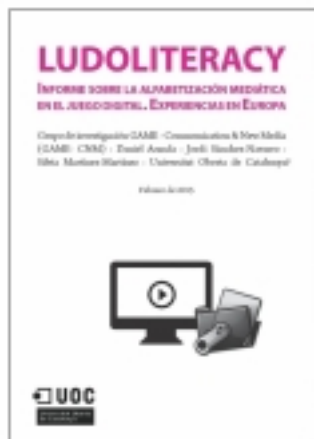


Ludoliteracy Informe sobre la alfabetización mediática en el juego digital. Experiencias en Europa

Published by [Interacció](#) [1] on 23/02/2015 - 13:14 | Last modification: 05/02/2026 - 15:05



Daniel Aranda Juárez; Jordi Sánchez-Navarro; Silvia Martínez-Martínez | [Universitat Oberta de Catalunya](#) [2], UOC

Resum | L'informe que presentem a continuació recull 18 experiències, projectes, activitats, investigacions o polítiques més significatives que es realitzen a Europa relacionades amb l'alfabetització mediàtica en el context dels videojocs (ludoliteracy). La ludoliteracy té com a finalitat potenciar les capacitats i competències analítiques, reflexives i creatives al voltant del joc digital. Es tracta, en conjunt, de propostes que permeten al ciutadà (jove o adult, professional o usuari) i a la societat en general ser més conscients dels nostres propis plaers, tenir capacitat crítica i competència creativa en el camp específic dels jocs digitals. L'objectiu final de l'informe és oferir recomanacions en un camp socialment controvertit i econòmicament situat al capdavant de les indústries culturals però institucionalment emplaçat als marges de les polítiques educatives estatals i europees.

Resumen | 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.

PDF [Ludoliteracy Informe sobre la alfabetización mediática en el juego digital. Experiencias en Europa](#) [3]

HTML [Ludoliteracy Informe sobre la alfabetización mediática en el juego digital. Experiencias en Europa](#) [4]

Tags: sectors culturals i creatius

Tags: educació i cultura

- [5]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/CIDOC/blogs/2015/ludoliteracy-alfabetizacion-mediatica-juego-digital>

Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] <http://www.uoc.edu/portal/ca/index.html>

[3] <http://cercles.diba.cat/documentsdigitals/pdf/E150044.pdf>



[4] <http://hdl.handle.net/10609/40821>

[5] <https://interaccio.diba.cat/node/5670>