

LUDOLITERACY

INFORME SOBRE LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA EN EL JUEGO DIGITAL. EXPERIENCIAS EN EUROPA

Grupo de investigación GAME - Communication & New Media (GAME- CNM) · Daniel Aranda · Jordi Sánchez-Navarro · Silvia Martínez-Martínez · Universitat Oberta de Catalunya

Febrero de 2015



Sumario

1. Presentación	3
2. El videojuego y la alfabetización mediática.....	4
3. Características del informe y descriptores.....	7
4. Proyectos.....	9
• Transformemos el ocio digital. España	11
• Aprende y juega con Electronic Arts. España.....	13
• Games in School. Dinamarca, Reino Unido, Francia, Italia, Austria, Holanda, España, Lituania.....	14
• Making Games in Collaboration for Learning (MAGICAL). Italia, Bélgica, Reino Unido, Finlandia	15
• Laboratorio de juegos casero. Estonia.....	16
• Gaming in Families. Reino Unido.....	17
• PewDiePie. Suecia.....	18
• PEGI (Pan European Game Information). Paneuropeo.....	19
• Videojogos: saltar para outro nível. Portugal	20
• MinecraftEdu. Finlandia, Suecia (y Estados Unidos).....	22
• Monsters are back!! España	23
• GameAcademy. España	24
• Adventure Author. Reino Unido	25
• EDUScratch. Portugal	26
• Next Gen. Reino Unido	27
• Kodu Kup. Reino Unido (Escocia).....	28
• Scratch: Activitats per a Escoles. España	29
• A map of the UK games industry. Reino Unido	30
5. A modo de conclusión: recomendaciones	31
6. Referencias.....	34

1. Presentación

El informe que a continuación presentamos recoge 18 experiencias, proyectos, actividades, investigaciones o políticas más significativas que se realizan en Europa relacionadas con la alfabetización mediática en el contexto de los videojuegos (*ludoliteracy*). La *ludoliteracy* tiene como finalidad potenciar las capacidades y competencias analíticas, reflexivas y creativas alrededor del juego digital. Se trata, en conjunto, de propuestas que permiten al ciudadano (joven o adulto, profesional o usuario) y a la sociedad en general ser más conscientes de nuestros propios placeres, tener capacidad crítica y competencia creativa en el campo específico de los juegos digitales.

El objetivo final del informe es ofrecer recomendaciones en un campo socialmente controvertido y económicamente situado a la cabeza de las industrias culturales pero institucionalmente emplazado en los márgenes de las políticas educativas estatales y europeas.

2. El videojuego y la alfabetización mediática

Los videojuegos y el juego digital forman parte del ecosistema de medios que nos rodean (Dovey & Kennedy, 2006). En el actual contexto social, el juego digital es prácticamente ubicuo. Lo lúdico impregna los ámbitos de las relaciones personales, los negocios o la educación con una intensidad desconocida hasta ahora. En relación a este fenómeno, emergen dos discursos: el primero proclama la importancia de lo lúdico y su potencial para generar procesos de innovación cultural, educativa y económica en la sociedad actual, y el segundo critica la excesiva presencia de lo lúdico como una amenaza a la productividad en todos los ámbitos de la sociedad (estudios, trabajo, relaciones sociales). Ámbitos como la economía, el marketing, la salud o la formación profesional, que hasta hace poco se podrían localizar en polo opuesto a lo lúdico, encuentran en fenómenos como la gamificación nuevos espacios para el desarrollo de prácticas y actividades basadas en el juego.

El juego digital, en todas sus modalidades y dispositivos (consolas, pc, tabletas, teléfonos móviles...), es actualmente una industria cultural de gran importancia económica, que en el año 2013 ingresó 75,5 billones de dólares en todo el mundo (Newzoo, 2014).

Precisamente este abundante contexto y los discursos divergentes alrededor del videojuego son los que justifican la necesidad de trazar un mapa de las iniciativas europeas destinadas a entender el videojuego como *media*, como un medio distinto de los demás (cine, radio o televisión) que genera significados, placeres y requiere competencias analíticas y creativas propias.

Sonia Livingston (2004: 4) define la alfabetización mediática tradicional como “la capacidad de acceder, analizar, evaluar y crear mensajes en una variedad de formas... Estos cuatro componentes - el acceso, análisis, evaluación y creación de contenidos - en conjunto constituyen un enfoque basado en las habilidades de la alfabetización mediática”.

Livingston es consciente que el advenimiento de la sociedad de la información (Castells, 2001) y la generalización del uso de diferentes tecnologías digitales hace necesario una alfabetización mediática que no únicamente promueva habilidades aisladas en un marco conceptual general e independiente del medio:

“contemplar a alguien leyendo un libro, viendo la televisión, jugando a un juego de ordenador, buscando en Internet - evidentemente no se trata únicamente de una habilidad, sino también de una relación interpretativa con un texto complejo, simbólicamente codificado y tecnológicamente mediado. Sugiero que, como la gente está involucrada con una diversidad de TIC's, debemos desarrollar unas alfabetizacio-

nes en plural, unas alfabetizaciones que tengan presente las diferentes relaciones existentes con los medios de comunicación en lugar de definir una alfabetización que no tenga presente la especificidad de cada medio” (2004: 8).

Es desde esta perspectiva, desde la necesidad y obligación de contextualizar las competencias mediáticas en función y en relación con los textos y tecnologías que la *ludoliteracy* cobra sentido y merece una especial atención.

La alfabetización mediática en videojuegos, la *ludoliteracy* que proponemos para analizar las propuestas que se desarrollan en el ámbito europeo, se enmarca plenamente en el seno de la alfabetización mediática y la educación en medios en el contexto mundial. Siguiendo las indicaciones de la UNESCO (2008), el objetivo de la alfabetización mediática, y por consiguiente de la alfabetización en videojuegos, “es aumentar el conocimiento de la multiplicidad de mensajes transmitidos por los medios de comunicación presentes en nuestra vida cotidiana. Se espera que ayude a los ciudadanos a reconocer cómo filtrar los medios de comunicación, sus percepciones y creencias las cuales configuran la cultura popular e influyen en las decisiones personales. Hoy alfabetización mediática es de hecho uno de los requisitos previos esenciales para la ciudadanía activa y plena”.

La importancia del videojuego en la alfabetización mediática empieza a ser reconocida dentro del marco normativo europeo. Así, por ejemplo, la *Resolución del Parlamento Europeo*¹, de 12 de marzo de 2009, *Sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo* hace un llamamiento a la Comisión para que fomente el “intercambio de buenas prácticas entre las autoridades educativas nacionales competentes a corto plazo, con vistas a incluir la alfabetización en el uso de juegos entre los objetivos educativos de la enseñanza primaria y secundaria; pide a todas las partes interesadas que lleven a cabo un intercambio regular de experiencias y de información, con objeto de desarrollar las mejores prácticas en materia de juegos de vídeo”.

Tal y como recoge el informe *ESF Forward Look* (Alvares & et. al. 2014), las políticas educativas alrededor del uso del videojuego como objeto de estudio en el contexto de la alfabetización mediática es, dentro del ámbito europeo, casi inexistente. La mayoría de las iniciativas alrededor del uso del videojuego en contextos educativos hacen referencia casi exclusivamente al «Game-based Learning», al uso de los videojuegos como herramienta al servicio de contenidos curriculares o de manera también significativa a la creación de videojuegos, a la programación.

¹ Resolución del Parlamento Europeo, de 12 de marzo de 2009, Sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo. Diario Oficial de la Unión Europea. Disponible en [URL] <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:087E:0122:0126:ES:PDF>

Estudios previos han puesto de manifiesto la dificultad a la hora de identificar prácticas de alfabetización mediática en videojuegos y con videojuegos. Así, por ejemplo, en el informe *Media Education in Four EU Countries*, elaborado conjuntamente por My Child Online Foundation y Kennisnet Foundation (2013: 3), se afirma: “We have also not considered media education focusing on games – or using games – because hardly anything has been published on that topic”.

La mayoría de las propuestas educativas de alfabetización y juego digital se centran en el uso de los videojuegos como soporte educativo, como una ayuda pedagógica al servicio de los contenidos. Este uso didáctico de los videojuegos tiene como objetivo enriquecer y diversificar los contenidos haciéndolos más atractivos y cercanos a la realidad de los alumnos, a través de un medio que les motiva y les fascina. Los *serious games* o los juegos educativos han sido, y lo continúan siendo, un campo muy fructífero liderado por el cuerpo teórico del *Digital Game-Based Learning* (Prensky, 2007), el *Edutainment* (Egenfeldt, 2004, Lacasa, 2011) o el *Serious Game* (Ritterfeld, Cody y Vorderer, 2009).

Pero la alfabetización mediática en videojuegos no tiene como objetivo el uso de los juegos digitales como herramienta didáctica sino como objeto de estudio per se. Para Poulsen y Gatzidis (2010), entender los videojuegos es valioso y necesario por sí mismo como propuesta pedagógica pero también es un prerrequisito necesario para todos aquellos interesados en el uso educativo del juego digital, el *serious game* o el *game based learning*.

José Zagal (2010), basándose en las propuestas de Gee (2004), plantea la alfabetización en videojuegos como (1) la habilidad para jugar, (2) la habilidad para entender sus significados y uso en relación con los *media*, la economía o la cultura y (3) la habilidad para crearlos. Esta definición, común en casi todas las propuestas (Bukingham y Burn, 2007; Poulsen y Gatzidis, 2010; Squire, 2005), define la *ludoliteracy* en función de las habilidades funcionales (el juego o lectura), la capacidad analítica/reflexiva y la productiva (escritura).

3. Características del informe y descriptores

Las iniciativas que recogemos en este informe promueven una alfabetización en videojuegos, una *ludoliteracy* que fomente alguna de las siguientes habilidades:

- (1) La habilidad para jugar (para leerlos).
- (2) La habilidad para entender sus significados en el contexto tecnológico, cultural, sociológico y económico de los videojuegos en tanto medio de comunicación, *media*.
- (3) La habilidad para crearlos, codificarlos.

En este informe se incluyen también iniciativas del sector industrial como marcos de regulación o códigos de conducta. Se entiende que estas conforman una relación de buenas prácticas desde la perspectiva de la comunicación comercial. Así lo contempla la Comisión en el comunicado de 2007 *Un planteamiento europeo de la alfabetización mediática en el entorno digital*². En él se citaba “la sensibilización y la divulgación entre todas las partes interesadas de las medidas y los mecanismos de autorregulación y corregulación y de la necesidad de elaborar y aplicar de códigos de conducta”.

Ante la dificultad manifiesta para identificar prácticas de alfabetización mediáticas en videojuegos (My Child Online Foundation y Kennisnet Foundation, 2013), la muestra que se presenta aquí para el análisis tampoco pretende ser una relación exhaustiva que recoja todos los casos y dinámicas que se llevan a cabo en esta materia sino recopilar ejemplos diversos (18 casos) de 13 países, e incluso con carácter paneuropeo en algún proyecto, y con enfoques y objetivos heterogéneos.

De este modo, la metodología de recopilación consiste en el análisis documental de proyectos e iniciativas de organismos educativos nacionales, formales, no formales y prácticas informales de los países miembros, y en la revisión de la literatura científica (revistas académicas y monografías) del ámbito del gaming, la educación y la alfabetización mediática en el contexto europeo.

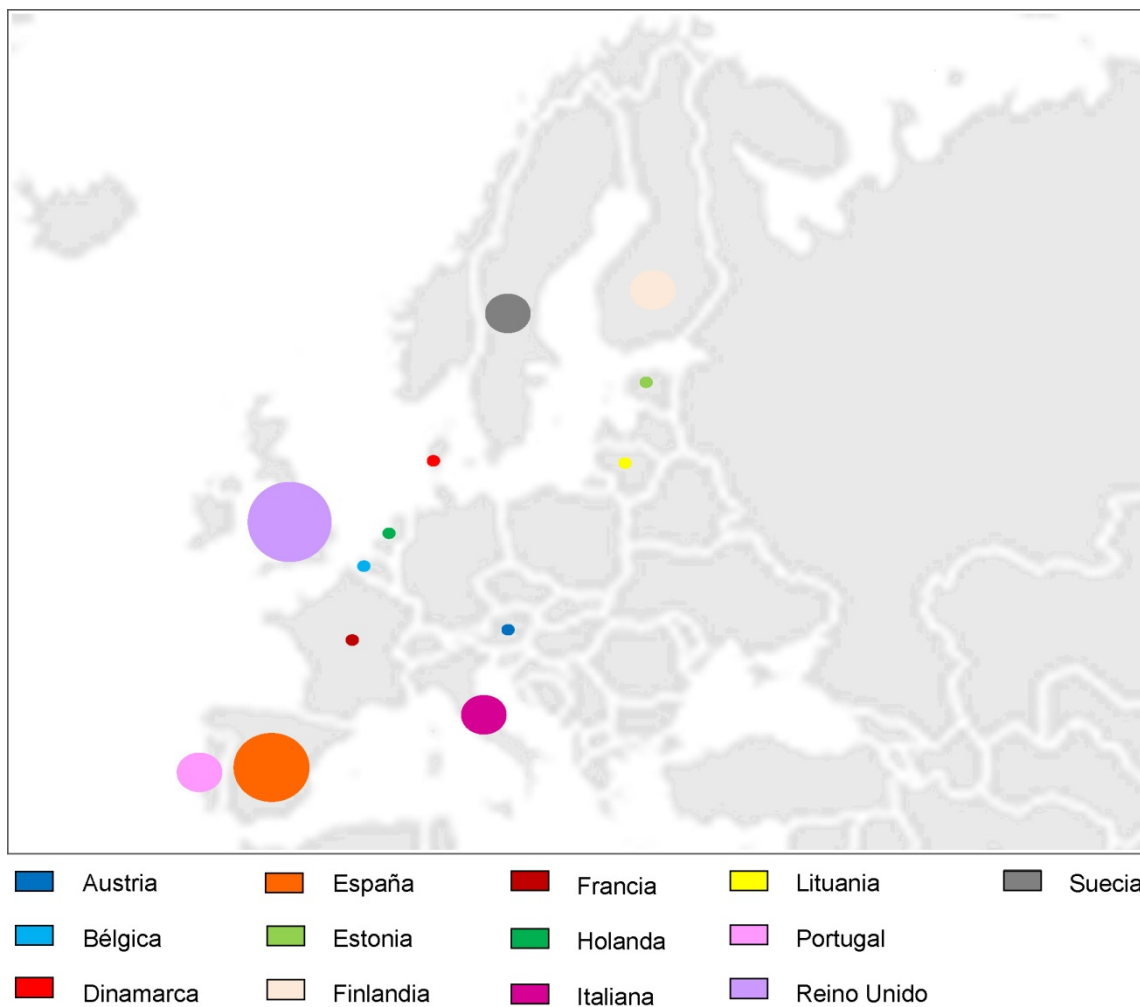
² Comunicado de la Comisión de las Comunidades Europeas al Parlamento Europeo, al consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones del 20 de diciembre de 2007 COM(2007) 833 final . Un planteamiento europeo de la alfabetización mediática en el entorno digital. Disponible en [URL] <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:52007DC0833>

Las propuestas que aparecen en el informe provisional las hemos organizado, categorizado y valorado en función de los siguientes descriptores:

TABLA DE DESCRIPTORES	
<p>Basamos estos descriptores en el punto 5 del <i>Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels</i>: Final Report. Brussels (EAVI, 2009)</p>	
<p>1) PAÍS</p> <p>2) ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Instituciones públicas ○ Empresas ○ ONG's ○ Centros de investigación / centros educativos ○ Otros <p>3) CONTEXTO EDUCATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ formal ○ no formal ○ informal <p>4) GRUPO AL QUE SE DIRIGE</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Estudiantes de diferentes niveles ○ Educadores, formadores ○ Responsables políticos ○ Expertos, investigadores, Industria ○ Tutores / padres ○ Sociedad civil 	<p>5) EXTENSIÓN DEL PROYECTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ actividad aislada ○ múltiples actividades, actividad en relación con otras experiencias <p>6) HABILIDADES EN ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Uso / acceso ○ análisis y reflexión ○ creación, participación e intercambio

4. Proyectos

Localización de los proyectos analizados en el informe³



³ En el mapa no se ha reflejado el proyecto PEGI por su amplia cobertura de carácter paneuropeo.

El informe analiza 18 proyectos o iniciativas europeas que se realizan en diferentes países miembros:

País	Proyecto
Austria	Games in School
Bélgica	Making Games in Collaboration for Learning (MAGICAL)
Dinamarca	Games in School
España	Aprende y juega con Electronic Arts
	Transformemos el ocio digital: en proyecto de socialización en el tiempo libre
	Games in School
	Monsters are back!!
	GameAcademy
	Scratch: Activitats per a Escoles
Estonia	Laboratorio de juegos casero
Finlandia	Making Games in Collaboration for Learning (MAGICAL)
	MinecraftEdu
Francia	Games in School
Holanda	Games in School
Italia	Games in School
	Making Games in Collaboration for Learning (MAGICAL)
Lituania	Games in School
Panaeuropeo	PEGI (Pan European Game information)
Portugal	“Videojogos: saltar para outro nível”
	EDUScratch
Reino Unido	Games in School
	Making Games in Collaboration for Learning (MAGICAL)
	Game in Families
	Adventure Author
	Next Gen. Transforming the UK into the world’s leading talent hub for the video games and visual effects industries
	Kodu Kup
	A Map of the UK Games Industry
Suecia	PewDiePie
	MinecraftEdu

Transformemos el ocio digital. España

País	España
Título	Transformemos el ocio digital: en proyecto de socialización en el tiempo libre
Fecha del proyecto	01/10/2008 - 31/10/2010
Financiación	Pública. Ministerio de Industria, Turismo y Comercio
Categorización	<p>2. Organización: Instituciones públicas</p> <p>3. Contexto educativo: No formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Estudiantes de primaria, tutores y padres, formadores</p> <p>5. Extensión del proyecto: Múltiples actividades</p> <p>6. Habilidades / competencias: Uso; análisis y reflexión; creación, participación e intercambio</p>
Descripción	<p>El proyecto tiene como objetivo elaborar metodologías, dinámicas y una formación eficaz que permita a educadores y asociaciones de tiempo libre incorporar como herramienta educativa las nuevas pantallas digitales propias del ocio de adolescentes y jóvenes.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constatar cuales son las pantallas digitales que utilizan los jóvenes y adolescentes y el uso efectivo que hacen. • Describir y entender los procesos de construcción de un espacio simbólico de expresión personal y creación de identidad. • Estudiar las implicaciones que el uso de estas pantallas tienen en los diferentes contextos de la vida de los adolescentes y jóvenes estudiados. • Analizar los discursos que hacen los mismos jóvenes sobre estas tecnologías y formas de sociabilidad. • Describir los niveles de conocimiento y uso que tienen los educadores en el tiempo libre dentro de su espacio de ocio. • Investigar en como estas pantallas digitales propias del espacio de ocio de jóvenes y adolescentes pueden transformarse en herramientas educativas dentro del contexto de la educación no formal. • Establecer los criterios metodológicos propios de estos medios digitales en el contexto del tiempo libre educativo a través de la elaboración de un libro blanco teniendo en cuenta el uso efectivo de los adolescentes y jóvenes pero también el conocimiento y significado del uso que tienen para los educadores y educadoras. <p>Actuaciones</p> <p>A) El desarrollo de la investigación entorno a los aspectos formales de la tecnología digital y fundamentalmente de su uso y aplicación en el espacio de tiempo libre educativo de niños y jóvenes, que proporcione elementos para entender su funcionamiento como herramienta educativa en el ámbito de la educación no</p>

País	España
Título	Transformemos el ocio digital: en proyecto de socialización en el tiempo libre
	<p>formal</p> <p>La realización de la investigación se basará en:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Recogida de datos para un análisis cuantitativo, sobre el uso efectivo de las herramientas digitales en las asociaciones de tiempo libre, que se realizará on-line. – Recogida de datos para un análisis cualitativo, a través de entrevistas en profundidad, grupo de discusión formado por expertos en la educación en el tiempo libre, observación de los actores implicados – Contraste de los resultados obtenidos, con los de otras fuentes para comprobar la fiabilidad y validez de los nuestros. <p>B) Creación de dos espacios piloto de ocio digital en el tiempo libre. Estos espacios están dotados con ordenadores conectados a Internet, una play station 2, una play Station 3, la Wii de Nintendo, dos Nintendo DS Lite y una XBOX 360 y contarán con la dinamización de un educador de tiempo libre. En estos espacios digitales habrá una programación dirigida de 14 sesiones.</p> <p>C) La realización de formación dirigida a los educadores de tiempo libre infantil y juvenil que los capacite para poder realizar una tarea educativa de calidad en espacios de ocio digital. Constaría de dos acciones formativas que estarían diseñadas para su realización presencial y online</p> <p>D) Elaboración de un libro blanco que recoja las principales discusiones, reflexiones y metodologías que permitan integrar las herramientas propias del ocio digital dentro del contexto de la educación en el tiempo libre.</p> <p>La publicación de este libro se realizaría en formato digital y en papel y su difusión alcanzaría todo el territorio estatal.</p>
Documentación	<p>Libro Blanco Ocio digital http://www.fesplai.org/arxius/PDFs/Publicacions/LibroTransformemos-el-ocio-digital-2010.pdf</p> <p>Jóvenes y ocio digital Informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España http://www.educacion.navarra.es/portaldigitalAssets/49/49144_20110339.pdf</p>
Link del proyecto	http://in3.uoc.edu/opencms_portalin3/opencms/es/recerca/projectes/transformem_loci_digital_un_projecte

Aprende y juega con Electronic Arts. España

País	España
Título	Aprende y juega con Electronic Arts
Fecha del proyecto	desde el 2009 y en curso
Financiación	Privada. Electronic Arts
Categorización	<p>2. Organización: Privada</p> <p>3. Contexto educativo: Formal y no formal</p> <p>3. Grupo al que se dirige: Estudiantes de primaria y secundaria, tutores y padres, formadores y educadores</p> <p>4. Extensión del proyecto: Múltiples actividades</p> <p>5. Habilidades / competencias: Uso; análisis y reflexión; creación, participación e intercambio</p>
Descripción	<p>El proyecto tiene como objetivo primordial generar nuevos conocimientos desde los que diseñar escenarios que contribuyan a formar una ciudadanía responsable y crítica ante los nuevos medios de comunicación.</p> <p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar las creencias y prácticas de los estudiantes hacia los videojuegos comerciales, considerados como instrumentos de aprendizaje. • Identificar qué enseñan algunos videojuegos comerciales y cómo aprender desde su currículum oculto. • Conocer en qué medida contribuyen a transformar las aulas para facilitar la integración de minorías culturales, resolver problemas de aprendizaje entre los estudiantes y favorecer la colaboración. • Diseñar estrategias que apoyen al profesorado en sus enseñanzas relacionadas con los contenidos del currículum. • Explicar por qué pueden combinarse con otros medios de comunicación y otras tecnologías de la información para desarrollar en los estudiantes nuevas formas de alfabetización.
Documentación	<p>Informe del proyecto. Videojuegos en el Instituto. Ocio digital como estímulo en la enseñanza. Informe de investigación http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe_UAH_2009.pdf</p> <p>Videojuegos y Redes Sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3 http://www.redalyc.org/pdf/547/54724495003.pdf</p> <p>Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales http://www.amazon.es/videojuegos-Aprender-mundos-reales-virtuales/dp/8471126354</p>
Link del proyecto	http://www.aprendeyjuegaconea.com

Games in School. Dinamarca, Reino Unido, Francia, Italia, Austria, Holanda, España, Lituania

País	Dinamarca, Reino Unido, Francia, Italia, Austria, Holanda, España, Lituania
Título	Games in School
Fecha del proyecto	2006-2009
Fianciación	European Schoolnet patrocinado por la Federación de Software Interactivo de Europa y la European Commission's 7th Framework Programme
Categorización	<p>2. Organización: Instituciones públicas</p> <p>3. Contexto educativo: Formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Educadores, formadores</p> <p>5. Extensión del proyecto: Múltiples actividades</p> <p>6. Habilidades/competencias: Uso (acceso), análisis y reflexión</p>
Descripción	<p>European Schoolnet es una red de creación de conocimiento, con el objetivo que los ministerios de educación de los estados miembros compartan experiencias y problemas. European Schoolnet tiene como objetivo demostrar cómo las TIC pueden potenciar un cambio en la enseñanza y el aprendizaje. Uno de los objetivos de European Schoolnet es identificar pruebas, prácticas, transferencias y prioridades emergentes en la educación en Europa.</p> <p>"Games in school" es un proyecto que analiza la situación en ocho países (Austria, Dinamarca, Francia, Italia, Lituania, Holanda, España y el Reino Unido) en referencia a los videojuegos en la educación. Se compone de diversos elementos, entre ellos una síntesis e informe final sobre los resultados: encuestas a profesores, estudios de casos y entrevistas a relevantes responsables de las políticas nacionales, investigadores y expertos. El proyecto también ha implementado una comunidad de práctica en línea y un manual presentes profesores.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definir "juego" y evaluar su nivel y su uso en las escuelas de Europa • Analizar el uso de los videojuegos como herramienta educativa, basándose en la investigación existente • Una "educación crítica videojuegos". • Construir una comunidad europea de profesores para compartir y difundir sus proyectos y experiencias
Documentación	<p>Digital games in schools: A handbook for teachers http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF</p> <p><i>The Games in Schools Community of Practice report</i> http://games.eun.org/upload/EUN_Ning_Report.doc</p> <p>Teachers' Handbook on how to use digital games in schools en 8 idiomas http://games.eun.org/2009/09/teachers_handbook_on_how_to_us_1.html#more</p>
Link del proyecto	http://games.eun.org/

Making Games in Collaboration for Learning (MAGICAL). Italia, Bélgica, Reino Unido, Finlandia

País	Italia, Bélgica, Reino Unido, Finlandia
Título	Making Games in Collaboration for Learning (MAGICAL)
Fecha del proyecto	Enero 2012 - Abril 2014
Financiación	European Commission's Lifelong Learning Programme Key Action 3 for the Development of Innovative ICT-Based Content, Services, Pedagogies and Practice for Lifelong Learning
Categorización	<p>2. Organización: Instituciones públicas, centros de investigación y centros educativos</p> <p>3. Contexto educativo: Formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Educadores, formadores estudiantes primaria y secundaria</p> <p>5. Extensión del proyecto: Múltiples actividades</p> <p>6. Habilidades/competencias: Análisis y reflexión; creación</p>
Descripción	<p>MAGICAL es un proyecto europeo que está explorando el diseño colaborativo de juegos educativos en estudiantes de primaria y secundaria. Su objetivo es investigar el impacto que esto puede tener en el aprendizaje, y sobre todo en el apoyo a las competencias transversales clave, como el pensamiento estratégico y la creatividad. Para ello, están desarrollando un entorno de edición de videojuegos para estudiantes y educadores llamada MAGOS, que se pondrá a disposición de toda la comunidad educativa.</p> <p>http://magical-project.net/?q=about/description</p> <p>Participantes: Italia: Institute for Educational Technology – CNR http://www.itd.cnr.it/ Bélgica : Katholieke Universiteit Leuven http://www.kuleuven.be/about/ Reino Unido: Manchester Metropolitan University http://www2.mmu.ac.uk/ Finlandia: Tampere University of Technology http://www.tut.fi/en/about-us</p>
Documentación	<p>MAGICAL collaborative game design for learning en Mendeley http://www.mendeley.com/groups/1932391/magical-collaborative-game-design-for-learning/</p> <p>game making and learning en Scoop.It http://www.scoop.it/t/game-making-and-learning/</p> <p>Bottino R.M., Earp J., Ott M. MAGICAL: Collaborative game building as a means to foster reasoning abilities and creativity. Proceedings of the 12th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies ICALT 2012 Rome, 4-6 July 2012. IEEE Computer Society. pp744-745. ISBN 978-0-7695-4702-2</p> <p>Kiili, K. Kiili, C., Ott, M., Jönkkäri T. Towards creative pedagogy: Empowering students to develop games. Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning - ECGBL, 4-5 October 2012. pp250-257. Felicia P. (ed.). Academic Publishing Limited, 2012.</p>
Link del proyecto	http://magical-project.net/

Laboratorio de juegos casero. Estonia

País	Estonia
Título	Laboratorio de juegos casero
Fecha del proyecto	Mayo de 2014
Financiación	Pública sin determinar
Categorización	<p>2. Organización: Otros: Fundación pública: Centro de Innovación HITSA - Fundación Tecnología Educativa</p> <p>3. Contexto educativo: Formal: iniciación a la programación de juegos en escuelas.</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Educadores, formadores</p> <p>5. Extensión del proyecto Seminario web</p> <p>6. Habilidades / competencias en alfabetización mediática: Creación, participación e intercambio</p>
Descripción	<p>Se trata de un programa de capacitación para profesores en el que los participantes aprenden las características y el uso del entorno Laboratorio de Juegos Casero (Home Game Lab), con el que se crea un lenguaje de programación visual mediante un videojuego muy simple. El videojuego es, por tanto, la herramienta para programar otros juegos.</p> <p>Cualquier persona, en cualquier nivel formativo, puede crear juegos utilizando el Home Game Lab, sin tener conocimientos previos de programación. El programa Home Game Lab tiene como objetivo instruir a los docentes y proporcionarles guías de aplicación para desarrollar desafíos y estimular el pensamiento sistemático en escolares de primaria a través de una creación de juegos de ordenador sencillos.</p>
Documentación	Web del entorno de programación, programa y guías: http://progekodu.weebly.com/index.html
Link del proyecto	http://www.innovatsioonikeskus.ee/et/sundmused/tutvumine-programmiga-kodu-game-lab-i

Gaming in Families. Reino Unido

País	Reino Unido
Título	Gaming in Families
Fecha del proyecto	El estudio se realiza en el período 2009/2010 y las publicaciones resultantes presentan ediciones en 2009 y 2010 .
Financiación	No publicada
Categorización	<p>2. Organización: Centros de Investigación/Centros educativos: Futurelab Education -National Foundation for Educational Research (NFER)</p> <p>3. Contexto educativo: No formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Tutores/padres; expertos, investigadores; responsables políticos (<i>policy makers</i>); industria</p> <p>5. Extensión del proyecto: Múltiples actividades</p> <p>6. Habilidades/competencias: Uso y acceso, análisis y reflexión</p>
Descripción	<p>El objetivo es entender las diferentes maneras en que los juegos de ordenador se juegan y se perciben en los entornos familiares, así como las actitudes de padres y niños hacia los juegos. El programa de trabajo se ha diseñado para desarrollar una guía para padres con el fin de que los juegos de ordenador se pueden utilizar de forma beneficiosa en los entornos familiares. Las preguntas esenciales que se incluyen en la investigación son:</p> <p>¿Qué papel juegan los juegos de ordenador en las actividades de aprendizaje informal de las familias (padres y sus hijos)?</p> <p>¿Cuáles son las actitudes y percepciones de los miembros de la familia hacia los beneficios y riesgos de jugar con videojuegos?</p> <p>¿Cómo podemos apoyar a los padres y a sus hijos a apreciar y entender los beneficios y riesgos asociados con los juegos de ordenador?</p> <p>El proyecto en su conjunto consiste en revisión de la literatura, una encuesta global, entrevistas en profundidad con familias que se declaran "jugadoras" y tres talleres para familias.</p>
Documentación	<p>Final report Gaming in Families http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Games_Families_Final_Report.pdf</p> <p>Literature review Gaming in Families http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Gaming_in_Families_review_09.pdf</p> <p>Parents' and children's views on and experiences of gaming - survey analysis http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/becta/Gaming_in_Families_survey_analysis.pdf</p> <p>European Conference of Games Based Learning 2010: Presentation of project findings http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/ECGBL_2010_Gaming_in_families.pdf</p>
Link del proyecto	http://archive.futurelab.org.uk/projects/gaming-in-families

PewDiePie. Suecia

País	Suecia (Youtube)
Título	PewDiePie
Fecha del proyecto	Desde el 29 de abril de 2010
Financiación	Recursos privados, publicidad
Categorización	<p>2. Organización: Iniciativa individual</p> <p>3. Contexto educativo: Informal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Jugadores</p> <p>5. Extensión del proyecto: Actividad permanente</p> <p>6. Habilidades/competencias: Uso: acceso; análisis y reflexión</p>
Descripción	<p>PewDiePie, con 23.168.602 suscriptores y 3.603.776.142 reproducciones es el gamer en youtube de mayor impacto mundial. Felix Felix Arvid Ulf Kjellberg, que adopta en Youtube el nombre de usuario PewDiePie, es un comentarista y tutor de videojuegos sueco nacido el 24 de octubre del 1989. En 2010 creó su primer canal con un vídeo de Minecraft. A lo largo de los años ha publicado vídeos sobre diversos juegos, comentando sus virtudes y defectos y orientando a los jugadores para sacar el máximo de partido, siempre incorporando humor a sus comentarios y tutoriales. PewDiePie se ha especializado en vídeo guías de los géneros de terror y acción. Su canal es uno de los canales de YouTube de crecimiento más rápido y en febrero de 2014 cuenta con más de 23,7 millones de suscriptores. Es célebre en Internet por interpretar de forma muy expresiva sus emociones cuando juega. A diferencia de las guías más convencionales, en las que los comentaristas suelen mantener una actitud distante y fría, PewDiePie dedica sus vídeo guías a su “Bro Army”, su hermandad.</p> <p>Récords: Canal de Youtube con más suscriptores. Primer canal en conseguir 12 millones de suscriptores (17/8/2013) Primer canal en conseguir 13 millones de suscriptores (11/9/2013) Primer canal en conseguir 14 millones de suscriptores (3/10/2013) Primer canal en conseguir 15 millones de suscriptores (1/11/2013) Primer canal en conseguir 19 millones de suscriptores (28/12/2013) Primer canal en conseguir 20 millones de suscriptores (9/1/2014)</p>
Documentación	<p>Pewdie n' Friends (web): https://forums.pewdiepie.com</p>
Link del proyecto	http://www.youtube.com/user/PewDiePie

PEGI (Pan European Game Information). Paneuropeo

País	Paneuropeo
Título	PEGI (Pan European Game Information)
Fecha del proyecto	2003-actualidad
Financiación	PEGI es una entidad sin ánimo de lucro. Pertenece a Interactive Software Federation of Europe (ISFE). Administrado por Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM) y Video Standards Council (VSC)
Categorización	<p>2. Organización: Empresas (sector)</p> <p>3. Contexto educativo: Informal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Tutores/padres; sociedad civil; Industria</p> <p>5. Extensión del proyecto: Múltiples actividades (recomendaciones, clasificación, información seguimiento y evaluación)</p> <p>6. Habilidades/competencias: Uso: acceso; análisis y reflexión</p>
Descripción	<p>PEGI ofrece información sobre el contenido de los juegos, una clasificación que permite orientar a compradores, tutores y padres. Se trata de un sistema autorregulador en el que actúan distintos consejos y comités lo que permite contar con la opinión y asesoramiento de representantes del sector, usuarios y expertos que pueden ofrecer recomendaciones e informar sobre cuestiones de índole comunicativa, jurídica y legal, psicológica, técnica y tecnológica, etc.</p> <p>Presenta un código de conducta y etiquetado aplicable a los productos de software interactivo y juego online o electrónicos, distribuidos por cualquier tipo de plataforma, en aquellas entidades que se comprometen, por un acuerdo, a seguir las indicaciones. Su aplicación se hace extensiva también a la publicación y acciones de promoción de estos productos.</p>
Documentación	<p>Información sobre PEGI (juegos clasificados, signatarios,...): http://www.pegi.info/es/index/id/100/</p> <p>Código de conducta: http://www.pegi.info/es/index/id/1197/media/pdf/372.pdf La etiqueta PEGI OK: http://www.pegi.info/es/index/id/1397/</p>
Link del proyecto	PEGI: www.pegi.info

Videojogos: saltar para outro nível. Portugal

País	Portugal
Título	<i>“Videojogos: saltar para outro nível” dentro del proyecto “Media Educacion in Booklets: Learning, Knowing and Acting”</i>
Fecha del proyecto	El estudio se realiza en el curso 2009/2010 y las publicaciones resultantes presentan ediciones en 2010 y 2011
Financiación	El proyecto obtuvo el “Prize for Intercultural Education 2009 – Media Education“ de la Evens Foudation bajo el patrocinio de la comisaria europea de la Información, la Sociedad y los Medios, Viviane Reding.
Categorización	<p>2. Organización: Centros de Investigación/Centros educativos: Centro de Investigación Comunicación y Sociedad (CECS) de la Universidad de Minho</p> <p>3. Contexto educativo: No formal: folletos o libritos de carácter divulgativo</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Educadores, formadores; tutores/padres; expertos, investigadores; sociedad civil Los libritos se repartieron en escuelas, biblioteca y en encuentros de carácter científico y como encartes en periódicos de tirada regional en Portugal.</p> <p>5. Extensión del proyecto: Actividad en relación con otras experiencias: Se encuadra dentro de un proyecto en el que fueron editados dos folletos más: uno centrado en la televisión y el otro en el uso de redes sociales</p> <p>6. Habilidades/competencias: Uso: acceso; análisis y reflexión</p>
Descripción	<p>“Videojogos:saltar para outro nível” se integra en una colección de tres folletos o libritos breves elaborados por investigadores y expertos de la Universidade do Minho. Mientras las otras dos publicaciones se centran en la televisión y las redes sociales, esta se centra en los videojuegos. El objetivo de esta publicación dirigida de forma especial a padres y educadores es dar les claves o información que les permitan gestionar la relación que los más jóvenes mantienen con este medio y que puedan desarrollar una actitud crítica.</p> <p>Así, en el folleto se abordan algunos retos como el avance tecnológico y el consumo multiplataforma pero también destacan los apartados en los que se tratan temas relacionados con la interacción y/o el aislamiento, la adicción, la violencia, pero también las potencialidades que permiten desarrollar los videojuegos. Asimismo, junto a la presencia de consejos y recomendaciones se incluyen indicaciones básicas para conocer y entender los códigos de regulación PEGI.</p> <p>El folleto recoge no sólo algunas conclusiones de investigaciones previas sino también un estudio de carácter exploratorio que se llevó a cabo con padres y niños de 10 a 12 años.</p>

País	Portugal
Título	<i>“Videojogos: saltar para outro nível” dentro del proyecto “Media Educacion in Booklets: Learning, Knowing and Acting”</i>
Documentación	Publicación “Videojogos:saltar para outro nível” dentro del proyecto” (2010) http://www.lasics.uminho.pt/edumedia/wp-content/uploads/2012/02/Videojogo.pdf Versión inglesa “Videogames: stepping up to the next level” (2011) http://www.lasics.uminho.pt/edumedia/wp-content/uploads/2012/01/Videogames-en.pdf
Link del proyecto	http://www.lasics.uminho.pt/edumedia

MinecraftEdu. Finlandia, Suecia (y Estados Unidos)

País	Finlandia, Suecia (y Estados Unidos)
Título	MinecraftEdu
Fecha del proyecto	Desde 2011 y en curso
Financiación	Privada: TeacherGaming LLC
Categorización	<p>2. Organización: Privada</p> <p>3. Contexto educativo: Formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Educadores, formadores</p> <p>5. Extensión del proyecto: Múltiples actividades</p> <p>6. Habilidades/competencias: Uso (acceso), análisis y reflexión</p>
Descripción	<p>La iniciativa parte de la certeza de que Minecraft, un juego convertido en un verdadero fenómeno entre jugadores de todas las edades, se usa cada vez más de muchas formas creativas. Según la empresa que desarrolla el proyecto, Minecraft tiene un enorme potencial para la educación basada en juegos.</p> <p>MinecraftEdu es la colaboración de un equipo de educadores y programadores de los Estados Unidos y Finlandia. Trabajan con Mojang (Suecia), los creadores de Minecraft, para que el juego sea asequible y accesible a las escuelas de todo el mundo. Además, han creado un conjunto de herramientas que modifican Minecraft para facilitar su uso en clases con fines educativos.</p> <p>El proyecto persigue:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conseguir el máximo de difusión de Minecraft entre la comunidad de educadores • Crear versiones personalizadas del juego diseñado específicamente para profesores y estudiantes y de características adicionales que apoyan su uso en clase. • Crear una biblioteca gratuita de mundos / niveles / actividades que se pueden usar con nuestro software para enseñar una variedad de temas. • Impartir talleres de capacitación para educadores. • Fomentar del videojuego Minecraft para enseñar más que conocimientos de informática. Se pretende aplicarlo a la formación en ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, pero también en habilidades de comunicación, educación cívica o historia.
Documentación	<p>Foros de la comunidad de usuarios: https://groups.google.com/forum/#!forum/minecraft-teachers</p> <p>MinecraftEdu Wiki, donde puede encontrarse tutoriales, lecciones y actividades de muestra, y otros recursos: http://minecrafteu.com/wiki/index.php?title=Main_Page</p>
Link del proyecto	http://minecrafteu.com

Monsters are back!! España

País	España
Título	Monsters are back!!
Fecha del proyecto	2013
Financiación	Actividad formativa en el marco de educación reglada
Categorización	<p>2. Organización: Instituciones públicas</p> <p>3. Contexto educativo: Formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Educadores, formadores</p> <p>5. Extensión del proyecto: Múltiples actividades</p> <p>6. Habilidades/competencias: Creación, participación e intercambio</p>
Descripción	<p>Monsters are back!! es un videojuego creado por un grupo de alumnos del colegio San Juan Bosco de Torrejón de Ardoz, coordinados por Miguel Ángel García Guerra, profesor de Lengua, Literatura e Informática.</p> <p>Es un videojuego de plataformas inspirados en los juegos de los años 80 y 90, con gráficos en dos dimensiones y que exigían mucha concentración al jugador debido a su gran dificultad. El proyecto se ha dividido en las siguientes tareas y responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> – En Informática, los alumnos de los cursos de 3º y 4º de ESO realizaron el diseño de los personajes y escenarios utilizando programas de dibujo vectorial, y la programación. – En 2º de ESO, en la asignatura de Música, se trabajó en la banda sonora del juego, compuesta especialmente para la ocasión. – En 1º de bachillerato, en la asignatura de Lengua, se realizó el guión del juego. En Inglés se realizó toda la traducción. <p>Se trata de un proyecto de educación formal en el que todas las fases de creación de un videojuego se ponen al servicio del proceso de aprendizaje de materias curriculares, sin perder de vista que el resultado final del proceso tenía que ser un juego jugable y divertido.</p>
Documentación	<p>Tráiler del juego http://www.magarciaguerra.com/2014/01/asi-sera-nuestro-videojuego-monsters-are-back/</p> <p>Descripción del proyecto y organización del equipo http://www.magarciaguerra.com/2013/12/monsters-are-back</p> <p>Presentación del proyecto http://www.magarciaguerra.com/2013/11/proyecto-monsters-are-back/</p> <p>Conclusiones del proyecto Monsters Are Back!! http://www.magarciaguerra.com/2014/03/conclusiones-del-proyecto-monsters-are-back/</p>
Link del proyecto	http://www.magarciaguerra.com/2013/12/monsters-are-back/

GameAcademy. España

País	España
Título	GameAcademy
Fecha del proyecto	2012 y en curso
Financiación	Público-privada Citilab y Tetravol
Categorización	<p>2. Organización: Público-privado</p> <p>3. Contexto educativo: Formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Público general</p> <p>5. Extensión del proyecto: Múltiples actividades</p> <p>6. Habilidades/competencias: Creación, participación e intercambio</p>
Descripción	<p>Gamecademy es un curso de creación de videojuegos online de un año de duración. Incluye una completa plataforma de e-learning, una colección de videotutoriales y un tutor personal online.</p> <p>El curso está organizado por Citilab (Cornellà), un centro para la innovación social y digital, y Tetravol, empresa de aplicaciones de Realidad Virtual y Videojuegos. El curso tiene un coste para los estudiantes de 850€, impuestos no incluidos. Incluye acceso a la plataforma de e-learning, videotutoriales, y la asistencia del tutor personal durante toda la duración del curso.</p> <p>La evaluación del curso consiste en la creación de un videojuego, que constituye el Proyecto del curso. El videojuego puede ser de la temática y en la plataforma que el alumno elija, y para su desarrollo contará con la ayuda de un tutor personal.</p> <p>El curso está planteado para que al mismo tiempo que aprende, el estudiante pueda crear su primer videojuego y publicarlo en una o varias plataformas (App Store, Google Play, etc.). El juego es propiedad intelectual del estudiante y como tal puede ponerlo a la venta y ganar dinero con él.</p> <p>No es necesario ningún tipo de conocimientos previos, se familiariza al estudiante en la principal herramienta de desarrollo del curso, que es Unity3D, un entorno de desarrollo de videojuegos multiplataforma. Además se enseñan los principales programas utilizados en la industria del videojuego, como 3D Studio Max para el modelado 3d y Photoshop para la creación de texturas. Por último, se explica el funcionamiento de un gran número de programas auxiliares o especializados, tales como Sketchup, Illustrator, Zbrush y Sculptris, Pixlr, Bevelity.</p>
Documentación	<p>Temario: http://gamecademy.com/temario/index.html</p> <p>Video tutoriales: https://www.youtube.com/user/Gamecademy</p>
Link del proyecto	http://gamecademy.com

Adventure Author. Reino Unido

País	Reino Unido
Título	Adventure Author
Fecha del proyecto	Desde 2008 y en curso
Financiación	Pública: Beca EPSRC (Engineering and Physical Sciences Research Council) agencia británica de ayuda a la investigación científica.
Categorización	<p>2. Organización: Público</p> <p>3. Contexto educativo: Formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Niños y niñas de 10 a 14 años</p> <p>5. Extensión del proyecto: Múltiples actividades</p> <p>6. Habilidades/competencias: Creación, participación e intercambio</p>
Descripción	<p>Adventure Author es una herramienta de creación de videojuegos dirigida a niños de 10 a 14 años de edad, y desarrollada por un equipo de la Universidad Heriot-Watt de Edimburgo.</p> <p>La idea detrás del proyecto es que el diseño y la creación de juegos de ordenador, algo que es generalmente muy complejo y requiere equipos de profesionales muy formados, puede hacerse próxima a los niños. El proyecto se construye alrededor de la idea de que mediante el desarrollo de un conjunto de herramientas específicas para niños, se puede dotar a la educación de una nueva perspectiva emocionante.</p> <p>Fomentar la creatividad es un aspecto importante del plan de estudios de la escuela moderna, pero la creatividad se promueve de manera muy desigual según el medio. Los niños leen y se les anima a escribir historias y a ilustrarlas, ven la televisión, el cine y el teatro y se les invita a familiarizarse con esas formas de expresión. Sin embargo, juegan a videojuegos pero no se les enseña a diseñarlos.</p> <p>Adventure Author es una modificación del juego Neverwinter Nights 2 y un conjunto de herramientas que permite a los niños para diseñar y construir historias interactivas para que cualquiera pueda jugar. Se ha desarrollado un conjunto de aplicaciones para apoyar el proceso creativo del diseño del juego.</p>
Documentación	<p>Materiales para los docentes: http://judyroberson.typepad.com/adventure_author/teaching-materials.html</p> <p>Materiales de investigación: http://judyroberson.typepad.com/adventure_author/research-materials.html</p> <p>Publicaciones sobre el proyecto: http://judyroberson.typepad.com/adventure_author/publications.html</p>
Link del proyecto	http://judyroberson.typepad.com/adventure_author/about-adventure-author.html

EDUScratch. Portugal

País	Portugal
Título	EDUScratch
Fecha del proyecto	en curso
Financiación	Pública: Iniciativa desarrollada por el Centro de Competência TIC de la Escola Superior de Educação del Instituto Politécnico de Setúbal y se integra en los proyectos de la Direcção Geral de Educação (DGE) .
Categorización	<p>2 Organización: Centro educativo</p> <p>3 Contexto educativo: No formal</p> <p>4 Grupo al que se dirige: Educadores y estudiantes de diferentes niveles</p> <p>5 Extensión del proyecto: El proyecto incluye el desarrollo de proyectos educativos, pruebas piloto y experiencias que los educadores comparten. Además se desarrollan conferencias, talleres y concursos centrados en las opciones de programación</p> <p>6. Habilidades/competencias: Creación, participación e intercambio</p>
Descripción	<p>El proyecto EDUScratch persigue promover el uso educativo del Scratch en entornos escolares para, entre otros, introducir en la programación de juegos. Este proyecto amplía el desarrollo y explotación de recursos producidos previamente para el proyecto SAPOScratch (programa desarrollado como una alianza entre Portugal Telecom y la Universidad MITBoston-, 2008) y permite compartir experiencias desarrolladas en la comunidad educativa. Así el personal docente puede intercambiar o presentar sus pruebas piloto o proyectos donde experimente con las posibilidades de este sistema de programación.</p> <p>En este marco se ofrece un banco de recursos así como un mapa de iniciativas. El proyecto alberga el desarrollo de distintas actividades de apoyo a las escuelas y dirigidas a estudiantes y formadores</p>
Documentación	<p>Noticia en el web scratched.media.edu: http://scratched.media.mit.edu/stories/eduscratch-educators-community-portuguese-language</p> <p>Web Scratch SAPO http://kids.sapo.pt/scratch/</p> <p>La web del proyecto dispone de un apartado de recursos donde se comparte información pero también casos prácticos con archivos en distintos formatos o incluso galerías temáticas con ejemplos de contenidos programados: http://eduscratch.dge.mec.pt/</p> <p>Facebook del proyecto: https://www.facebook.com/eduscratch</p> <p>Twitter del proyecto: https://twitter.com/eduscratch</p> <p>Mapa de iniciativa o actividades en entornos escolares con Scratch: https://maps.google.pt/maps/ms?msid=217383557688227567915.0004acd3defa2d4d8f68b&msa=0&ll=39.951859,-7.800293&spn=7.258262,16.193848&dg=feature</p>
Link del proyecto	http://eduscratch.dge.mec.pt/

Next Gen. Reino Unido

País	Reino Unido
Título	Next Gen. Transforming the UK into the world's leading talent hub for the video games and visual effects industries
Fecha del proyecto	2011
Financiación	Estudio realizado por NESTA en colaboración con Skillset y e-skills UK
Categorización	<p>2. Organización: Otros: Organización benéfica</p> <p>3. Contexto educativo: No formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Educadores, responsables políticos e industria</p> <p>5. Extensión del proyecto: Actividad aislada Nesta desarrolla otras experiencias en el campo del <i>serious game</i> o <i>Game-based Learning</i>. Así en 2013 ha sido anfitriones de evento Game Science and Game-Based Learning: Bringing Education to Life junto al Serious Games Institute (University of Coventry)</p> <p>6. Habilidades/competencias: Análisis y reflexión</p>
Descripción	<p>El estudio presenta un informe o evaluación referida a las habilidades necesarias vinculadas a los videojuegos en Reino Unido. Fruto de la consulta realizada a maestros, familiares, personal vinculado a la o industria del videojuego,...</p> <p>Además de presentar los resultados de este análisis el informe muestra recomendaciones dirigidas al gobiernos para actuar en la política educativa, a docentes y a la industria en la que se detectan acciones conjuntas así como las distintas responsabilidades que asumen cada ámbito en esta materia y se marca un plan de actuación para conseguir potenciar y aprovechar oportunidades que ofrece el sector</p>
Documentación	Presentación de la publicación: http://www.nesta.org.uk/publications/next-gen Espacio Game-based learning: http://www.nesta.org.uk/project/decoding-learning/game-based-learning-blog-series
Link del proyecto	http://www.aevi.org.es/pdf/comiccompleto.pdf

Kodu Kup. Reino Unido (Escocia)

País	Reino Unido (Escocia)
Título	Kodu Kup
Fecha del proyecto	2014 (si bien se han celebrado ediciones previas, como la de 2013 en UK)
Financiación	Participan en esta iniciativa Microsoft así como entidades vinculadas con el ámbito educativo o formativo: College Development Network, West College Scotland , Computing at school
Categorización	<p>2. Organización: Empresas y Centros educativos (asociaciones)</p> <p>3. Contexto educativo: Informal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Estudiantes (entre 7 y 14) y educadores</p> <p>5. Extensión del proyecto: Esta competición cuenta con antecedentes, como UK Kodu Kup 2013. El concurso se completa con sesiones de entrenamiento y se ofrecen recursos para poder presentar los proyectos,</p> <p>6. Habilidades/competencias: Creación, participación e intercambio</p>
Descripción	<p>Se trata de una competición abierta a escolares de cualquier centro de Reino Unido que tengan entre 7 y 14 años que formen equipos de tres personas. Esta competición requiere la participación activa de las escuelas y anima a combinar esta acción con otros proyectos de alfabetización que se desarrollen en los centros.</p> <p>Para diseñar el juego se propone el uso de Kodu Game Lab o el Project Spark. Se trata en ambos casos de sistemas o motores para programar y crear de forma sencilla videojuegos. Desde la organización también se plantean desarrollar sesiones prácticas o de entrenamiento.</p> <p>Para competir es necesario enviar a la organización el archivo del juego y la documentación generada en su desarrollo. El concurso valora y potencia además el desarrollo de la historia y de los personajes, el entorno y la experiencia del juego.</p> <p>Este proyecto está nominado por NAACE Impact Award 2014</p>
Documentación	<p>Twitter del proyecto: https://twitter.com/KoduKup</p> <p>Facebook del proyecto: https://www.facebook.com/KoduKup</p> <p>Recursos</p> <p>Kodu Game Lab: www.kodugamelab.com</p> <p>Microsoft Partners in Learning website: http://www.pil-network.com/</p> <p>Project Spark: http://www.projectspark.com/#public</p> <p>Teacher Resource Pack de la edición UK Kodu Kup 2013: http://www.slideshare.net/Microsofteduk/kodu-kup-teachers-pack-16335500</p>
Link del proyecto	http://kodu.blob.core.windows.net/kodu/2014ScottishKoduKup.pdf

Scratch: Activitats per a Escoles. España

País	España
Título	Scratch: Activitats per a Escoles
Fecha del proyecto	El 6 y 13 de marzo se inicia el proyecto con una prueba piloto, un taller impartido en Escuelas de Sabadell y Barcelona, en el marco de la iniciativa Universitat dels Nens i les Nenes para posteriormente ofrecerlo a otros centros docentes
Financiación	Universitat Oberta de Catalunya
Categorización	<p>2. Organización: Centros educativos</p> <p>3. Contexto educativo: No formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Estudiantes, concretamente de primaria</p> <p>5. Extensión del proyecto: Relacionado con otras experiencias pues este mismo grupo organiza otras actividades formativas sobre el uso de Scratch como el Scratch Day 2014 en el que participaran niños pero también padres y/o tutores.</p> <p>6. Habilidades/competencias: Creación, participación e intercambio</p>
Descripción	Taller dirigido a estudiantes de 5º y 6º de primaria con el que se les introduce a la programación de videojuegos con Scratch pero con el objetivo de potenciar su lado creativo y la capacidad de resolver problemas, adaptando el taller a las competencias del currículum propio de nivel cursado.
Documentación	<p>Juegos construidos en la prueba piloto pueden consultarse en la galería web de Scratch: http://scratch.mit.edu/studios/380845/</p> <p>http://inventa.uoc.edu/category/blog/</p> <p>Nota de la actividad: http://www.uoc.edu/portal/es/sala-de-premsa/actualitat/noticies/2014/noticia_030/universidad-nenes.html</p> <p>Noticia del taller en un diario digital local, <i>Diari de Sabadell</i>: http://www.diaridesabadell.com/2014/03/13/alumnes-deducacio-primaria-aprenen-a-programar-videojocs/?utm_content=buffer7d22d&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer</p> <p>Nota en el blog del grupo docente con la cronología del taller en su prueba piloto: http://inventa.uoc.edu/category/blog/</p>
Link del proyecto	http://inventa.uoc.edu/projectes/activitat-per-a-escoles/

A map of the UK games industry. Reino Unido

País	Reino Unido
Título	A map of the UK games industry
Fecha del proyecto	Setiembre de 2014
Financiación	Nesta – Organización benéfica
Categorización	<p>2. Organización: ONG's</p> <p>3. Contexto educativo: No formal</p> <p>4. Grupo al que se dirige: Expertos, investigadores, Industria, Sociedad civil, Responsables políticos, educadores y formadores</p> <p>5. Extensión del proyecto: Actividad aislada</p> <p>6. Habilidades/competencias: Análisis y reflexión</p>
Descripción	<p>Informe que aprovecha la huella digital del sector del videojuego en directorios de productos, empresas o revistas y sitios web de fans para crear una lista de empresas de videojuegos del Reino Unido. Esta huella digital se combina con datos oficiales para medir cómo el sector se agrupa en el Reino Unido.</p> <p>El informe utiliza la metodología del Big Data para recoger información desde 1980 hasta la actualidad.</p>
Documentación	<p>Informe</p> <p>http://www.nesta.org.uk/sites/default/files/map_uk_games_industry_wv.pdf</p>
Link del proyecto	http://www.nesta.org.uk/blog/using-big-data-map-uk-video-games-industry

5. A modo de conclusión: recomendaciones

Internet y las redes sociales han contribuido de forma sorprendente a promover la creciente presencia social del juego digital, fenómeno que se inserta en el marco más amplio de la reubicación, movilización y desmaterialización de los dispositivos tecnológicos. Un ejemplo de esta tendencia son los llamados juegos casuales (reproducibles en cualquier dispositivo móvil) o el juego en redes sociales, fenómenos que están ampliando cada vez más el número y el perfil de videojugadores.

Las tecnologías digitales promueven hoy una transformación en la práctica del juego y en el papel que éste desempeña en la sociedad contemporánea. Un ejemplo de ello es la influencia que actualmente ejercen los videojuegos en la forma y el contenido de medios como Facebook o Twitter, cada vez más orientados a la promoción de experiencias basadas en la lógica del juego y en modelos sociabilidad lúdica, como es el caso de Farmville, Candy Crush o Pet Rescue.

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 la confirmación de esa hipótesis 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 defienda 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.

A modo de conclusión proponemos las siguientes recomendaciones:

1. Inclusión del videojuego en el contexto de la Media Literacy

Las políticas educativas explícitas alrededor del uso del videojuego como objeto de estudio en el contexto de la alfabetización mediática es, dentro del ámbito europeo, casi inexistente. La mayoría de las iniciativas alrededor del uso del videojuego en contextos educativos hacen referencia casi exclusivamente al *Game-based Learning*, al uso de los videojuegos como herramienta al servicio de contenidos curriculares. Resultan necesarias iniciativas institucionales que difundan un conocimiento del videojuego como *media*, como un medio distinto de los demás (cine, radio o televisión) que genera significados, placeres y requiere competencias analíticas y creativas propias dentro del contexto de la *media literacy*.

2. Análisis y reflexión como primer paso

Se detectan pocas iniciativas en el ámbito del análisis y reflexión. En este sentido, es recomendable que se fomenten iniciativas orientadas a implementar actividades de reflexión y análisis como prerequisite necesario para todos aquellos interesados en el uso educativo del juego digital (el *serious game* o el *game based learning*).

3. Potenciar la alfabetización (formación) de los docentes, educadores y familias en videojuegos

Se detecta poca formación e información dirigida a docentes, educadores o público en general que pongan en contexto el significado del juego digital. El objetivo de esta formación tiene que contemplar una alfabetización en videojuego que (1) fomente o impulse la habilidad para explicar, discutir, describir, enmarcar, situar, interpretar y posicionar los juegos en el contexto de la cultura y los *media*; y/o (2) estimule y promueva la creación, el intercambio y la participación en el contexto cultural de los videojuegos y la cultura digital.

4. Crear un banco de recursos

El estudio ha permitido observar la presencia de distintas iniciativas de *ludoliteracy* que se aplican a contextos educativos dispares para desarrollar diferentes competencias o habilidades relacionadas con el videojuego. Asimismo, las acciones se focalizan en públicos y ámbitos geográficos diferentes que van desde las propuestas transnacionales hasta otras de aplicación local o regional. Se recomienda la creación de un banco de recursos que permita no sólo compartir y trasladar prácticas a otros países o entornos sino también para poner en común experiencias y crear un espacio para el debate y la resolución de dudas por parte de los expertos y docentes que participen en estas iniciativas.

Hay que prestar especial atención a las iniciativas orientadas a las habilidades (competencias) en alfabetización mediática de creación, participación e intercambio que se realizan localmente en centros educativos. Es más que probable que existan muchas iniciativas docentes particulares como *Monsters are Back!!* que pasan inadvertidas por falta de difusión. Motivar a los docentes para que sean activos en difundir buenas prácticas es fundamental para un buen desarrollo de la educación mediática en juegos digitales.

5. Colaboración con el sector privado

Se observan incipientes conexiones, por un lado entre el sector privado y las instituciones públicas —como ocurre en la colaboración entre la Universidad de Alcalá y Electronic Arts—, y, por

otro, entre entidades privadas de intereses complementarios —como Mojang, creadores de Minecraft, y TeacherGaming LLC, desarrolladores de MinecraftEdu—. Este tipo de colaboraciones parecen especialmente adecuadas para el desarrollo de una educación mediática en videojuegos sólida y es recomendable que se fomenten.

6. *Involucrar al resto de actores sociales*

Unido a la escasa visibilidad de las acciones desarrolladas y a las pocas pero incipientes conexiones entre sector público y privado en las iniciativas analizadas, se observa que el perfil de actores involucrados en la *ludoliteracy* es reducido. Para aumentar el alcance e impacto de una formación que persigue la alfabetización en videojuegos, es necesario ampliar e involucrar a otros actores sociales, entre ellos a los medios de comunicación en tanto que estos participan activamente en la construcción de la imagen que el público tiene del videojuego. Salvo algunas excepciones puntuales como los encartes difundidos en la prensa regional portuguesa de la obra *Videojogos: saltar para outro nível*, son pocas las iniciativas que aprovechan los medios de comunicación como instrumento para hacer llegar las acciones formativas o bien recomendaciones, pautas y criterios para, por ejemplo, la adquisición o uso del videojuego de forma más o menos continuada aprovechando además la actualidad informativa.

7. *Prestar atención al ámbito informal y cotidiano del juego digital*

Los espacios informales relacionados con contenidos, saberes y competencias, como por ejemplo el fenómeno Gamer (PewDiePie) o las comunidades de Minecraft que reciben millones de visitas, merecen una atención especial. Estas iniciativas o espacios de reunión se convierten en referentes y modelos que establecen sus propios valores y significados alrededor de un juego determinado o de la experiencia de juego en general.

6. Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. New York: Johns Hopkins University Press.
- Alvares, C. [et. al.] (2014). *ESF Forward Look: Media literacy research and policy in Europe. A review of recent, current and planned activities*. Strasbourg: European Science Foundation ESF.
- Aranda, D. (ed.) (2015). *Game and Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona: UOCPress.
- Aranda, D.; Martínez Martínez, S. (2013). "Ludiliteracy. Media literacy in gaming". Aranda, D.; Creus, A.; Sánchez-Navarro, J. (Eds.). *Educación, medios digitales y cultura de la participación*. Barcelona: Editorial UOC, pp. 47-66.
- Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J. (2007) "Creació d'una aula digital dins l'horari del menjador escolar". *Guix. Elements d'Acció Educativa*, Jocs digitals i aprenentatge, 340.
- Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J. (2009). *Aprovecha el tiempo y juega*. Barcelona: Editorial UOC.
- Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J. (2010). "¡Bien jugado! Videojuegos y educación no formal". Area, M.; Parcerisa, A.; Rodríguez, J. (coords.) *Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios*. Barcelona Editorial Graó.
- Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J., Tabernero, C. (2009). *Jóvenes y ocio digital: informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España*. Barcelona, UOC.
- Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J. (2011). "How digital gaming enhances nonformal and informal learning". Felicia, P. *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation Through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*. Information Science Publishing, pp. 395 -412.
- Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J. (2011). *Transformemos el ocio digital, un proyecto de socialización en el tiempo libre. Libro Blanco*. Barcelona: Fundació Catalana de l'Esplai. Disponible en [URL] <http://eprints.lse.ac.uk/1017>
- Buckingham, D.; Burn, A. (2007). "Game Literacy in Theory and Practice". *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, vol. 16, n.3, pp. 323-349.
- Castells, M. (2001). *La Era de la Información. Vol. II: El poder de la identidad*. México, Distrito Federal: Siglo XXI Editores.
- Consalvo, M. (2007) *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*. MIT: Cambridge.
- Csikszentmihalyi, M. (1996) *Fluir*. Barcelona: Kairós.
- EAVI (2009). *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels: Final Report*. Brussels
- Egenfeldt-Nielsen, S.; Heide, J. (2004). *Playing with fire: how do computer games influence the player?* Göteborg: Nordicom, Göteborg University.
- Feike, K. M.; Nicholson, M. (2001). "Divided by a Common Language: Formal and Constructivist Approaches to Games". *Global Society*, vol. 15, n. 1, p. 7-25.

- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate: Master Thesis*. (Georgia Institute of Technology), Disponible en [URL] <http://www.ludology.org/articles/thesis/>
- Gatzidis, C.; Poulsen, M. (2010). "Understanding the Game: An Examination of Ludoliteracy". *4th European Conference on Games-Based Learning*. Copenhagen.
- Gee, J. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.
- Gee, J. (2004). *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. New York: Routledge.
- Goldstein, J.; Buckingham, D.; Brougère, G. (eds.) (2004). *Toys, Games, and Media*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Groff, J.; Howells, C.; Cranmer, S. (2010). *The impact of console games in the classroom*. Scotland: Learning and Teaching Scotland.
- Gros, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación*. Bilbao: Desclée
- Grossberg, L. (1992). "Is There a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom". Lisa A. Lewis (ed.) *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, Londres: Routledge.
- Hine, P. (ed.) (2011). *UNESCO, ICT competency framework for teachers*. Francia: United Nations Educational. Disponible en [URL] <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002134/213475e.pdf>
- Ito, M.; Horst, H.; Bittanti, M.; boyd, d.; Herr-Stephenson, B.; Lange, P.G.; Pascoe, C.J.; Robinson, L. (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. The John D. And Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge: MIT Press. Disponible en: <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>
- Jansz, J.; Marten, L. (2005). "Gaming at a LAN event: the social context of playing video-games". *New Media & Society*, vol. 7, n. 3, pp. 333-355.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers. Television and participatory culture*. London: Routledge.
- Jenkins, H. [et.al.] (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The John D. And Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge: MIT Press. Disponible en [URL] https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf
- Johnson, L.; Levine, A.; Smith, R.; Smythe, T. (2009). *The 2009 Horizon Report: K-12 Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium. Disponible en [URL] <http://wp.nmc.org/horizon-k12-2009/>
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Lacasa, P. (2011) *Los videojuegos, aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- Livingstone, S. (2003). "Children's use of the Internet: reflections on the emerging research agenda". *New Media & Society*, 5(2), pp. 147-166.
- Livingstone, S. (2004). "Media literacy and the challenge of new information and communication technologies". *Communication review*, 1(7), pp. 3-14
- Livingstone, S.; Bovill, M. (2001). *Children and their changing media environment. A European comparative study*. Londres, Lawrence Erlbaum Associates.

- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- My Child Online Foundation; Kennisnet Foundation (2013). *Media education in four EU countries*. Disponible en [URL]
http://www.kennisnet.nl/fileadmin/contentelementen/kennisnet/Dossier_mediawijsheid/Publicaties/rapport_media_onderwijs_EU.pdf
- Navarro, V. (2013). *Libertad dirigida. Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*, Tesis Doctoral, Tarragona: Universitat Rovira i Virgili.
- Newman, J. (2008). *Playing with videogames*. London: Routledge.
- Newzoo (2014). *Casual Games Sector Report. Towards the global games market in 2017: A broad look at market growth by screen & region*. Casual Games Association. Disponible en [URL]
<http://www.newzoo.com/trend-reports/free-casual-games-association-sector-report-towards-global-games-market-2017/>
- Pérez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. Tesis Doctoral, Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Pérez, O. (2012). *El lenguaje videolúdico*, Barcelona: Laertes.
- Pérez-Tornero, J.M.; Varis, T. (2011). *Media Literacy and New Humanism*, UNESCO IITE.
- Planells, A.J. (2015). *Videojuegos Y Mundos De Ficción. De "Super Mario" A "Portal"*. Madrid: Cátedra.
- Planells, A.J. (2013). *Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*, Tesis Doctoral, Getafe: Universidad Carlos III.
- Prensky, M. (2004). *The Emerging Online Life of the Digital Native: What they do differently because of technology, and how they do it*. Disponible en [URL]
http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. St. Paul: Paragon House.
- Ritterfeld, U.; Cody, M.; y Vorderer, P. (2009). *Serious Game: Mechanisms and Effects*. New York. Routledge.
- Robertson, J.; Good, J. (2005). "Children's Narrative Development Through Computer Game Authoring". *Technology Trends*, 49 (5), pp. 43-59.
- Robertson, J.; Good, J. (2005). "Story creation in virtual game worlds". *Communications of the ACM*, 48 (1), pp. 61-65.
- Robertson, J.; Howells, C. (2008). "Computer Game Design: Opportunities for Successful Learning". *Computers & Education*, 50, pp. 559-578.
- Robertson, J.; Nicolson, K. (2007). "Adventure Author: a learning environment to support creative design". *IDC 2007 Proceedings of the 6th International Conference on Interaction Design and Children 2007*, Aalborg, Denmark, pp. 37-44
- Salen, K.; Zimmerman, G. (2003). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge: MIT press
- Sánchez-Navarro, J.; Aranda, D. (2010). "Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: Los videojuegos como espacios para lo social". *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura*, 40, pp. 129-141.

- Sánchez-Navarro, J.; Aranda, D. (2011). "Internet como fuente de información para la vida cotidiana de los jóvenes españoles". *El profesional de la información*, 20(1), pp. 32-37.
- Sánchez-Navarro, J.; Aranda, D. (2013). "Messenger and social network sites as tools for sociability, leisure and informal learning for Spanish young people". *European Journal of Communication*, 28(1), pp. 67-75.
- Sánchez-Navarro, J.; Aranda, J.; Martínez, S. (2014). "El juego digital e Internet como ecosistema lúdico. Jerarquía de medios para el entretenimiento y alfabetizaciones emergentes". Eleá, I. (ed.). *Agentes e vozes: um panorama da Mídia-Educação no Brasil, Portugal e Espanha*. Portugal: Nordicom, pp. 219-228.
- Sherry, J. (2004). "Flow and media enjoyment". *Communication Theory*, vol. 4, pp. 328-347.
- Squire, K.D. (2002). "Rethinking the role of games in Education". *Game Studies*, 2(1). Disponible en [URL] <http://gamestudies.org/0201/Squire>
- Squire, K.D. (2005). "Toward a Media Literacy for Games". *Telemedium* 52 (1-2), pp. 9-15.
- UNESCO (2008). *Teacher Training Curricula for Media and information Literacy*. Report of the International Expert Group Meeting. Paris: International UNESCO. Disponible en [URL] http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=27057&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Wastiau, P; Kearney, C; Van den Berghe, W. (2009). *How digital games are used in Schools?* Final report. Brussels: European Schoolnet.
- Whitton, N. (2014). *Digital Games and Learning: Research and Theory*. London: Routledge.
- Whitton, N. (2009). "Learning and Teaching with Computer Games in Higher Education". Connolly, T.; Stansfield, M.; Boyle, L. (eds) *Games-Based Learning Advancements for Multi-Sensory Human Computer Interfaces* Hershey. PA: IGI Global.
- Whitton, N. (2009). *Learning with Digital Games: A Practical guide to Engaging Students in Higher Education*. New York: Routledge.
- Williamson, B. *Computer games, schools and young people*. Reino Unido: Futurelab, 2009.
- Williamson, B.; Facer, K. (2004). "'More than Just a Game': the implications for schools of children's computer game communities". *Educations, Communication & Information*, vol. 4, n. 2/3, pp. 255-270.
- Zagal, J.P. (2010). *Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education*. Pittsburgh: ETC Press.

Informe financiado por el
Proyecto European Media Literacy Education Study (EMEDUS)
<http://eumedus.com>
Universidad Autónoma de Barcelona (UAB)
Gabinete de Comunicación y Educación

Informe redactado por el Grupo de investigación GAME-CNM
http://in3.uoc.edu/opencms_portalin3/opencms/es/recerca/list/comunicacio_i_nous_mitjans

ISBN 978-84-942658-1-5



9 788494 265815