel Velázquez-Iturbide, Raquel Hijón-Neira: A (Relatively) Unsatisfactory Experience of Use of Scratch in CS1. *TEEM* 2017: 8:1-8:7
- Hijón-Neira, R., Santacruz-Valencia, L., Pérez-Marín, D., Gómez-Gómez M. Un análisis de la situación sobre el estado de la enseñanza de la Programación en Primaria y su didáctica. *International Symposium on Computers in Education (SIIE)*, 2017)
- Martínez Valdés, J.A., Velázquez Iturbide, J.A., Hijón Neira, R. "Hacia una trayectoria didáctica de la Informática en una asignatura Introductoria de programación". XIII Congreso de Informática Educativa versión internacional, Red RIBIE Red Iberoamericana de Informática Educativa. ISSN 2145-7093. 2017.
- Pérez-Marín, D., Hijón-Neira, R., Santacruz, L. Active learning through collaborative knowledge building using an automatic free-text scoring system in a b-learning environment. *Behaviour & IT* 35(7): 572-585 (2016). doi.org/10.1080/0144929X.2016.1171398 (JCR Q3) (SJR Q1)
- Velázquez-Iturbide, J., Castellanos, M., Hijón-Neira, R. Recursion Removal as an Instructional Method to Enhance the Understanding of Recursion Tracing. *IEEE Trans. Education* 59(3): 161-168 (2016). (JCR Q2)
- Hijón-Neira, R., Velázquez-Iturbide, Á., Pizarro-Romero, C., Carriço L. "Game programming for improving learning experience". Conference: ITICSE 2014 - Proceedings of the 2014 Innovation and Technology in Computer Science Education Conference Pages: 225-230 Year: 2014. DOI: 10.1145/2591708.2591737 (CORE A)
- Hijón-Neira, R., Velázquez-Iturbide, C., Pizarro-Romero, C., Carriço, L "Merlin-know, an interactive virtual teacher for improving learning in Moodle". *IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)* .Pages: 19-26. (2014). DOI: 10.1109/fie.2014.7043990 (CORE B)

- Hijón-Neira, R., Velázquez-Iturbide, C., Pizarro-Romero, C., Carriço, L. "Serious games for motivating into programming". IEEE Frontiers in Education Conference (FIE).pages: 757-763. 2014 . DOI: 10.1109/fie.2014.7044111. (CORE B)
- Costa, D., Fernandes, N., Neves, S., Duarte, C., Hijón-Neira, R., Carriço, L. (2013). Web Accessibility in Africa: A Study of Three African Domains. In: Kotzé, P., Marsden, G., Lindgaard, G., Wesson, J., Winckler, M. (eds) Human-Computer Interaction – INTERACT 2013. INTERACT 2013. Lecture Notes in Computer Science, vol 8117. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-40483-2_23 (SJR Q2)
- Hijón- Neira R., Velázquez-Iturbide, Á., Pizarro-Romero, C., Carriço, L. "Improving students learning programming skills with ProGames - Programming through games system". Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics) Volume: 8120 LNCS Issue: PART 4 Pages: 579-586 Published: 2013 DOI: 10.1007/978-3-642-40498-6_48 (SJR Q2)
- Costa, D., Fernandes, N., Neves, S., Duarte, C., Hijón- Neira R., Carriço, L. "Web accessibility in Africa: A study of three African domains". Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics) Volume: 8117 LNCS Issue: PART 1 Pages: 331-338 Published: 2013. DOI: 10.1007/978-3-642-40483-2_23 (SJR Q2)
- Hijón-Neira, R., Velázquez-Iturbide, Á." Merlin-Mo, an Interaction Analysis System for Moodle". ITICSE 2011, 16th Annual Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education. 10.1145/1999747.1999852 (CORE A)
- Hijón-Neira, R.; Velázquez-Iturbide, A; Barn, B.; Oussena, S.Title: A Comparative Study on the Analysis of Students Interactions in e-Learning. Eighth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies. 2008. Pages: 20-22.DOI: 10.1109/icalt.2008.282. (CORE A)
- Hijón-Neira, R.; Velázquez-Iturbide, "How to Improve Assessment of Learning and Performance through Interactive Visualization". Eighth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies. 2008. Pages: 472-476 OI: 10.1109/ICALT.2008.284. (CORE A)
- Hijón-Neira, R.; Urquiza-Fuentes, J.; Domínguez-Mateos, F.; Velázquez-Iturbide, A. "Assessing the usability of a cookies-based access monitoring tool for a CMS". Proceedings - The 7th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT 2007 Pages: 262-264. 2007 DOI: 10.1109/ICALT.2007.74 (CORE A)

C.2. Proyectos

- Proyecto Puente para la investigación en metodologías y herramientas para el aprendizaje de la programación basada en bloques. (ref. M2614). Entidad financiadora: Universidad Rey Juan Carlos. Fechas: 01/01/2022 - 31/12/2022. Investigadores principales: Ángel Velázquez y Jaime Urquiza.
- Proyecto: Investigación y desarrollo de tecnologías educativas en la Comunidad de Madrid. (ref. P2018/TCS-4307). Entidad financiadora: Comunidad de Madrid. Fecha: 01/01/2019 - 30/04/23. Investigador principal: Jesús Ángel Velázquez Iturbide.
- Proyecto: Nueva generación de herramientas para el aprendizaje de la programación con tecnologías interactivas emergentes. /Ref. TIN2015-66731-C2-1-R). Entidad Financiadora: Ministerio de Economía y Competitividad. Duración: desde 01/01/16 hasta 31/12/20. Investigador principal: Jesús Ángel Velázquez Iturbide.
- Proyecto: GEMEC: Mecánica Experimental y Computacional: Simulación y Análisis (ref. 30VCP1G13). Entidad financiadora: Universidad Rey Juan Carlos y Banco de Santander. Investigador principal: Jesús Rodríguez Pérez. Duración: 01/01/2015 – 31/12/2015. Financiación recibida: 10.447'31€
- Proyecto: eMadrid: Investigación y Desarrollo de Tecnologías Educativas en la Comunidad de Madrid (ref. S2013/ICE-2715) Entidad Financiadora: Comunidad de Madrid. Fechas: 01/10/14 – 31/12/2018 Investigador principal: Gregorio Robles Martínez Participantes: UC3M (coordinador), UAM, UCM, UNED, UPM y URJC Duración, desde: 1 oct 2014 hasta: 1 oct 2016 (prorrogable otros 2 años) Cuantía de la subvención: 812.452€
- Proyecto: Human Brain Project Programa: Unión Europea (Marco FET-Flagship) (ref. de Proyecto Europeo 6044102) Participantes: 18 Duración: 2013 – 2016 Investigador responsable: Luis Pastor Pérez Presupuesto: 250.000 euros para URJC
- Proyecto: Educa-Prog: Sistemas de software avanzados para el aprendizaje activo y colaborativo de la programación (ref. TIN2011-29542) Entidad financiadora: Ministerio de Economía y Competitividad Investigador principal: J. Ángel Velázquez Iturbide Participantes: URJC (coordinador) y UCLM Duración, desde: 1 enero 2012 hasta: 31 dic 2014 (extendido hasta 31 dic 2015) Cuantía de la subvención: 35.090€
- Proyecto: Diseño de aplicaciones educativas a partir de taxonomías educativas para el aprendizaje activo de la programación. (ref. TIN2008-04103) Entidad financiadora: Secretaría de Estado de Investigación, Ministerios de Ciencia e Innovación Entidades participantes: URJC – Universidad Rey Juan Carlos Duración, desde: 01/01/09 hasta: 31/12/2011 Cuantía de la subvención: 61.831 euros Investigador responsable: Dr. D. Ángel Velázquez Iturbide Número de investigadores participantes: 16.

C.4. Premios Concedidos

- Participación en la III Edición de los Premios CSIF-Educación (Ámbito Universitario) por el trabajo de investigación "Trabajo cooperativo entre universidad y centros de educación infantil y primaria. Una experiencia de aprendizaje-servicio solidario basado en TIC (ApS TIC)" en Madrid, mayo de 2019.

- 2017- Accésit al Mejor TFM del año por el Colegio Oficial de Docentes. “Creación de un juego educativo para el aprendizaje de la Programación con Scratch y Makey-Makey”. Alumnos benjamín Perianes, Directora Raquel Hijón Neira.
- 2013- Premio SIMO Educación 2013 categoría “Mejor Proyecto de Introducción de las TIC en un centro por el proyecto: “APS de Transferencia de Aprendizaje en TIC de la universidad a Centros Escolares”.
- 2013 – Finalista en Premio SIMO Educación 2013 en la categoría Mejor Proyecto TIC Audiovisual por el proyecto: “PROGAMES, Juegos Interactivos de Programación adaptados a tus gustos y guiados por Merlin-Know, tu profesor virtual”.
- 2011- PREMIO A LA MEJOR TESIS DOCTORAL DEL CESEI (Capítulo Español de la Sociedad de la Educación del IEEE). “Merlin, Un Sistema para el Análisis de la Interacción en Plataformas de e-Learning”, en el ámbito de la Sociedad de la Educación del IEEE.
- 2009- Premio para Jóvenes Investigadores del Consejo Social de la Universidad Rey Juan Carlos, Premio URJC-Pricewaterhousecoopers en Auditoría y Consultoría por el trabajo ‘Mapeo del modelo OOHDM de un portal corporativo en un gestor de contenidos’. Proyecto de Fin de Máster dirigido a Antonio Jesús Sánchez Padial.

C.5 Libros publicados y Editados

- Benjamín Perianes Rodríguez y Raquel Hijón Neira, “Creación de un juego educativo para el aprendizaje de la programación con Scratch y Makey Makey”. En Camino hacia la excelencia, Colegio Oficial de Docentes de Madrid (ed.), Sial Pigmalión, 2018 (ISBN 978-84-17397-9), págs. 91-143.
- Bacelo Polo A., Hijón Neira R., Pérez Marín D. Piensa y programa con Scratch en casa y en clase. Ediciones ANAYA Multimedia ISBN: 978-84-415-4025-5 1, 103 (2018) (SPI Q1)
- Merlin, Un Sistema para el Análisis de la Interacción en Plataformas de e-Learning. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos. ISBN: 978-84-697-04-03-5. 326 págs. 2014. Madrid.
- Utilización de SAP R/3. Hijón Neira R. Editorial Universidad Pontificia Comillas. ISBN: 84-8468-183-1. 2005. 111 págs. Madrid.
- Programación en ABAP/4 para SAP R/3. Hijón Neira R. Editorial Universidad Pontificia Comillas. ISBN: 84-8468-182-3. 2005. 307 págs. Madrid.
- Editora de “Advanced Learning”. Editorial Collegiums. In-tech. ISBN: 978-953-307-010-0. Octubre 2009.