

LUDOLITERACY

Cultura lúdica, competencia digital y aprendizajes

Memoria Técnica de proyectos de I+D+i

Autores

Jordi Sánchez-Navarro

Universitat Oberta de Catalunya (UOC);
Estudios de Ciencias de la Información
y de la Comunicación

Daniel Aranda Juárez

Universitat Oberta de Catalunya (UOC);
Estudios de Ciencias de la Información
y de la Comunicación

Citación

Jordi Sánchez Navarro y Daniel Aranda Juárez (2019) Cultura lúdica, competencia digital y aprendizajes (LUDOLITERACY): Informe final de proyectos de I+D+i. CSO2014-57302-P. 31p.





INFORME FINAL DE PROYECTOS DE I+D+i

A. Datos del proyecto		
A1. Datos del proyecto		
Referencia proyecto	CSO2014-57302-P	
Título Proyecto	Cultura lúdica, competencia digital y aprendizajes (LUDOLITERACY)	
Investigador Principal 1	Jordi Sánchez Navarro	
IP1	Researcher ID: I-8092- 2014	Código Orcid: 0000-0002-0311-1385
Investigador Principal 2*	Daniel Aranda Juárez	
IP2	Researcher ID:	Código Orcid: 0000-0001-9290-0708
Entidad	FUNDACIO PER A LA UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA (UOC)	
Centro	Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación	
Fecha de inicio	1 de enero de 2015	
Fecha final	30 de septiembre de 2018	
Duración	3 años y 9 meses.	
Total concedido (costes directos)	25.000 €	

B. Personal activo en el proyecto					
B.1. Equipo de investigación					
<i>Incluido en la solicitud original</i>					
	Nombre	NIF/NIE	Función en el proyecto	Fecha de baja	Observaciones
1	Jordi Sánchez Navarro		Investigador principal 1. Diseño general del proyecto. Fundamentación teórica de la propuesta. Diseño de los métodos e instrumentos de investigación. Responsable de la difusión externa de los resultados. Responsable de los objetivos operativos 1 a 7, relacionados con el primer ámbito: "Cultura lúdica digital y aprendizaje". Responsable directo de los objetivos O1 - Definición del estado de la cuestión; O11- Integración de resultados, diseño y redacción de propuesta general de alfabetización en juego digital; y O12 - Difusión de resultados en seminario público y otros instrumentos de difusión de libre acceso.		
2	Daniel Aranda Juárez		Investigador principal 2. Diseño general del proyecto. Fundamentación teórica de la propuesta. Diseño de los métodos e instrumentos de investigación. Responsable		



			de la difusión externa de los resultados. Responsable de los objetivos operativos 8 a 11, relacionados con el segundo ámbito: "Alfabetización en juego digital". Responsable directo de los objetivos: O2 - Realización del seminario de expertos 1; O4 - Estudio cuantitativo; O8 - Estudio de propuestas de la comunidad educativa; O9 Seminario con expertos en educomunicación; O11- Integración de resultados, diseño y redacción de propuesta general de alfabetización en juego digital; y O12 - Difusión de los resultados en seminario público y otros instrumentos de difusión de libre acceso.			
3	Silvia Martínez Martínez		Investigadora. Responsable del diseño y ejecución de los objetivos O3 - Entrevistas a expertos; O6 - Observación del enfoque informativo en prensa; y O10 - Entrevistas con expertos en educomunicación. Participación en los objetivos O1, O2, O4, O5.			
4	Sandra Sanz Martos		Investigadora. Responsable del diseño y ejecución del O5 - Análisis de comunidad de jugadores como comunidad de aprendizaje. Participación en O1, O2, O3, O8, O9.			
5	Ferran Lalueza Bosch		Investigador. Responsable del diseño y ejecución del O7 - Estudio de comunicación persuasiva. Participación en los objetivos O1, O6.			
6	Elisenda Estanyol Casals		Investigadora. Participación en O1, O6, O7.			
7	Judith Clares Gavilán		Investigadora. Participación en O1, O2, O3, O4, O6, O10, O11.			
8	Mireia Montaña Blasco		Investigadora. Participación en O1, O4, O7.			
9	Amalia Susana Creus		Investigadora. Participación en O1, O3, O4.			
10	Víctor Navarro Remesal		Investigador. Participación en O1, O2, O4, O5, O9.			
No incluido en la solicitud original						
	Nombre	NIF/NIE	Función en el proyecto	Fecha de alta	Fecha de baja	Observaciones
1	Antonio J. Planells de la Maza		Investigador. Participación en los objetivos O2, O4, O6.	6/10/16		
			Total personal en el equipo de investigación: 11			

C. Resumen del proyecto para difusión pública

Los videojuegos forman parte esencial del ecosistema de medios que nos rodean y sin embargo, no



tienen su espacio en las políticas de alfabetización mediática. Parece evidente que el juego digital trasciende hoy su tradicional rol como parte de una subcultura específica para convertirse en un verdadero motor de la sociedad y la cultura digital. De ello se deriva la necesidad de una propuesta rigurosa e inclusiva de una alfabetización que conecte cultura lúdica, competencia digital y ciudadanía. Una alfabetización mediática rigurosa, que defiende la necesidad de una competencia crítica, analítica y productiva sobre los media, no puede dejar de tener presente y potenciar activamente lo relativo al juego digital y la práctica ubicuidad de las formas de juego digital en nuestra sociedad.

El presente proyecto incorpora el juego digital y los aspectos lúdicos digitales como un contenido imprescindible de la alfabetización mediática que debe incluir las siguientes dimensiones:

- Jugar a juegos digitales. Lo que significa no sólo la habilidad/competencia para jugar un juego digital, sino también igualdad de oportunidades para acceder y jugar. Las barreras de desigualdad en el juego hacen referencia a la oportunidad de acceso a una diversidad de plataformas, géneros (no sólo *mainstream*) y tecnologías de juego, que permiten a la población desarrollar las competencias necesarias para utilizar tecnologías de comunicación heterogéneas y complejas en su tiempo libre.

Entender los juegos digitales. Comprender los significados sociales, económicos, culturales y tecnológicos del juego digital, centrándose en las habilidades analíticas / reflexivas / críticas que comprenden, entre otros, los siguientes temas:

- El juego digital como actividad: placer, sociabilidad, identidad, género, comunidades de juego y culturas de producción.
- Juegos digitales como mundos simulados, estructuras narrativas, mundos ficticios y géneros.
- Aprendizaje y juego.
- Juegos como artefactos culturales.

Producir y codificar los juegos digitales. Se refiere a entornos de aprendizaje que proporcionan a los jugadores muchas de las habilidades propias de la cultura digital actual. La capacidad de ser más creativos en los juegos es cada vez mayor, con juegos que permiten a los jugadores crear y compartir niveles, personalizar personajes y niveles y participar en desafíos colaborativos creativos:

- Codificación.
- Medios coproducidos.
- Modding.

D. Progreso y resultados del proyecto

D1. Desarrollo de los objetivos planteados.

<p>Objetivo 1</p> <p>Definición del estado de la cuestión.</p>	<p>100% de cumplimiento del objetivo.</p> <p>El punto de partida del proyecto fue un estado de la cuestión que nos permitió confirmar y consolidar los aspectos teóricos y metodológicos del proyecto. El resultado del trabajo es un documento monográfico que contempla el estado de la cuestión del juego digital en los últimos diez años. Este documento se estructura en cuatro apartados en los que se abordan diferentes objetos de estudio.</p> <p>1) El primer apartado presenta una selección de monografías, obras de difusión, divulgación o de uso docente centradas en distintas formas de</p>
--	--



	<p>abordar el juego digital.</p> <p>2) La segunda sección se centra en recopilar información relacionada con la celebración de algunos destacados congresos y encuentros científicos focalizados en la temática del videojuego.</p> <p>3) El tercer bloque muestra un mapa de los grupos de investigación o proyectos que incluyen entre sus líneas de investigación el videojuego desde diferentes enfoques y perspectivas.</p> <p>4) Finalmente, la cuarta parte se encarga del estudio de la producción de artículos en revistas científicas de impacto que aborden el tema del videojuego de manera primaria o secundaria. El estudio hemerográfico permite realizar una aproximación cuantitativa, mientras que el análisis de contenido permite realizar un abordaje más cualitativo, centrado en aquellos contenidos que relacionan videojuego y alfabetización.</p> <p>El resultado se publicó en un libro en acceso abierto con esta referencia:</p> <p>Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J.; Martínez-Martínez, S. (2016). El videojuego en el punto de mira: La producción científica sobre el juego digital. Universitat Oberta de Catalunya. ISBN: 978-84-606-6456-7 http://hdl.handle.net/10609/57544</p>
<p>Objetivo 2</p> <p>Celebración de un seminario de expertos en cultura lúdica.</p>	<p>100% de cumplimiento del objetivo.</p> <p>El 22 de junio de 2016 en el marco de proyecto se celebró el Seminario sobre Culturas del Juego Digital que reunió a diseñadores, desarrolladores, académicos y expertos en videojuego y cultura digital. El seminario se planteó como un foro de debate alrededor del estado de la cuestión de los Game Studies. Los resultados de este seminario tuvieron dos usos: (1) se publicaron en abierto como ejemplo del compromiso con la transferencia conocimiento del grupo responsable del proyecto y (2) sirvieron para concretar ideas que alimentaron las fases siguientes del proyecto.</p> <p>El programa del seminario fue el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none">- Presentación: Jordi Sánchez Navarro y Daniel Aranda.- Conversación ACA-PRO: "El cuerpo y el espíritu: el código y el jugador". Planteamos una conversación en la que practitioners y académicos hablan sobre qué implica diseñar y codificar un juego. Ponentes: Tatiana Delgado (Senior Game Designer en King), Alfredo González-Barros (Co-fundador de Underdog Studios y profesor en U-Tad), Antonio José Planells de la Maza (profesor de Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra) y Víctor Navarro Remesal (profesor del Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG), adscrito a la Universidad Pontificia de Comillas).- Panel: "Entender la cultura del videojuego". Ponentes: Sergi Mesonero (CEO de Fandroid Entertainment), Simon Lee. (cofundador de Incubio y fundador de GameBCN, incubadora de iniciativas de desarrollo de videojuegos), Marisol López (directora del Área Digital del ICEC de la Generalitat de Catalunya), Marçal Mora (divulgador de la



	<p>cultura del videojuego retro), Dani Castellanos (Game Director de la desarrolladora A Crowd of Monsters) y Ruth S. Contreras (coordinadora del Observatorio de la Comunicación, el Videojuego y el Entretenimiento, InCom-UAB-UVIC)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resumen de la primera parte del seminario: https://www.youtube.com/watch?v=ww-7iRG43KQ - Resumen de la segunda parte del seminario: https://www.youtube.com/watch?v=0qySDstrn3Y <p>Aunque inicialmente no estaba previsto en el proyecto realizar un segundo seminario de expertos en cultura lúdica (sí un segundo con expertos en educomunicación), tuvimos la oportunidad de ampliar el seminario con una segunda edición. El 29 de junio de 2017 organizamos un segundo seminario sobre culturas del juego digital. En esa ocasión contamos con especialistas de reconocido prestigio nacional e internacional del ámbito de los Game Studies, la disciplina académica cuyo principal objeto de estudio es el juego tanto digital como analógico. La profesora e investigadora del NYU Game Center – Tisch School of Arts de la Universidad de Nueva York, Clara Fernández-Vara, ofreció una conferencia de apertura. Acto seguido, se llevó a cabo una mesa redonda bajo el título “Los Game Studies hoy: la investigación de videojuegos ante la sociedad y la cultura”, que reunió, junto a la profesora Fernández-Vara, a los académicos e investigadores Susana Tosca (Roskilde University, Dinamarca), Alfonso Cuadrado Alvarado (Universidad Rey Juan Carlos de Madrid) y los miembros del equipo de investigación del proyecto Víctor Navarro-Remesal (CESAG – Universidad Pontificia de Comillas) y Antonio José Planells (Tecnocampus – Universitat Pompeu Fabra). El seminario se celebró en el Aula 2 del CCCB (Centre de Cultura Contemporània de Barcelona).</p>
<p>Objetivo 3 Realización de entrevistas a desarrolladores.</p>	<p>100% de cumplimiento del objetivo.</p> <p>El objetivo de esta fase del estudio es investigar cómo desarrolladores y productores de videojuegos experimentan, gestionan y dan sentido a su trabajo. Con esa finalidad, exploramos algunos de los mecanismos estructurales y subjetivos que dan forma a la organización profesional de la industria del juego digital en el contexto español. Lo hacemos a partir de una mirada a los matices de la rutina profesional y a las dinámicas propias del sector tal y como son vividas y narradas por sus protagonistas. Es importante señalar que este enfoque no supone una visión descontextualizada de trayectorias individuales, sino que busca generar conocimiento a partir de comprender las experiencias de las personas en relación a los marcos culturales, económicos, políticos e ideológicos en los que se desarrollan. Tres ejes temáticos estructuran el análisis: la etapa de formación y los inicios de la actividad profesional, las dinámicas profesionales y la relación en equipos de trabajo, y la percepción social en torno a la profesión.</p> <p>Los resultados se han enviado a revistas de impacto y están en</p>



	<p>proceso de revisión:</p> <p>Creus, A.; Clares, J. Sánchez-Navarro, J. (2019) What's your game? Passion and precariousness in the digital game industry from a gameworker's perspective. Enviado a Creative Industries Journal (En revisión, submission ID 184196468).</p> <p>Martínez-Martínez, S.; Sanz, S.; Aranda, D.; Planells, A.J. (2019). "Competencias comunicativas en desarrolladores y productores de videojuego: análisis de programas formativos y experiencias de profesionales de la industria"*. (En revisión). *Título provisional susceptible de modificaciones tras las indicaciones de los evaluadores.</p>
<p>Objetivo 4 Realización del estudio cuantitativo.</p>	<p>100 % de cumplimiento del objetivo.</p> <p>El objetivo de esta fase del estudio es conocer los hábitos de consumo y las opiniones de los jóvenes españoles en relación al tratamiento que realizan los medios de comunicación de los videojuegos y a las percepciones sociales del juego. Para la obtención de información, se diseñó un cuestionario estructurado y programado para su aplicación en sistema CATI (encuestas telefónicas asistidas por ordenador). El universo del estudio lo componen los jóvenes de entre 16 y 35 años residentes en España. La muestra realizada fue de 1.000 entrevistas proporcionales, segmentadas por sexo, edad, comunidad autónoma y tamaño de municipio. El margen de error fue del +3,10 para el total de la muestra.</p> <p>Los resultados de esta fase se han ido haciendo públicos en las siguientes referencias:</p> <p>Aranda, D. (coord.) (2017). Informe ejecutivo. Jóvenes y juego digital. Hábitos de uso y percepciones de los jóvenes sobre la imagen de los videojuegos en los medios de comunicación. Universitat Oberta de Catalunya. http://hdl.handle.net/10609/66246</p> <p>Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., Mohammadi, L. (2018) "An overview of use, knowledge and perceptions of the Internet in Spain", Data in Brief 19, 1498-1503. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352340918306668</p> <p>Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., Martínez-Cerdà, J.F., Meneses, J. (2018) "The impact of digital practices on the perception of risks and benefits of digital gaming", Catalan Journal of Communication & Cultural Studies 10(2), 247-264. http://hdl.handle.net/10609/85385</p> <p>Estanyol; E., Montaña, M., Planells, A.J. (2019) "Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación", Estudios del Mensaje Periodístico, 25(1) (en prensa)</p>



	<p>Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., Mohammadi, L. (2019) “Perceptions and self-assessment of Digital Skills and Gaming Among Youth in Spain” <i>Frontiers</i> (en revisión)</p>
<p>Objetivo 5 Análisis de comunidad de jugadores.</p>	<p>100% de cumplimiento del objetivo</p> <p>En el entorno digital jugar es una de las actividades que despiertan mayor interés. El juego se convierte en tema de conversación entre los usuarios que aprovechan las posibilidades que les brindan diferentes plataformas de comunicación para informarse, colaborar, compartir trucos e incluso narrar las propias hazañas. Este fase del trabajo describe y analizar cómo funcionan estos entornos de comunicación de jugadores partiendo de las características propias de las comunidades interés, de aprendizaje y de práctica. A través de la actividad de los foros de los jugadores de dos juegos de seguimiento masivo como son League of Legends y Minecraft y del intercambio de comentarios que se dan entre los seguidores de los youtubers de referencia como RevenantOL y Vegetta777, analizamos el comportamiento de los usuarios, el volumen y los contenidos de los mensajes y comparamos la estructura y el funcionamiento de ambos entornos. En esta fase también se hizo un análisis cualitativo a partir de las publicaciones realizadas por los tres perfiles de Twitter oficiales de tres juegos multijugador online de referencia como son World of Warcraft, Battelfield1 y FIFA 18 para ver la interacción y conversación así como sujetos participantes en ella.</p> <p>Los resultados de esta fase se han hecho públicos en las siguientes referencias:</p> <p>Sanz-Martos, S., Martínez-Martínez, S., Creus, A. (2018) “Talking about games: Gamers’ digital communication spaces as the object of study”. <i>Catalan Journal of Communication & Cultural Studies</i>, 10(2), 231-245. https://www.ingentaconnect.com/content/intellect/cjcs/2018/0000010/00000002/art00006;jsessionid=1rq0fgwva5bwk.x-ic-live-02</p> <p>Martínez-Martínez, S.; Sanz-Martos, S. (2018). “Los social media y su participación en la construcción y comprensión del relato interactivo de los videojuegos online”. <i>Hipertext.net</i>, 16, 16-21 https://www.raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/337094</p> <p>Sanz-Martos, S., Navarro-Remesal, V.; Planells de la Maza, A.J. (2018) “Características de las comunidades de jugadores de videojuegos”, en Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J., Planells, A.J. (2018). <i>Game & Play: La cultura del juego digital</i>. Ediciones Egregius ISBN: 978-84-17270-47-6. http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/80248</p> <p>Planells de la Maza, A.J. (2018) "La desposesión de datos de</p>



	<p>usuarios y la privacidad en el uso de videojuegos : el caso de Steam". BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació, núm. 41 (diciembre). http://bid.ub.edu/es/41/planells.htm</p>
<p>Objetivo 6 Observación de la prensa (enfoque informativo).</p>	<p>100% de cumplimiento del objetivo.</p> <p>La construcción de la imagen social del videojuego está condicionada por diferentes agentes. En esta fase del trabajo nos centramos en atender a la presencia que el videojuego tiene en otros medios de comunicación para ver el tipo de contenidos o espacios que a este le dedican.</p> <p>Por otro lado, centrados en estudiar el tratamiento informativo que los medios ofrecen del juego digital, se realiza un análisis del contenido en dos fases:</p> <p>La primera corresponde a las publicaciones aparecidas en las versiones digitales de los principales diarios de información general y de deporte en los meses de enero a mayo de 2017. Esta fase</p> <p>La segunda incorpora el análisis comparativo al cotejar los resultados obtenidos en el análisis de dos medios generalistas entre junio y julio de 2017 con los resultados de un estudio previo realizado en 2013 que forma parte de los antecedentes de análisis., tal y como se indicaba en la solicitud del proyecto (Martínez-Martínez, 2013). Precisamente este estudio sirve de base para crear la ficha de análisis que se ha desarrollado en el marco del proyecto.</p> <p>Los resultados de esta fase se han hecho públicos en la siguiente referencia:</p> <p>Martínez-Martínez, S. (2015) "La información sobre videojuegos como ámbito de especialización periodística". <i>Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi</i> [Societat Catalana de Comunicació]. Vol. 32 (2) (novembre 2015), p. 99-114 https://publicacions.iec.cat/repository/pdf/00000222/00000048.pdf</p> <p>Martínez-Martínez, S.; Estanyol, E.; Lalueza, F.; Clares, J. "El tratamiento informativo de los videojuegos en la prensa española: análisis del encuadre y dirección de los contenidos publicados por diarios digitales generalistas y deportivos" *. (Pendiente de revisión). *Título provisional susceptible de modificaciones tras las indicaciones de los evaluadores.</p> <p>Martínez-Martínez, S.; Estanyol, E.; Lalueza, F.; Clares, J. (2019). "Información y noticias sobre videojuegos en los medios de comunicación: estudio de los encuadres y el tratamiento informativo en la prensa" En Sánchez-Navarro, J. Aranda, A. (Coord.) <i>Ludoliteracy. Cultura lúdica, competencia digital y aprendizajes. Informe final.</i> (En prensa).</p>



<p>Objetivo 7 Estudio de la comunicación persuasiva.</p>	<p>100% de cumplimiento del objetivo</p> <p>Se realizó el análisis de contenido de usos de lo lúdico en la comunicación persuasiva, especialmente centrado en cómo se aplica la gamificación en comunicación de marketing a través del estudio de campañas. Los objetivos son: Estructurar un marco teórico en torno al concepto de gamificación, analizar cómo las marcas y las organizaciones están aplicando técnicas de gamificación en sus campañas de comunicación, descubrir cuáles son las últimas tendencias en campañas de gamificación desarrolladas por agencias de comunicación, e identificar a qué target van dirigidas las acciones comunicativas que aplican estrategias de gamificación. Todo ello orientado a incorporar en la propuesta de ludoliteracy conocimiento sobre cómo se usa el juego en la comunicación persuasiva.</p> <p>El artículo resultante (“Playing at persuading? Gamification strategies at the service of marketing communication”) fue enviado a la revista <i>Journal of Advertising Research</i>, pero no fue aceptado por no tener una aplicación práctica directa para los profesionales del sector. Finalmente optamos por enviarla a <i>Journal of Communication Management</i>.</p> <p>Por otra parte, existe una publicación previa sobre este ámbito con autoría de los investigadores implicados en el objetivo 7: Estanyol, E.; Montaña, M.; Lalueza, F. (2016). "Engagement is the Name of the Game: Gamification as a Communication Strategy in Advertising and Public Relations". A: ZILLES, Klaus; CUENCA, Joan. <i>Media Business Models: Breaking the Traditional Value Chain</i>. Peter Lang AG, pàg. 153 - 174.</p>
<p>Objetivo 8 Estudio de propuestas de la comunidad educativa. Método: Análisis documental de prácticas.</p>	<p>100% de cumplimiento del objetivo.</p> <p>Estudiamos 18 experiencias, proyectos, actividades, investigaciones o políticas significativas realizadas en Europa relacionadas con la alfabetización mediática en el contexto de los videojuegos. El objetivo del estudio era ver hasta qué punto se potencian las capacidades y competencias analíticas, reflexivas y creativas alrededor del juego digital. El objetivo final de esta fase es incorporar conocimiento a las recomendaciones en un campo socialmente controvertido y económicamente situado a la cabeza de las industrias culturales pero institucionalmente situado en los márgenes de las políticas educativas estatales y europeas.</p> <p>Los resultados de esta fase tuvieron una difusión al inicio del proyecto en la siguiente referencia de acceso abierto:</p> <p>Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., Martínez-Martínez, S.</p>



	<p>(2015) <i>Ludoliteracy. Informe sobre la alfabetización mediática en el juego digital. Experiencias en Europa</i>. ISBN: 978-84-942658-1-5. http://hdl.handle.net/10609/40821</p>
<p>Objetivo 9 Celebración de seminario con expertos en educomunicación.</p>	<p>100% de cumplimiento del objetivo.</p> <p>El 17 de noviembre de 2017 en el marco de proyecto se celebró el Seminario #MediaLiteracy #Ludoliteracy, que reunió a expertos en educación mediática para discutir sobre los puntos fuertes y débiles de la educación mediática actual: ¿Cual es el objetivo de la educación en medios en la actualidad? ¿Qué medios son objeto de esta educación mediática y qué medios se quedan fuera? y ¿qué enfoques son los más acertados, los menos, los principales o los residuales? Finalmente, se reflexionó sobre el encaja en la media literacy de un medio como el juego digital.</p> <p>Ponentes del seminario:</p> <ul style="list-style-type: none">- Joan Ferrés Prats es doctor en Ciencias de la Información y maestro. Profesor en los Estudios de Comunicación Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Especialista en Comunicación y Educación, trabaja de manera preferente en los ámbitos de la competencia mediática y de la competencia emocional, y en la búsqueda de un nuevo estilo en la comunicación educativa y cultural.- Carmen Marta Lazo es educomunicadora turolense. Profesora Titular de Periodismo de la Universidad de Zaragoza. Directora de Radio.Unizar. Directora de plataforma digital Entremedios. Investigadora Principal del Grupo de Investigación en Comunicación e Información Digital (GICID) (S-115).- Santi Fano, Profesor Asociado de Tecnología Educativa en el Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo. Actualmente también trabaja como especialista en e-learning para el Centro de Innovación de la Universidad de Oviedo. <p>Los resultados del seminario se integraron en la propuesta de ludoliteracy.</p>
<p>Objetivo 10 Realización de entrevistas con expertos en educomunicación.</p>	<p>100 % de cumplimiento de objetivo.</p> <p>Durante la celebración del II Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital: 15, 16 y 17 de Junio de 2017. Campus María Zambrano de Segovia. Realizamos entrevistas en profundidad a los siguientes expertos en educomunicación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Carmen Marta Lazo, profesora de la Universidad de Zaragoza.- Sara Osuna, profesora de la UNED.- Joaquín Paredes Labra, profesor de la Universidad Autónoma de Madrid.- Aquilina Fueyo Gutiérrez, profesora de la Universidad de Oviedo.- Agustín García Matilla, catedrático de la Universidad de Valladolid.- Carlos Gurpegui, consultor en educomunicación.



	Los resultados se integran en las fases finales del proyecto y en la propuesta de ludoliteracy.
Objetivo 11 Integración de todas las actividades y resultados en un documento de memoria, conclusiones y propuesta pedagógica de alfabetización en juego digital o LUDOLITERACY.	100 % de cumplimiento de objetivo. El documento de memoria y conclusiones y la propuesta pedagógica de alfabetización en juego digital son el resultado final del proyecto. Actualmente el documento se encuentra en fase de maquetación. Se publicará en forma de libro en open access en: El repositorio Open Access oficial de la UOC O2 (http://openaccess.uoc.edu). Se ha tramitado un ISBN de méritos con la Editorial UOC que nos permitirá preservar la edición en abierto de la memoria. Los resultados relacionados con las bases de datos obtenidas en el objetivo 4 y que complementan la memoria se han publicado en abierto en Figshare (https://figshare.com/s/b816bdb62edf960aaf05) y se han redactado en formato data paper, actualmente en revisión en <i>Frontiers</i> .
D2. Actividades realizadas y resultados alcanzados.	
Actividad 1: Definición del estado de la cuestión, Meta-análisis y creación del documento de estado de la cuestión. El resultado del trabajo es un documento monográfico que contempla el estado de la cuestión del juego digital en los últimos diez años, que se estructura en cuatro apartados en los que se abordan diferentes objetos de estudio (ver detalle en la descripción del objetivo 1). En esta actividad participaron los siguientes investigadores: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Sandra Sanz, Silvia Martínez, Víctor Navarro Remesal, Ferran Lalueza, Elisenda Estanyol, Mireia Montaña, Judith Clares, Amalia Creus. Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J.; Martínez-Martínez, S. (2016). El videojuego en el punto de mira: La producción científica sobre el juego digital. Universitat Oberta de Catalunya. ISBN: 978-84-606-6456-7 http://hdl.handle.net/10609/57544	
Actividad 2: Presentación de la base teórica y metodológica del proyecto en congreso internacional. Daniel Aranda presentó y discutió las bases teóricas y metodológicas del proyecto en una ponencia invitada en el I Congreso Internacional <i>Communication and Education by Transmedia (Girona, 2016)</i> (Girona, del 20 al 22 de abril de 2016). Investigadores del proyecto participantes: Daniel Aranda, Jordi Sánchez-Navarro y Silvia Martínez-Martínez.	
Actividad 3: Seminario sobre culturas del juego digital. En el marco del proyecto, el 22 de junio de 2016 se celebró el Seminario sobre Culturas del Juego Digital previsto en el proyecto, que reunió a diseñadores, desarrolladores, académicos y expertos en videojuego y cultura digital en una sala de gran capacidad de la sede del 22@ de la UOC en Barcelona. El acceso al seminario era libre previa inscripción gratuita. El seminario se planteó como un foro de debate alrededor del estado de la cuestión de los Game Studies. Fruto de este seminario se editaron dos piezas audiovisuales de los dos debates que se publicaron en abierto y de los que se dio también difusión en la web del grupo responsable del proyecto: https://www.youtube.com/watch?v=vw-7iRG43KQ - Conversación ACA-PRO: “El cuerpo y el espíritu: el código y el jugador”. Intervienen: Tatiana Delgado (King), Alfredo González-Barros (Underdog y U-Tad), Antonio José Planells (Tecnocampus-UPF) y Víctor Navarro Remesal (GESAG-Universidad Pontificia de Comillas). https://www.youtube.com/watch?v=0qySDstrn3Y - Resumen del panel de expertos: “Entender la cultura del videojuego”. Intervienen: Simon Lee (Incubio y GameBCN), Marisol López (ICEC-Generalitat de Catalunya), Marçal Mora (Retro Maquinitas y Universidad de Alcalá de Henares), Dani	



Castellanos (A Crowd of Monsters y Tecnocampus-UPF), Ruth Contreras (OCVE, InCom-UAB-UVIC y Digital Work Force) Sergi Mesonero (Fandroid Entertainment)

Investigadores del proyecto participantes: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Víctor Navarro, Silvia Martínez, Amalia Creus, Sandra Sanz, Judith Clares.

Actividad 4: Publicación de dos secciones monográficas en la revista Anàlisi coordinadas por J. SÁNCHEZ-NAVARRO, A. PLANELLS, V. NAVARRO y D. ARANDA

Special Section Part 1: Digital Game

<https://analisi.cat/issue/view/n54>

Yes, Life is quite strange (Guilt and time in Life is Strange)

Marta Martín Núñez, Shaila García Catalán, Aarón Rodríguez Serrano

Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games

Óliver Pérez Latorre

Fictional worlds as the key to adaptation: The Blade Runner video game case study.

Clara Fernández Vara

Special Section Part 2: Digital Game

<https://analisi.cat/issue/view/n55>

From players to viewers: the construction of the media spectacle in the e-sports context

José Agustín Carrillo Vera

TV series and video games: the poetics of seriality in playful form

Alfonso Cuadrado

Meta-Literacy in Gameworlds

Silviano Carrasco, Susana Tosca

The video games that entertain children: offer and demand analysis of video games among the young audience

Beatriz Feijoo, Aurora García-González

Actividad 5: Presentación de la base teórica y metodológica del proyecto en congreso internacional. La investigadora Silvia Martínez presentó la comunicación "Setting the basis for ludoliteracy: Research trends on video games", aceptada por la Media Education Research Section del congreso IAMCR 2016, Leicester, UK, 27-31 de julio de 2016. Investigadores del proyecto participantes: Jordi Sánchez-Navarro, Daniel Aranda, Silvia Martínez-Martínez, Sandra Sanz y Judith Clares.

<https://iamcr.org/leicester2016>

Actividad 6: Entrevistas en profundidad a desarrolladores

Entre octubre de 2016 y enero de 2017 se realizaron entrevistas a desarrolladores, con el objetivo de esta investigar cómo desarrolladores y productores de videojuegos experimentan, gestionan y dan sentido a su trabajo. Con esa finalidad, exploramos algunos de los mecanismos estructurales y subjetivos que dan forma a la organización profesional de la industria del juego digital en el contexto español. (Ver detalles en el apartado de objetivos). Investigadores del equipo de investigación participantes: Amalia Creus, Sandra Sanz, Judith Clares, Víctor Navarro-Remesal, Silvia Martínez, Antonio José Planells.



Actividad 7: Estudio cuantitativo

De 20 al 31 de mayo de 2017 Se realizó una encuesta para conocer los hábitos de consumo y las opiniones de los jóvenes españoles en relación al tratamiento que realizan los medios de comunicación de los videojuegos y a las percepciones sociales del juego. (Ver detalles sobre el método y resultados en el apartado de objetivos).

Investigadores del equipo de investigación participantes: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Elisenda Estanyol, Mireia Montaña, Antonio José Planells.

Publicación en abierto de la base de datos en **Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., Mohammadi, L.** (2019) "Perceptions and self-assessment of Digital Skills and Gaming Among Youth in Spain" *Frontiers* (en revisión)

Actividad 8: Análisis de comunidad de jugadores.

Se realizó un análisis de comunidades de jugadores entendidas como comunidades de aprendizaje. Con esta actividad se pretende describir y analizar cómo funcionan estos entornos de comunicación de jugadores partiendo de las características propias de las comunidades interés, de aprendizaje y de práctica. (Ver detalles de método y resultados en el apartado de objetivos).

Investigadores del equipo de investigación participantes: Sandra Sanz, Amalia Creus, Víctor Navarro Remesal, Silvia Martínez.

Sanz-Martos, S., Navarro-Remesal, V.; Planells de la Maza, A.J. (2018) "Características de las comunidades de jugadores de videojuegos", en **Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J., Planells, A.J.** (2018). *Game & Play: La cultura del juego digital*. Ediciones Egrejus ISBN: 978-84-17270-47-6.
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/80248>

Actividad 9: Observación de la prensa (enfoque informativo) mediante análisis de contenido.

Se realizó el análisis de contenido del enfoque informativo de la prensa y se confirmaron las hipótesis de partida. (Ver detalles sobre los resultados en el apartado de objetivos).

Investigadores del equipo de investigación participantes: Silvia Martínez, Ferran Lalueza, Elisenda Estanyol.

Martínez-Martínez, S.; Estanyol, E.; Lalueza, F.; Clares, J. "El tratamiento informativo de los videojuegos en la prensa española: análisis del encuadre y dirección de los contenidos publicados por diarios digitales generalistas y deportivos" *. (Pendiente de revisión).

*Título provisional susceptible de modificaciones tras las indicaciones de los evaluadores.

Martínez-Martínez, S.; Estanyol, E.; Lalueza, F.; Clares, J. (2019). "Información y noticias sobre videojuegos en los medios de comunicación: estudio de los encuadres y el tratamiento informativo en la prensa" En **Sánchez-Navarro, J. Aranda, A.** (Coord.) *Ludoliteracy. Cultura lúdica, competencia digital y aprendizajes. Informe final*. (En prensa).

Actividad 10: Estudio de la comunicación persuasiva. Se realizó el análisis de contenido de usos de lo lúdico en la comunicación persuasiva, especialmente centrado en cómo se aplica la gamificación en comunicación de marketing a través del estudio de campañas.

Investigadores del equipo de investigación participantes: Ferran Lalueza, Elisenda Estanyol, Mireia Montaña.

Actividad 11: Estudio de propuestas de la comunidad educativa. Estudiamos 18 experiencias, proyectos, actividades, investigaciones o políticas especialmente significativas realizadas en Europa relacionadas con la alfabetización mediática en el contexto de los videojuegos.

Investigadores del equipo de investigación participantes: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Silvia Martínez.



Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., Martínez-Martínez, S. (2015) Ludoliteracy. Informe sobre la alfabetización mediática en el juego digital. Experiencias en Europa. ISBN: 978-84-942658-1-5.
<http://hdl.handle.net/10609/40821>

Actividad 12: Participación en el V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17).

Daniel Aranda y Jordi Sánchez-Navarro participan con la presentación de los resultados del proyecto en una comunicación oral en el congreso, cuyo lema es "Del diseño al desarrollo de experiencias lúdicas educativas". Del 7 al 9 de junio de 2017 en Tenerife.

Libro de Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. Tenerife. España. ISBN 978-84-697-3849-8[59]. Título de la comunicación: Ludoliteracy: The Unfinished Business of Media Literacy
<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6353>

Actividad 13: Co-dirección y participación del equipo de investigación en el III Congreso Educación Mediática y Competencia digital (EDUMED) celebrado en formato online en mayo de 2017 y presencialmente del 15 al 17 de junio de 2017 en el Campus María Zambrano de Segovia de la Universidad de Valladolid. En el congreso diversos miembros del equipo de trabajo coordinamos las sesiones de presentación el EJE 3: LUDOLITERACY: EL JUEGO DIGITAL EN LA EDUCACIÓN FORMAL Y NO FORMAL. En esta actividad participaron los siguientes investigadores: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Sandra Sanz, Ferran Lalueza, Elisenda Estanyol, Mireia Montaña, Amalia Creus.

<http://www.educacionmediatica.es/congreso2017>

Actividad 14: Entrevistas a expertos en educomunicación. Durante la celebración del II Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital: 15, 16 y 17 de Junio de 2017. Campus María Zambrano de Segovia. (Ver detalles en el apartado de objetivos).

En esta actividad participaron los siguientes investigadores: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Sandra Sanz, Ferran Lalueza, Elisenda Estanyol, Mireia Montaña, Amalia Creus.

Actividad 15: Segundo seminario sobre culturas del juego digital. Aunque inicialmente no estaba previsto en el proyecto realizar un segundo seminario de expertos en cultura lúdica (sí un segundo con expertos en educomunicación), tuvimos la oportunidad de ampliar el seminario con una segunda edición. El 29 de junio de 2017 organizamos un segundo seminario sobre cultura del juego digital. En esa ocasión contamos con especialistas de reconocido prestigio nacional e internacional del ámbito de los Game Studies, la disciplina académica cuyo principal objeto de estudio es el juego tanto digital como analógico. La profesora e investigadora del NYU Game Center – Tisch School of Arts de la Universidad de Nueva York, Clara Fernández-Vara, ofreció una conferencia de apertura.

Acto seguido, se llevó a cabo una mesa redonda bajo el título "Los Game Studies hoy: la investigación de videojuegos ante la sociedad y la cultura", que reunió, junto a la profesora Fernández-Vara, a los académicos e investigadores Susana Tosca (Roskilde University, Dinamarca), Alfonso Cuadrado Alvarado (Universidad Rey Juan Carlos de Madrid) y los miembros del equipo de investigación del proyecto Víctor Navarro-Remesal (CESAG – Universidad Pontificia de Comillas) y Antonio José Planells (Tecnocampus – Universitat Pompeu Fabra). El seminario se celebró en el Aula 2 del CCCB (Centre de Cultura Contemporània de Barcelona).

En esta actividad participaron los siguientes investigadores: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Elisenda Estanyol, Amalia Creus.

Actividad 16: Participación en el workshop internacional "El videojuego como objeto de investigación: estado de la cuestión". Los investigadores principales del proyecto, Jordi Sánchez-Navarro y Daniel Aranda, difundieron y discutieron los resultados del proyecto en una comunicación oral el 30 de junio de 2017 en la Facultad de Ciencias de la Educación de la UAB (Bellaterra, Barcelona).



<http://gameresearch.uoc.edu/game-participa-en-el-workshop-internacional-el-videojuego-como-objeto-de-investigacion-estado-de-la-cuestion/>

Actividad 17: Participación del equipo de investigación en el VII Congreso Internacional de Investigación en Comunicación e Información Digital (CICID 2017) (Zaragoza, 8 a 10 de noviembre de 2017). Daniel Aranda, Jordi Sánchez-Navarro y Antonio José Planells fueron responsables de la coordinación del Simposio 21 "Game & Play: La cultura del juego digital". Además, se presentaron varias comunicaciones de resultados del proyecto: (1) "Características de las comunidades de jugadores de videojuegos", de Sandra Sanz, Antonio José Planells y Víctor Navarro-Remesal; (2) "Y tú, ¿a qué juegas? El juego digital desde la perspectiva de sus creadores", de Amalia Creus, Antonio José Planells, Judith Clares y Sandra Sanz; y (3) "Jóvenes y videojuegos: percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación", de Elisenda Estanyol y Mireia montaña Blasco.

<http://cicid.es/simposios/simposio21/>

Actividad 18: Seminario de expertos en educucomunicación. El 17 de noviembre de 2017 se celebró el segundo seminario del proyecto, titulado en esta ocasión Seminario #MediaLiteracy #Ludoliteracy, que académicos y expertos en educación mediática en la sala Tony Bates de la sede de Tibidado de la UOC (Barcelona). El acceso a la primera parte del seminario era libre previa inscripción gratuita. La segunda parte del seminario consistió en una reunión de trabajo de los expertos convocados y el equipo de investigación del proyecto.

Investigadores del equipo de investigación participantes: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Amalia Creus, Sandra Sanz, Judith Clares, Víctor Navarro-Remesal, Elisenda Estanyol, Ferran Lalueza, Mireia Montaña, Antonio José Planells.

Actividad 19: Participación en el congreso COMUNICA2: Congreso Internacional sobre Redes Sociales celebrado en Gandía los días 15 y 16 de febrero de 2018 para compartir resultados de la investigación sobre la comunidad de jugadores con la comunicación "Los Social Media y su Participación en la Construcción y Comprensión del Relato Interactivo de los Videojuegos Online". En esta actividad participaron las investigadoras Silvia Martínez-Martínez y Sandra Sanz Martos.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6555288>

Actividad 20: Presentación del IP1 Jordi Sánchez Navarro de los resultados del proyecto en la IX Jornada de Investigación de la Sociedad Catalana de Comunicación. Instituto de Estudios Catalanes, 1 de marzo de 2018, Barcelona.

<https://observatoriocibermedios.upf.edu/jornada-recerca-societat-catalana-comunicacio>

Actividad 21: Redacción de la memoria, las conclusiones del proyecto y la propuesta pedagógica de alfabetización en juego digital o LUDOLITERACY.

En esta actividad participaron los siguientes investigadores: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Silvia Martínez, Sandra Sanz, Ferran Lalueza, Elisenda Estanyol, Mireia Montaña, Amalia Creus, Víctor Navarro-Remesal, Antonio José Planells.

Actividad 22: Edición y publicación de la memoria y la propuesta pedagógica. En esta actividad participaron los siguientes investigadores: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Silvia Martínez, Sandra Sanz, Ferran Lalueza, Elisenda Estanyol, Mireia Montaña, Amalia Creus, Víctor Navarro-Remesal, Antonio José Planells.. Pendientes de obtener el ISBN para su publicación posterior en repositorios en abierto, entre ellos el O² de la Universitat Oberta de Catalunya.

Actividad 23: Presentación pública y en abierto de los resultados del proyecto. En esta actividad participan los siguientes investigadores: Jordi Sánchez Navarro, Daniel Aranda, Silvia Martínez, Sandra



Sanz, Ferran Lalueza, Elisenda Estanyol, Mireia Montaña, Amalia Creus, Víctor Navarro-Remesal, Antonio José Planells. (Mayo 2019)

D3. Problemas y cambios en el plan de trabajo.

D4. Colaboraciones con otros grupos de investigación directamente relacionadas con el proyecto.

Relacione

Como responsables un I+d orientado a la alfabetización en el juego digital formamos parte como co-organizadores y miembros del comité científico del **III Congreso Educación Mediática** celebrado del 15 al 17 de junio de 2017 en Segovia (<http://educacionmediatica.es>). Este congreso agrupó a la mayoría de grupos, instituciones e investigadores interesados en el ámbito de la Educomunicación además de organizaciones internacionales como **GAPMIL: Global Alliance for Partnerships on MIL (UNESCO)**; **CEMP: Centre for Excellence in Media Practice (UK)**; **CIESPAL – Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina en Quito**; **UNAOC: Alianza de Civilizaciones de las Naciones Unidas**; la **cátedra UNESCO “Savoir devenir à l’ère du développement numérique durable”**, o la **Cátedra de Educomunicación “Mario Kaplún” en el CIESPAL**. Nuestra participación en el congreso nos permitió organizar un eje dedicado a la Ludoliteracy, presentar nuestros resultados en un foro de expertos y desarrollar diferentes fases del proyecto.

Por otro lado, diferentes miembros del grupo de investigación han participado en el asesoramiento del proyecto **Cazadores de historias de futuro** (<http://www.cacadorsdhistories.cat>) que lidera el grupo de investigación Mediaccions (<http://www.mediaccions.net>). El proyecto tiene como objetivo la creación colectiva de historias a través del juego y técnicas de creatividad, financiado por el Ayuntamiento de Barcelona.

D5. Colaboraciones con empresas o sectores socioeconómicos directamente relacionados con el proyecto.

Relacione las colaboraciones con empresas o sectores socioeconómicos y el valor añadido que aportan al proyecto.

Se ha establecido un marco de colaboración con Fundación Esplai. La Fundación Esplai es una entidad sin ánimo de lucro de ámbito estatal, con proyección internacional, en especial en Europa e Iberoamérica, la misión es educar a los niños y jóvenes, fortalecer las entidades de ocio y el Tercer Sector, mejorar el medio ambiente y promover la ciudadanía y la inclusión social, con voluntad transformadora.

Como resultado se ha creado el curso de formación “Competencias Digitales para profesionales que trabajan con jóvenes” donde se hace especial hincapié en los videojuegos y la codificación de los mismos. Esta formación se iniciará en julio de 2019 en el marco de la universidad de verano de la UOC.

También hemos firmado un convenio de doctorado industrial con la Fundació Taleia - ViOD Games Studio. El objetivo de la investigación es diseñar y determinar la eficacia a largo plazo de la mejora de la calidad de vida de un serious game digital en las personas con insuficiencia renal. Para la creación del juego se implementarán dinámicas de co-creación con los propios pacientes y se establecerán sistemas de recompensas propios de la gamificación como son los puntos, niveles, progresión, insignias o desafíos. Asimismo, se investigará el impacto del juego en los diferentes indicadores de salud, de calidad de vida y de cumplimiento del tratamiento.

D6. Actividades de formación y movilidad de personal directamente relacionadas con el proyecto.



Indique las actividades de formación y movilidad de personal relacionadas con el desarrollo del proyecto. Describa, además, si procede, las actividades realizadas en colaboración con otros grupos o con actividades de formación en medianas o grandes instalaciones.

	Nombre	Tipo de personal (becario, técnico, contratado con cargo al proyecto, posdoctoral, otros)	Descripción de las actividades de formación o motivo de la movilidad
1			
2			

D7. Actividades de internacionalización y otras colaboraciones relacionadas con el proyecto.

Indique si ha colaborado con otros grupos internacionales. Consigne si ha concurrido, y con qué resultado, a alguna convocatoria de ayudas (proyectos, formación, infraestructuras, otros) de programas europeos y/o programas internacionales, en temáticas relacionadas con la de este proyecto. **Indique** el programa, socios, países y temática y, en su caso, financiación recibida.

1. Los investigadores principales del presente proyecto colaboraron con un consorcio de 13 universidades europeas en el diseño, preparación y presentación del proyecto de investigación **Exploring and constructing European culture with young European gamers (EUROGAMERS)**, en la convocatoria europea **H2020-SC6-CULT-COOP-2017**. El consorcio estaba formado por las siguientes instituciones: Univeritat Pompeu Fabra (ES), Université Paris 13 (FR), University of Kent (UK), Universitaet Postdam(DE), Roskilde Universitet (DK), Jyvaskylan Yliopisto (FI), Univerzita Karlova (CZ), Göteborgs universitet (SE), Universiteit Twente (NL), Universitat Oberta de Catalunya (ES), Centro de Enseñanza Superior Albert Giménez (ES), Tecnocampus Mataró-Maresme (ES), Universidad de Vic - Universidad Central de Catalunya (ES). El proyecto pasó a la segunda fase de evaluación y fue valorado por los evaluadores con 11 sobre 15.

2. Los investigadores principales del presente proyecto colaboran con un consorcio de cinco instituciones europeas en el proyecto europeo **SCHOOL BREAK** (Erasmus+ 2018-1-DE03- KA201-047321) (2018- 2020), proyecto que tiene como objetivo explorar las posibilidades de aprender diseñando y participando en experiencias de juegos de escape por parte de estudiantes de secundaria. Las instituciones participantes en el proyecto son: Pädagogische Hochschule Freiburg (Freiburg, Germany), Durham Centre for Academic Development (Durham, UK), Archivio della Memoria (Rome, Italy), Limerick Institute of Technology (Limerick, Ireland), Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (Locarno, Switzerland), Universitat Oberta de Catalunya. En este proyecto, el grupo liderado por los investigadores principales del presente proyecto se encarga de un work package que ha recibido una financiación de 32.000 euros.

3. De este proyecto nace también la propuesta **Educación Social Digital: juventud, ciudadanía activa e inclusión (ESDigital). Proyecto presentado a la Convocatorias 2018 Proyectos de I+D de GENERACIÓN DE CONOCIMIENTO** en el que participan investigadores internacionales en el equipo de trabajo, Toby Miller (UCR, Universidad de California) y Richard Maxwell (Queens College) co-autores del libro *Greening the Media* (2012, Oxford University Press). Convocatoria pendiente de resolución. La propuesta científica explora cómo ciertos usos de Internet y los medios sociales pueden potenciar una ciudadanía activa y la participación política de los jóvenes. A su vez, propone desarrollar las líneas maestras de una educación social digital que, dirigida a centros de educación social para jóvenes (centros de educación en el tiempo libre o espacios e instituciones de educación no formal), fomente una pedagogía social crítica del medio digital.

E. Difusión de los resultados del proyecto

Relacione únicamente los resultados derivados de este proyecto.

E1. Publicaciones en revistas indexadas directamente relacionadas con los resultados del



proyecto.	
<i>Indique autores*, título, referencia de la publicación, año, factor de impacto de la publicación, cuartil...</i>	
1.	Sanz-Martos, S., Martínez-Martínez, S., Creus, A. (2018) "Talking about games: Gamers' digital communication spaces as the object of study". Catalan Journal of Communication & Cultural Studies, 10(2), 231-245. SJR Communication Q3; Cultural Studies Q2, ESCI; CarhusPlus+ 2014: D; CIRC Ciencias Sociales: A, Ciencias Humanas: C
2.	Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., Mohammadi, L. (2018) "An overview of use, knowledge and perceptions of the Internet in Spain, Data in Brief 19, 1498-1503. CiteScore: 0.70. (SNIP): 0.287 - SJR: 0.341
3.	Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., Martínez-Cerdà, J.F., Meneses, J. (2018) "The impact of digital practices on the perception of risks and benefits of digital gaming", Catalan Journal of Communication & Cultural Studies 10(2), 247-264. SJR Communication Q3; Cultural Studies Q2; ESCI; CarhusPlus+ 2014: D; CIRC Ciencias Sociales: A, Ciencias Humanas: C
4.	Planells de la Maza, A.J. (2018) "La desposesión de datos de usuarios y la privacidad en el uso de videojuegos : el caso de Steam". BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació, núm. 41 (diciembre). SJR Library and Information Science: Q4 - SJR: 0.12
5.	Estanyol, E.; Montaña, M.; Planells, A.J. (2019) "Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación", Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 25(1) (en prensa) SJR Communication Q3 - SJR: 0.23
*Resalte en negrita el/los IPs y miembros del equipo de investigación	
Total publicaciones: 5	

E2. Otras publicaciones científico-técnicas directamente relacionadas con los resultados del proyecto.	
<i>Indique autores*, título, referencia de la publicación, año...</i>	
1.	Martínez-Martínez, S. (2015). "La información sobre videojuegos como ámbito de especialización periodística". Comunicació. Revista de Recerca i d'Anàlisi, 32(2), 99-114. CarhusPlus+2014 D, Latindex: 35 criterios
2.	Martínez-Martínez, S.; Sanz-Martos, S. (2018). "Los social media y su participación en la construcción y comprensión del relato interactivo de los videojuegos online". Hipertext.net, 16, 16-21. CarhusPlus+2014: D; CIRC, Ciencias Sociales: C; Latindex: 35 criterios
* Resalte en negrita el/los IPs y miembros del equipo de investigación	
Total publicaciones: 2	

E3. Publicaciones en libros/capítulos de libros	
<i>Indique autores*, título, referencia de la publicación, año...</i>	
1.	Sánchez-Navarro, J., Aranda, D., Martínez-Martínez, S. (2015) "Digital Play and the Internet as ludic ecosystems. The hierarchy of media for entertainment and emergent literacies". En: Ilana Eleá (ed.) Agents and Voices A Panorama of Media Education in Brazil, Portugal and Spain. Göteborg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media at Nordicom, 215-222. ISBN: 978-91-87957-06-2.
2.	Estanyol, E.; Montaña, M.; Lalueza, F. (2015) "Engagement is the Name of the Game. Gamification as a Communication Strategy in Advertising and Public Relations". En: Cuenca, J.; Zilles, K. (Eds).Breaking the media value chain. London: Peter Lang.
3.	Aranda, D., Gómez, S., Navarro-Remesal, V., Planells, A.J. (2015) Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico, Editorial UOC,
4.	Sánchez-Navarro, J.; Aranda, Daniel (2015) "El impacto de lo digital en la comunicación y las relaciones de los adolescentes", en G. Roca (coord.) Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Cuaderno Faro, núm. 9. Barcelona, Hospital Sant Joan de Déu, 91-99.
5.	Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J., Planells, A.J. (2018). Game & Play: La cultura del juego digital. Ediciones Egregius ISBN: 978-84-17270-47-6. http://hdl.handle.net/10609/80248



6.	Estanyol, E.; Montaña, M. (2018) "Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación". En (Coord.) Daniel Aranda, Jordi Sánchez-Navarro, Antonio José Planells. Game & Play. La cultura del juego digital. Egregius Ediciones. Colección Comunicación e Información Digital. ISBN 978-84-17270-47-6 (pp- 69-86).
7.	Sanz-Martos, S.; Planells, A.J., Navarro-Remesal, V. (2018) "Características de las comunidades de jugadores de videojuegos. En (Coord.) Daniel Aranda, Jordi Sánchez-Navarro, Antonio José Planells. Game & Play. La cultura del juego digital. Egregius Ediciones. Colección Comunicación e Información Digital. ISBN 978-84-17270-47-6.

* Resalte en negrita el/los IPs y miembros del equipo de investigación

Total libros: 2
Total capítulos de libros: 5

E4. Publicaciones en "open access" directamente relacionadas con los resultados del proyecto. Indique autores*, título, referencia de la publicación, año...

1.	Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., Martínez-Martínez, S. (2015). Ludoliteracy. Informe sobre la alfabetización mediática en el juego digital. Experiencias en Europa. ISBN: 978-84-942658-1-5. http://hdl.handle.net/10609/40821
2.	Martínez-Martínez, S. (2015). "La información sobre videojuegos como ámbito de especialización periodística". Comunicació. Revista de Recerca i d'Anàlisi, 32(2). Pág. 99-114 http://revistes.iec.cat/index.php/TC
3.	Aranda, D., Sánchez-Navarro, J. y Martínez-Martínez, S. (coord.) (2016) El videojuego en el punto de mira. La producción científica sobre el juego digital. Barcelona: Editorial UOC. ISBN: 978-84-606-6456-7. http://hdl.handle.net/10609/57544
4.	Sánchez-Navarro, J. y Aranda, D. (2016) LUDOLITERACY: The Unfinished Business of Media Literacy. Barcelona: Editorial UOC. ISBN: 978-84-617-5344-4. http://hdl.handle.net/10609/58365
5.	Aranda, D. (coord.) (2017). Informe ejecutivo. Jóvenes y juego digital. Hábitos de uso y percepciones de los jóvenes sobre la imagen de los videojuegos en los medios de comunicación. Universitat Oberta de Catalunya. http://hdl.handle.net/10609/66246
6.	Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J.; Mohammadi, L. (2018). "An Overview of use, knowledge and perceptions of the Internet in Spain". Data in Brief (19), August, 1498-1503 https://doi.org/10.1016/j.dib.2018.06.015
7.	Martínez-Martínez, S.; Sanz, S. (2018). "Los social media y su participación en la construcción y comprensión del relato interactivo de los videojuegos online". Hipertext.net (16), 16-21 http://dx.doi.org/10.31009/hipertext.net.2018.i16.05
8.	Planells de la Maza, A.J. (2018) "La desposesión de datos de usuarios y la privacidad en el uso de videojuegos : el caso de Steam". BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació, núm. 41 (diciembre).

* Resalte en negrita el/los IPs y miembros del equipo de investigación

Total publicaciones: 8

E5. Patentes directamente derivadas de los resultados del proyecto. Indicar si están licenciadas y/o en explotación. Indique autores*, título, referencia, año...

1.	
2.	
n.	

* Resalte en negrita el/los IPs y miembros del equipo de investigación

Total patentes:
Total patentes licenciadas:
Total patentes en explotación:

E6. Asistencia a congresos, conferencias o workshops relacionados con el proyecto



<p>Nombre del congreso/conferencia/ workshop: Comunica2: Congreso Internacional sobre Redes Sociales</p> <p>Tipo de comunicación: “Los social media y su participación en la construcción y comprensión del relato interactivo de los videojuegos online”</p> <p>Autores*: Martínez-Martínez, S.; Sanz-Martos, S.</p> <p>Año: 2018</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/ workshop: IX Jornada de Investigación de la Sociedad Catalana de Comunicación del Instituto de Estudios Catalanes.</p> <p>Tipo de comunicación: Ponencia invitada. “Cultura lúdica, competencia digital y aprendizajes”</p> <p>Autores*: Sánchez Navarro, Jordi</p> <p>Año: 2018</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/ workshop: Workshop Internacional “El videojuego como objeto de investigación: Estado de la cuestión. Universidad Autónoma de Barcelona.</p> <p>Tipo de comunicación: Ponencia invitada. “Ludoliteracy: digital gaming as an object of study in the context of media literacy”</p> <p>Autores*: Sánchez Navarro, Jordi; Aranda, Daniel</p> <p>Año: 2017</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: VII Congreso Internacional de Investigación en Comunicación e Información Digital. CICID 2017</p> <p>Tipo de comunicación: Comunicación oral: “Jóvenes y videojuegos: percepciones sobre su tratamiento informativo los medios de comunicación”</p> <p>Autores*: Montaña, Mireia; Estanyol, Elisenda</p> <p>Año: 2017</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: VII Congreso Internacional de Investigación en Comunicación e Información Digital. CICID 2017</p> <p>Tipo de comunicación: Comunicación oral: “Características de las comunidades de jugadores de videojuegos”</p> <p>Autores*: Sanz-Martos, Sandra; Navarro-Remesal, Víctor; Planells de la Maza, Antonio José</p> <p>Año: 2017</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: VII Congreso Internacional de Investigación en Comunicación e Información Digital. CICID 2017</p> <p>Tipo de comunicación: Comunicación oral: “Y tú, ¿a qué juegas? El juego digital desde la perspectiva de sus creadores”</p> <p>Autores*: Creus, Amalia; Sanz-Martos, Sandra; Navarro-Remesal, Víctor; Clares, Judith</p> <p>Año: 2017</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17): “Del diseño al desarrollo de experiencias lúdicas educativas”, Universidad de La Laguna, Tenerife.</p> <p>Tipo de comunicación: Comunicación oral. Ludoliteracy: The Unfinished Business of Media Literacy</p> <p>Autores*: Aranda, Daniel; Sánchez Navarro, Jordi</p> <p>Año: 2017</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/ workshop: III Congreso Internacional Educación mediática y competencia digital. EDUMED. Universidad de Valladolid, campus de Segovia.</p> <p>Tipo de comunicación: Comunicación oral. “El juego como estrategia. Análisis de campañas publicitarias con componente de gamificación”</p> <p>Autores*: Estanyol, Elisenda; Montaña, Mireia; Lalueza, Ferran.</p> <p>Año: 2017</p>
<p>Nombre del congreso/conferencia/workshop: 2016 IAMCR Conference "Memory, Commemoration and Communication: Looking Back, Looking Forward, Leicester University.</p> <p>Tipo de comunicación: Comunicación oral. “Setting the Basis for Ludoliteracy: Research Trends on Video Games”</p> <p>Autores*: Sánchez Navarro, Jordi; Aranda, Daniel; Martínez Martínez, Silvia; Clares, Judith; Sanz, Sandra</p>



Año: 2016	
Nombre del congreso/conferencia/workshop: CET Congress – Communication and Education by Transmedia. Universitat de Girona.	
Tipo de comunicación: Comunicación oral. “Ludoliteracy: The unfinished business of Media Literacy”	
Autores*: Aranda, Daniel; Sánchez-Navarro, Jordi; Martínez-Martínez, Silvia	
Año: 2016	
* Resalte en negrita el/los IPs y miembros del equipo de investigación	Total congresos nacionales: 0 Total congresos internacionales: 8 Total conferencia/ workshop: 2
E7. Tesis doctorales relacionadas con el proyecto. <i>Indique si están (en marcha) o finalizadas</i>	
Nombre: Isperih Karaivanov Director: Daniel Aranda, Jordi Sánchez Navarro (en marcha) Título: Identifying and evaluating practices of learning in the shared experience of “Let’s Play” media content Organismo: UOC	
Nombre: Carles Bonet Director: Daniel Aranda (en marcha) Título: Beneficios de un Serious Game para la salud aplicado a pacientes renales Organismo: Doctorado industrial Fundació Taleia - ViOD Games Studio - UOC	
	Total tesis en marcha: 2 Total tesis finalizadas:

F. Impacto de los resultados del proyecto <i>Indicar el impacto científico-técnico, económico y social de los resultados de la investigación identificando el principal impacto científico-técnico derivado del proyecto de acuerdo con lo indicado en la solicitud y posibles impactos no previstos, el sector o sectores sobre los que tendrán impacto los resultados y actividades realizadas en el proyecto que puedan dar lugar a transferencia de conocimiento.</i>
F1. Principal impacto derivado en el proyecto
<p>El principal impacto se deriva de los propios avances y resultados científicos de la investigación realizada que han permitido profundizar en la definición y dimensión de la Ludoliteracy y ponerla en valor dentro de la educación mediática. Como se señaló en la solicitud del proyecto, se trataba éste de un campo poco explorado desde la investigación por lo que se ha contribuido a dotar de reflexión académica y resultados contrastados a este tema centrado en el videojuego o juego digital.</p> <p>Además de fijar un cuerpo teórico sólido, hemos contribuido a abordar la definición y realidad del videojuego desde una desde una perspectiva amplia lo que ha permitido enriquecer el enfoque y entrar en diálogo con los diferentes sujetos implicados. Comprender el uso, práctica y percepciones del juego digital han sido fundamentales para poder realizar un reflexión teórica y marcar propuestas de acción dentro de la Ludoliteracy teniendo en cuenta también experiencias de alfabetización en el videojuego que se estuvieran desarrollando.</p> <p>El conocimiento alcanzado incluye comprender el contexto en el que se enmarca el videojuego (situación y tendencias) así como abordar las competencias y habilidades que aporta la Ludoliteracy. Su impacto académico se sitúa tanto en las publicaciones en revistas indexadas como de open access en forma de artículos, libros o informes, la presentación de resultados de diferentes actividades en encuentros nacionales e internacionales, la participación en la organización de congresos y seminarios así como la coordinación de monográficos dedicados al estudio del videojuego en publicaciones de impacto. Este conocimiento tiene un impacto social alto por la propia ubicuidad del juego digital y de ello</p>



se derivan las diferentes acciones de difusión y transferencia que se han desarrollado para alcanzar a un mayor número posible de sujetos y entidades.

F2. Impacto no previsto derivado del proyecto

Entre los impactos no previstos cabe destacar el relacionado con el sector industrial con el que se ha establecido un convenio de doctorado Industrial. El objetivo es aprovechar este conocimiento generado para mejorar la competitividad, al mejorar la transferencia de los resultados de la investigación científica a la cadena productiva o procesos industriales, así como contribuir a la formación de personal cualificado. Se trata de una alianza estratégica entre entorno académico y profesional.

El convenio de doctorado industrial se ha firmado con Fundació Taleia - ViOD Games Studio. El objetivo de la investigación es diseñar y determinar la eficacia a largo plazo) en la mejora de la calidad de vida de un serious game digital en las personas con insuficiencia renal. Para la creación del juego se implementarán dinámicas de co-creación con los propios pacientes y se establecerán sistemas de recompensas propios de la gamificación como son los puntos, niveles, progresión, insignias o desafíos. Asimismo, se investigará el impacto del juego en los diferentes indicadores de salud, de calidad de vida y de cumplimiento del tratamiento.

La estrecha relación del desarrollo del videojuego con la innovación tecnológica ha permitido además ampliar el conocimiento y comprensión del uso de esta. En especial nos referimos a prácticas comunicativas y relacionales emergentes en el contexto digital, que puedan ir más allá de las actividades que se relacionan con el ocio, Ello repercute en la construcción de la digital literacy y, por consiguiente, en habilidades y competencias de la ciudadanía en el contexto social actual. Ello ha marcado el desarrollo de una nueva línea de investigación de continuidad que se ha concretado en la presentación de la solicitud de un nuevo proyecto a la convocatoria 2018 de Proyectos de I+D de Generación de Conocimiento, junto a otros investigadores, centrado en la Educación Social Digital.

El proyecto explora cómo ciertos usos de Internet, los medios sociales y el juego y ocio digital pueden potenciar una ciudadanía activa y la participación política de los jóvenes. A su vez, propone desarrollar las líneas maestras de una **Educación Social Digital** dirigida a centros de educación social para jóvenes (centros de educación en el tiempo libre o espacios e instituciones de educación no formal).

F3. Sector de Impacto de los resultados del proyecto: industria, administración, política, aumento del conocimiento, salud, medioambiente....

De forma coherente con el impacto principal, en primer lugar cabría señalar el aumento del conocimiento de la Ludoliteracy y, por tanto, en el sector académico y científico. Más allá de este ámbito, dado el carácter ubicuo del videojuego y la reflexión e investigación desarrollada teniendo en cuenta una perspectiva amplia de aproximación al objeto de estudio, los resultados impactan directamente en muy diferentes sectores:.

Por un lado, al incidir en el potencial del juego digital, los resultados impactan claramente en la industria pero también en el sector cultural al abordar el videojuego como un producto cultural más. En coherencia con ello el propio *Plan Cultura 2020* del extinto Ministerio de Educación, Cultura y Deporte incluía la necesidad de crear una mesa de trabajo para el sector del videojuego pudiendo ser los resultados del proyecto una herramienta útil en el desarrollo de la labor de este tipo de iniciativas y que, por tanto, tuvieran también repercusión en política, además de institucional.

Por otro, al situar al situar la ludoliteracy en el ámbito de la educación mediática y profundizar en los usos y percepciones del juego digital, los resultados obtenidos en el proyecto tienen impacto en el ámbito educativo, en sus diferentes niveles y modalidad, lo que incluye tanto la educación formal como informal buscando la adaptación de los modelos de formación a estas necesidades de alfabetización.



La aproximación al uso del videojuego en la comunicación persuasiva o su tratamiento informativo que se da de él por parte de los medios de comunicación permite que los resultados de las investigaciones desarrolladas tengan impacto en el sector profesional de la publicidad, relaciones públicas y el periodismo.

El contacto con desarrolladores, practitioners y empresas dedicadas a producir videojuegos ha permitido incorporar en la investigación su experiencia y contrastarla con los diferentes análisis desarrollados. A ello se suma que se ha profundizado en el estudio de las comunidades de jugadores lo que interesa no sólo en los usuarios sino también en los creadores del producto cultural y su relación con los destinatarios de este. Por consiguiente, el proyecto también impacta directamente en la industria.

Por último, y sumado a los resultados y enfoques apuntados anteriormente, y precisamente por esa ubicuidad del juego digital, los resultados y el avance en el conocimiento de la ludoliteracy impactan en la sociedad en su conjunto en un contexto de cambio y de gran innovación tecnológica para favorecer la inclusión digital de la ciudadanía y la generación de nuevas capacidades.

F4. ¿Cuenta con socios que puedan explotar los resultados?

El conocimiento y los resultados generados, tal y como se ha visto en el apartado F3, puede ser explotado desde diferentes sectores. Para ello contamos con una red de contactos que, además, se ha ido ampliando a lo largo de la propia realización del proyecto.

De este modo y de manera específica se compartirá el informe final, de open access, con los siguientes socios para que puedan explotarlos como marco en futuras investigaciones o desarrollos y/o aplicar las propuestas de acción indicadas en las conclusiones del proyecto:

- Los diferentes grupos de investigación que forman parte de la Red de Educación Mediática y Competencia Digital en el que participan Educomunicación. Se incluyen también entidades internacionales como Global Alliance for Partnerships on MIL (UNESCO); Centre for Excellence in Media Practice (UK); Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (Ecuador); Alianza de Civilizaciones de las Naciones Unidas así como la Cátedra UNESCO "Savoir devenir à l'ère du développement numérique durable" o la Cátedra de Educomunicación "Mario Kaplún" en el CIESPAL.
- Instituciones académicas o de investigación o con los que se ha colaborado como la Universitat Pompeu Fabra (ES), Université Paris 13 (FR), University of Kent (UK), Universitaet Postdam (DE), Roskilde Universitet (DK), Jyväskylä Yliopisto (FI), Univerzita Karlova (CZ), Göteborgs universitet (SE), Universiteit Twente (NL), Centro de Enseñanza Superior Albert Giménez (ES), Tecnocampus Mataro-Maresme (ES), Universidad de Vic - Universidad Central de Catalunya (ES), Pädagogische Hochschule Freiburg (DE), Durham Centre for Academic Development (UK), Archivio della Memoria (IT), Limerick Institute of Technology (IE), Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (CH), Especialmente con el grupo de investigación Ciberdemocracia de la Universidad Rey Juan Carlos y el resto de investigadores con los que se ha presentado el proyecto ESDigital.
- La red de socieducadores de la Fundación Esplai y Colegios Oficiales de Educadores Sociales para que puedan contar con un marco de referencia útil para dar respuesta a nuevas necesidades y retos que en el ejercicio de su profesión se encuentren en relación con el uso del videojuego.
- La industria: remitiremos principalmente las conclusiones y las recomendaciones a los profesionales del sector que han colaborado en el proyecto para que puedan implementarlas en la dinámica y rutinas de trabajo. Además, la posibilidad de desarrollar un doctorado industrial a



través del convenio establecido con Fundació Taleia - ViOD Games Studio es sintomático de las posibilidades de explotación del conocimiento adquirido por parte del sector.

- Aprovecharemos nuestro contacto con los socios del ámbito de la comunicación persuasiva e informativa (asociaciones, empresas y profesionales) para distribuir las conclusiones y propuestas de acción de manera que las puedan implementar en su actividad diaria. Entre ellos podemos mencionar el Col·legi de Periodistes, el Col·legi de Publicitaris i Relacions Públiques de Catalunya o la Unió de Periodistes Valencians.
- Asimismo, trasladaremos el informe a las instituciones, como al Consell de l'Audiovisual de Catalunya o al Institut Català de les Empreses Culturals de la Generalitat de Catalunya, para que puedan aprovechar el conocimiento generado y explotarlo a la hora de elaborar nuevas políticas o implementar medidas especialmente desde ámbitos de la educación o la cultura.

F5. ¿Qué actividades del proyecto pueden generar valorización y transferencia del conocimiento?

Durante la realización de las distintas fases del proyecto se ha realizado un importante esfuerzo por compartir y transferir los avances de los distintos estudios y análisis realizados en el marco de la investigación.

Por un lado, junto a la participación en congresos científicos y revistas indexadas, se ha potenciado ofrecer en open access los resultados destacando no sólo la publicación en revistas en abierto sino también la elaboración de dos libros y dos de informes, a los que cabría añadir uno final, que se corresponden con diferentes fases del proyecto y que se han puesto a disposición del público a través de repositorios digitales de libre acceso para facilitar una mayor transferencia del conocimiento. Todos ellos se encuentran referidos en el apartado

Además la organización de actividades abiertas al público, como los seminarios con expertos, ha permitido a todos aquellos interesados formar parte del debate y de la discusión entre investigadores, educadores, representantes institucionales y profesionales del sector a los que además han podido trasladar directamente sus consultas.

Por otro lado, y para alcanzar una mayor transferencia, se han desarrollado diferentes acciones comunicativas de carácter informativo y de divulgación dirigiendo el mensaje a través de diversas plataformas para impactar en diferentes sectores de la sociedad. Estas acciones han permitido ahondar en técnicas y estrategias de comunicación científica y dotar de valor el conocimiento generado y adquirido por los investigadores al convertirse así en expertos en el ámbito y fuentes de referencia para periodistas y medios.

Así, la estrategia comunicativa ha comprendido los siguientes niveles:

Mientras que el perfil de Twitter del grupo se ha empleado para difundir avisos de las distintas actividades o resultados generados, desde nuestra página web del grupo, que está especialmente enfocada a investigadores, entornos académicos, institucionales y profesionales del sector, se han redactado un total de 25 notas relacionadas con la temática del proyecto, la ludoliteracy y los videojuegos:

GAME (2018, 30 de noviembre). "Investigadores de GAME publican en el último número de Catalan Journal of Communication & Cultural Studies". *Gameresearch.uoc.edu* [URL]

<http://gameresearch.uoc.edu/investigadores-de-game-publican-en-el-ultimo-numero-de-catalan-journal-of-communication-cultural-studies/>

GAME (2018, 6 de julio). "La revista Data in Brief publica un artículo de los investigadores Daniel Aranda, Jordi Sánchez-Navarro y Leila Mohammadi". *Gameresearch.uoc.edu* [URL]

<http://gameresearch.uoc.edu/la-revista-data-in-brief-publica-un-articulo-de-los-investigadores-daniel-aranda-jordi-sanchez-navarro-y-leila-mohammadi/>

GAME (2018, 12 de junio). "Daniel Aranda, Jordi Sánchez-Navarro y Antonio José Planells



- coordinan el libro *Game & Play: La Cultura del juego digital*". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/daniel-aranda-jordi-sanchez-navarro-y-antonio-jose-planells-coordinan-el-libro-game-play-la-cultura-del-juego-digital/>
- GAME (2018, 4 de junio) "Las investigadoras Silvia Martínez-Martínez y Sandra Sanz publican un artículo en *hipertext.net* sobre social media y videojuegos". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
http://gamerresearch.uoc.edu/social_media_y_videojuegos/
- GAME (2018, 31 de enero) "Los investigadores Víctor Navarro y José Antonio Planells conversan sobre videojuegos para La Inercia". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/los-investigadores-victor-navarro-y-jose-antonio-planells-conversan-sobre-videojuegos-para-la-inercia/>
- GAME (2017, 7 de septiembre) "Jóvenes y Juego Digital. Informe ejecutivo sobre hábitos de uso y percepciones de los jóvenes sobre la imagen de los videojuegos en los medios de comunicación". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/jovenes-y-juego-digital/>
- GAME (2017, 3 de julio). "GAME participa en el Workshop internacional 'El videojuego como objeto de investigación: Estado de la cuestión'". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/game-participa-en-el-workshop-internacional-el-videojuego-como-objeto-de-investigacion-estado-de-la-cuestion/>
- GAME (2017, 12 de junio). "Cultura del juego digital #GAMESEMINARS". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL] <http://gamerresearch.uoc.edu/cultura-del-juego-digital-gameseminars/>
- GAME (2017, 6 de febrero). "GAME Coordina el eje Ludoliteracy: El juego digital en la educación formal y no formal del III Congreso Educación Mediática y Competencia Digital". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/ludoliteracy-el-juego-digital-en-la-educacion-formal-y-no-formal/>
- GAME (2016, 21 de diciembre) "Jordi Sánchez-Navarro y Daniel Aranda coordinan el libro de acceso abierto *Ludoliteracy: the Unfinished Business of Media Literacy*". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/jordi-sanchez-navarro-y-daniel-aranda-coordinan-el-libro-de-acceso-abierto-ludoliteracy-the-unfinished-business-of-media-literacy/>
- GAME (2016, 20 de diciembre) "Publicada la segunda sección del monográfico sobre juego digital en la revista *Anàlisi*". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/publicada-la-segunda-seccion-del-monografico-sobre-juego-digital-en-la-revista-analisi/>
- GAME (2016, 28 de octubre) "El grupo GAME participa en la organización del III congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/el-grupo-game-participa-en-la-organizacion-del-iii-congreso-internacional-de-educacion-mediatica-y-competencia-digital/>
- GAME (2016, 6 de octubre) "Investigadores de GAME publican el informe "El videojuego en el Punto de Mira". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/investigadores-de-game-publican-el-informe-el-videojuego-en-el-punto-mira/>
- GAME (2016, 5 de octubre) "Resumen en vídeo del primer #GAMESEMINARS sobre Culturas del juego digital". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/resumen-en-video-del-primer-gameseminars-sobre-culturas-del-juego-digital/>
- GAME (2016, 25 de julio) "GAME participa en la 2016 IAMCR Conference de Leicester". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/game-participa-en-la-2016-iamcr-conference-de-leicester/>
- GAME (2016, 4 de julio) "En *Anàlisi*, sección monográfica sobre juego digital coordinada por investigadores de GAME". *Gamerresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gamerresearch.uoc.edu/en-analisi-seccion-monografica-sobre-juego-digital-coordinada-por-investigadores-de-game/>
- GAME (2016, 28 de junio) "Gran acogida del primer #GAMESEMINARS sobre culturas del juego



- digital". *Gameresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gameresearch.uoc.edu/gran-acogida-del-primer-gameseminars-sobre-culturas-del-juego-digital/>
- GAME (2016, 2 de junio) "Practitioners, académicos y expertos conforman el programa del Seminarios sobre Culturas del Juegos Digital que organiza GAME". *Gameresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gameresearch.uoc.edu/practicioners-academicos-y-expertos-conforman-el-programa-del-seminario-sobre-culturas-del-juego-digital-que-organiza-game/>
- GAME (2016, 27 de mayo) "GAME ultima la preparación de un seminario de expertos en cultura del juego digital". *Gameresearch.uoc.edu* [URL]
http://gameresearch.uoc.edu/organizacion_seminario_cultura_juego_digital/
- GAME (2016, 28 de abril) "GAME se reúne para evaluar resultados y seguir avanzando en sus líneas de investigación". *Gameresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gameresearch.uoc.edu/game-se-reune-para-evaluar-resultados-y-seguir-avanzando-en-sus-lineas-de-investigacion/>
- GAME (2016, 21 de abril) "La investigación de GAME sobre Ludoliteracy, presente en el CET Congress 16" *Gameresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gameresearch.uoc.edu/la-investigacion-de-game-sobre-ludoliteracy-presente-en-el-cet-congress-16/>
- GAME (2016, 14 de abril) "Investigadores de GAME participarán en el Congreso internacional 'Communication and Education by Transmedia'" *Gameresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gameresearch.uoc.edu/investigadores-de-game-participaran-en-el-congreso-internacional-communication-and-education-by-transmedia/>
- GAME (2016, 15 de febrero) "Cultura Lúdica, competencia digital y aprendizajes, proyecto GAME financiado por el ministerio de Economía y Competitividad". *Gameresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gameresearch.uoc.edu/proyecto-game-financiado-por-el-ministerio-de-economia-y-competitividad/>
- GAME (2016, 14 de febrero) "Miembros de GAME analizan experiencias europeas de alfabetización mediática en el juego digital". *Gameresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gameresearch.uoc.edu/miembros-de-game-analizan-experiencias-europeas-de-alfabetizacion-mediatica-en-el-juego-digital/>
- GAME (2016, 13 de febrero) "Daniel Aranda y Jordi Sánchez-Navarro definen los videojuegos como un recurso válido para el aprendizaje" *Gameresearch.uoc.edu* [URL]
<http://gameresearch.uoc.edu/dani-aranda-y-jordi-sanchez-navarro-definen-los-videojuegos-como-un-recurso-valido-para-el-aprendizaje/>

En total se han publicado 12 artículos de divulgación en abierto en versión castellana y catalana en la revista COMeIN. *Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación* de la UOC. Esta revista está dirigida a todos los interesados por ámbitos relacionados con la comunicación y la información incluyendo a estudiantes, profesionales y docentes.

- Aranda, D. (2018, junio). "Trastorno 6C51: el videojuego se trastorna". *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 78 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero78/articulos/trastorno-6C51-videojuego-trastorna.html>
- Montaña, M. (2018, mayo). "La nueva generación Z: Conectada, pragmática y familiar". *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 77 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero77/articulos/nueva-generacion-Z-conectada-pragmatica-familiar.html>
- Aranda, D. (2018, mayo). "¡Sin miedo! 8 pistas para introducir los videojuegos en casa". *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 77 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero77/articulos/sin-miedo-8-pistas-introducir-videojuegos-casa.html>
- Sanz, S. (2018, enero). "Juego, luego comparto y aprendo". *COMeIN. Revista de los Estudios de*



- Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 73 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero73/articulos/juego-comparto-aprendo.html>
- Aranda, D.(2017, diciembre). “¡Más razones y menos prejuicios con los videojuegos”. *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 72 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero77/articulos/sin-miedo-8-pistas-introducir-videojuegos-casa.html>
- Aranda, D.(2017, marzo). “Ludoliteracy: cuando jugar tiene sentido”. *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 64 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero64/articulos/Ludoliteracy-cuando-jugar-tiene-sentido.html>
- Creus, A. (2017, enero). “Carlos Coronado: La creación de videojuegos bebe de las experiencias vitales”. *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 62 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero62/articulos/Article-Amalia-Creus.html>
- Martínez-Martínez, S. (2016, noviembre). “Mujer y gamer, ¿librando batalla en territorio hostil?”. *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 60 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero60/articulos/Article-Silvia-Martinez.html>
- Carrillo, J.A.; Aranda.D (2016, julio). “Los e-sports llaman con fuerza a la puerta de lo mainstream”. *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 57 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero57/articulos/Article-Dani-Aranda-Jose-Agustin-Carrillo-Vera.html>
- Aranda, D. (2016, abril). “Los cuentos chinos no son chinos”. *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 54 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero54/articulos/Article-Dani-Aranda.html>
- Aranda, D. (2015, noviembre). “Gamificación, videojuegos y homeopatía”. *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 49 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero49/articulos/Article-Dani-Aranda.html>
- Carrillo, J.A.; Aranda. D (2015, julio). “Deportes electrónicos: un fenómeno mediático del siglo XXI”. *COMeIN. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, nº 46 UOC [URL]
<http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero46/articulos/Article-Dani-Aranda-Jose-Agustin-Carrillo-Vera.html>

Finalmente, y para alcanzar a la sociedad en general, se ha buscado obtener la máxima visibilidad en medios de comunicación. En colaboración con el área de prensa de la universidad, se ha superado el medio centenar de impactos en medios incluyendo la prensa (ediciones digitales o impresas), radio y televisión así como otros portales digitales. Destacan de manera especial el impacto que han alcanzado nuestros informes en abierto, aplicando la misma estrategia de difusión que se usará para presentar el informe final con los resultados conjuntos del proyecto. Se mencionan a título ilustrativo la relación de algunos de estas apariciones de entrevistas, declaraciones o citas al trabajo realizado y vinculado con el marco de investigación del proyecto:

- *La Vanguardia* (2018, 20 julio), “Fornite, el nuevo ‘Pokémon Go’, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda, a propósito del éxito del videojuego.
- *Noticias Canarias* (2016, 7 de junio). “¿Cómo pueden introducirse los videojuegos en casa?”, con declaraciones del investigador Daniel Aranda.
- *Noticias de Gipuzkoa* (2018, 4 de marzo). “Tragaperras del siglo XXI”, con reflexiones del investigador Daniel Aranda sobre los videojuegos que incluyen pagos para conseguir extras.
- *Sectordeljuego.com* (2018, 8 de enero). “La UOC alerta de los videojuegos que actúan como tragaperras”. con reflexiones del investigador Daniel Aranda sobre los videojuegos



que incluyen pagos para conseguir extras.

- *Noticias de Navarra* (2018, 8 de enero) "Tragaperras del siglo XXI", con reflexiones del investigador Daniel Aranda sobre los videojuegos que incluyen pagos para conseguir extras.
- *Noticias de Álava* (2018, 7 de enero) "Tragaperras del siglo XXI", con reflexiones del investigador Daniel Aranda sobre los videojuegos que incluyen pagos para conseguir extras.
- *Deia* (2018, 7 de enero) "Tragaperras del siglo XXI", con reflexiones del investigador Daniel Aranda sobre los videojuegos que incluyen pagos para conseguir extras.
- *La Vanguardia* (2018, 7 de enero). "La UOC alerta de los videojuegos que actúan como tragaperras", con reflexiones del investigador Daniel Aranda sobre los videojuegos que incluyen pagos para conseguir extras.
- *Crónica Norte* (2017, 15 de diciembre), "Los contenidos extra de los videojuegos pueden crear patrones de adicción al juego entre los niños", con referencia al estudio "Jóvenes y juego digital" sobre percepciones de los jóvenes con respecto al videojuego
- *Qué!* (2017, 15 de diciembre) "Alerta sobre los contenidos extra de pago dentro de los videojuegos", con referencia al estudio "Jóvenes y Juego digital" sobre percepciones de los jóvenes con respecto al videojuego
- *ViaEmpresa* (2017, 15 de diciembre), "El negoci encobert dels videojocs" con referencia al estudio sobre percepciones de los jóvenes con respecto al videojuego
- *Ccma.cat* (2017, 14 de diciembre). "Més continguts extres de pagament en els videojocs, la nova estratègia del sector", con referencia al estudio "Jóvenes y videojuegos" sobre percepciones de los jóvenes con respecto al videojuego
- *EIPlural.com* (2017, 12 de diciembre), "La Universidad alerta de que los videojuegos se están convirtiendo en máquinas tragaperras". con referencia al estudio sobre percepciones de los jóvenes con respecto al videojuego
- *Levante-EMV* (2017, 12 de diciembre). "El negocio encubierto de los videojuegos", con referencia al estudio "Jóvenes y videojuegos" sobre percepciones de los jóvenes con respecto al videojuego
- *El Periódico de Catalunya* (2017, 26 de septiembre). "Videojuegos, razones y prejuicios", artículo del investigador Daniel Aranda donde reflexiones sobre la necesidad de disponer de una cultura del juego.
- *La Razón* (2017, 19 de septiembre). "Las mujeres prefieren jugar al 'Candy Crush' y los hombres, al 'FIFA'", en referencia al estudio sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
- *La Opinión de Cartagena* (2017, 19 de septiembre). "Ellas prefieren el 'Candy Crush'; ellos, el 'FIFA'", en referencia al estudio sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
- *La Opinión de Murcia* (2017, 19 de septiembre). "Ellas prefieren el 'Candy Crush'; ellos, el 'FIFA'", en referencia al estudio sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
- *Diari de Terrassa*, (2017, 18 de septiembre) "Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA17, según un estudio", en referencia al estudio "Jóvenes y videojuegos" sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
- *La Información* (2017, 18 de septiembre) "Un estudio revela que ellas prefieren jugar al Candy Crush y ellos al FIFA 17", en referencia al estudio "Jóvenes y videojuegos" sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
- *El Confidencial* (2017, 18 de septiembre) "Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA17, según un estudio", en referencia al estudio "Jóvenes y videojuegos" sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
- *El Diario Montañés*, (2017, 18 de septiembre) "Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA17, según un estudio", en referencia al estudio "Jóvenes y videojuegos" sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
- *Hoy.es*, (2017, 18 de septiembre) "Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el



- FIFA17, según un estudio”, en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
- *La Rioja*, (2017, 18 de septiembre) “Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA17, según un estudio”, en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
 - *La Verdad* (2017, 18 de septiembre) “Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA17, según un estudio”, en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
 - *Diario Sur* (2017, 18 de septiembre) “Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA17, según un estudio”, en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
 - *El Diario Vasco* (2017, 18 de septiembre) “Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA17, según un estudio”, en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
 - *ViaEmpresa* (2017, 18 de septiembre) “Les dones, el Candy Crush i els homes, el FIFA 17”, en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
 - *Qué!* (2017, 15 de septiembre). “Videojuegos: Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA 17”, en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
 - *Segre* (2017, 15 de septiembre). “Las mujeres prefieren jugar al Candy Crush y los hombres, al FIFA”. en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
 - *Levante-EMV* (2017, 15 de septiembre). “Videojuegos: Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA 17”, en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
 - *Madridpress.com* (2017, 15 de septiembre). “Videojuegos: Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA 17”, en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos.
 - *Noticanarias* (2017, 15 de septiembre). “Videojuegos: Las mujeres prefieren Candy Crush y los hombres el FIFA 17”, en referencia al estudio “Jóvenes y videojuegos” sobre percepciones de los jóvenes sobre videojuegos
 - *Invertia* (2017, 6 de julio). “Los menores de 12 años solo podrán jugar a la consola una hora al día en China”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
 - *El Periódico de Catalunya* (2017, 5 de julio). “La Xina limitarà el uso de las consolas”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
 - *VRUTAL* (2017, 4 de julio). “Los menores de 12 años solo podrán jugar a la consola una hora al día en China”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
 - *El Periódico de Aragón* (2017, 4 de julio). “Los menores de 12 años solo podrán jugar a la consola una hora al día en China”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
 - *El Periódico Mediterráneo* (2017, 4 de julio). “Los menores de 12 años solo podrán jugar a la consola una hora al día en China”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
 - *DiariodeLeón.es* (2017, 4 de julio). “Los menores de 12 años solo podrán jugar a la consola una hora al día en China”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
 - *El Periódico de Extremadura* (2017, 4 de julio). “Los menores de 12 años solo podrán jugar a la consola una hora al día en China”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
 - *Córdoba* (2017, 4 de julio). “Los menores de 12 años solo podrán jugar a la consola una hora al día en China”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
 - *La Crónica de Badajoz* (2017, 4 de julio). “Los menores de 12 años solo podrán jugar a la consola una hora al día en China”, con las declaraciones del investigador Daniel



Aranda

- *El Periódico.com* (2017, 4 de julio). “Los chinos menores de 12 años solo podrán jugar a la consola una hora al día”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
- *Ara, 'Criatures'* (2017, 27 de enero). “Els videojocs reforcen les relacions familiars”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
- *Tot Sant Cugat* (2017, 20 de enero). “Videojcs i relacions familiars”, con las declaraciones del investigador Daniel Aranda
- *COPE* (2016, 17 de octubre). Programa “Poniendo las calles”. Intervención del investigador Daniel Aranda ara hablar sobre el perfil del usuario de videojuegos y la situación del juego digital en España
- *RTVE*, (2016, 8 de octubre). Programa “Amics i Coneguts”, intervención del investigador Daniel Aranda para hablar de videojuegos.
- *RAC1* (2016, 6 de octubre). Intervención de los investigadores Jordi Sánchez-Navarro y Daniel Aranda para hablar sobre videojuegos a propósito del BCN Games World.
- *WN.com* (2016, 5 de octubre). “4 de cada 10 españoles juega a videojuegos”, con declaraciones de los investigadores Jordi Sánchez-Navarro y Daniel Aranda.
- *Presspeople* (2016, 9 de septiembre). “Con Picachu en clase”, con las reflexiones del investigador Jordi Sánchez-Navarro
- *La Vanguardia* (2016, 9 de septiembre). “Con Picachu en clase”, con las reflexiones del investigador Jordi Sánchez-Navarro
- *Diari de l'Educació* (2016, 7 de septiembre). “El poder dels videojocs: dues hores a la setmana milloren el funcionament del cervell”, con declaraciones del investigador Dani Aranda
- *El Correo de Andalucía* (20156, 18 de julio), “Las madres también juegan”, con las declaraciones del investigador Jordi Sánchez-Navarro
- *El Periódico* (2016, 15 de julio). “Hazte con todos, en todas partes y a todas horas”, con las reflexiones del investigador Jordi Sánchez-Navarro
- *TV3* (2016, 4 de julio), intervención del investigador Jordi Sánchez-Navarro para reflexionar sobre videojuegos a propósito del Congreso GAMELAB celebrado en Barcelona.
- *TV3* ((2016, 2 de julio), intervención del investigador Jordi Sánchez-Navarro para reflexionar sobre videojuegos a propósito del Congreso GAMELAB celebrado en Barcelona.
- *Noticianarias* (2016, 1 de julio) “*En España las madres juegan más a los videojuegos que los padres*”, con las declaraciones del investigador Jordi Sánchez-Navarro
- *TV3* (2016, 30 de junio). Intervención del investigador Jordi Sánchez-Navarro para hablar sobre el perfil del usuario de videojuegos
- *COPE* (2016, 29 de junio). En el programa “La noche de Cope”, intervención del investigador Jordi Sánchez-Navarro para reflexionar sobre videojuegos a propósito del Congreso GAMELAB celebrado en Barcelona.
- *Wn.com* (2016, 27 de junio). “Las madres juegan más a los videojuegos que los padres” con declaraciones del investigador Jordi Sánchez-Navarro que habla sobre el perfil del usuario de videojuegos
- *TV3* (2016, 17 de mayo). En el programa “Generació digital”, intervención del investigador Jordi Sánchez-Navarro para hablar de la relación de videojuegos y películas a propósito del estreno de Angry Birds.
- *Xataka.com* (2016,28 de enero).“*Jugar a Minecraft en el aula: así es como construir a base de píxeles puede ayudar en la educación del siglo XXI*”, con declaraciones del investigador Jordi Sánchez-Navarro y una mención al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”
- *La Vanguardia* (2015, 24 de febrero). “Expertos defienden el papel educativo de los videojuegos”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”
- *Eldiario.es* (2015, 24 de febrero). “Expertos defienden el papel educativo del videojuego”,



- en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”.
- *Diario de Navarra* (2015, 24 de febrero). “Los expertos señalan el papel educativo de los videojuegos”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”
 - *Eldia.es* (2015, 24 de febrero). “Expertos defienden el papel educativo de los videojuegos”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”.
 - *Eldia.es* (2015, 24 de febrero). “Expertos defienden el papel educativo de los videojuegos”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”.
 - *Efe.com* (2015, 24 de febrero). “Experts defend videogames’ educational role”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”.
 - *RTVC.es* (2015, 24 de febrero). “Los expertos defienden el papel educativo de los videojuegos”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”.
 - *SumaDiario.com* (2015, 24 de febrero). “Expertos defienden el papel educativo de los videojuegos”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”.
 - *Intereconomia.com* (2015, 24 de febrero). “Los expertos defienden el papel educativo de los videojuegos”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”.
 - *Yahoo.com* (2015, 24 de febrero). “Expertos defienden el papel educativo de los videojuegos”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”.
 - *Elperiodico.com* (2015, 24 de febrero). “Expertos defienden el papel educativo de los videojuegos”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”.
 - *República de las ideas* (2015, 24 de febrero). “Los expertos defienden el papel educativo de los videojuegos”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática”
 - *La Razón* (2015, 24 de febrero). “Los videojuegos, una máquina de aprendizaje”, en referencia al estudio “Ludoliteracy: informe sobre la alfabetización mediática” con declaraciones de los investigadores Jordi Sánchez-Navarro y Daniel Aranda.
 - *El Economista*, ‘Ecoaula’ (2015, 20 de octubre). “Los videojuegos, una herencia más de aprendizaje”. con declaraciones del investigador Daniel Aranda.
 - *Ara*, ‘Criatures’, (2015, 20 de octubre) “El videojoc, una eina més d’aprenentatge”. con declaraciones del investigador Daniel Aranda.
 - *Expansión* (2015, 10 de noviembre). “Si no aprendes, no juegas”, con declaraciones del investigador Daniel Aranda.