

**MATERIALES**

**La Juventud en la pantalla.**

**Ficción televisiva, videojuegos y edu-entretenimiento**



## Selección de referencias documentales

### La Juventud en la pantalla.

### Ficción televisiva, videojuegos y edu-entretenimiento

Esta relación está formada tanto por libros, como por artículos de revista o documentos de distinta procedencia, ingresados y seleccionados en la base de datos de la Biblioteca del Instituto de la Juventud

Caso de estar interesados en alguna de estas referencias pueden solicitar copia del material susceptible de reproducción, según la legislación vigente, así como la realización de otras búsquedas, dirigiéndose a: BIBLIOTECA DE JUVENTUD. Marqués de Riscal, 16.- 28010 MADRID. Tel.: 917827473 - biblioteca-injuve@injuve.es

Así mismo puede consultar ésta o anteriores Revistas de Estudios de Juventud, así como las Novedades de la Biblioteca en la página web del Instituto: <http://www.injuve.es>, o acceder a la CONSULTA DEL CATÁLOGO

#### **"Shake it baby, shake it": Media preferences, sexual attitudes and gender stereotypes among adolescents / Tom F. M. ter Bogt... [et al.]**

16 p.: Gráf., tabl.

En: Sex Roles. -- Vol. 63, n. 11-12 (2010); p. 844-859

Bibliograf.: p. 14-16

Estudia la exposición y preferencias por tres importantes medios de comunicación juveniles (televisión, estilos y televisión musical e Internet) en relación a las actitudes sexuales permisivas de los adolescentes y los estereotipos de género, a través de una muestra compuesta por 480 adolescentes holandeses de 13 a 16 años.

<http://www.springerlink.com/content/v73845011563140g/fulltext.pdf>

Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (1º. 2012. Alfàs del Pi)

**Actas I Congreso internacional videojuegos y educación: CIVE 2012 /**

Francesc J. Sánchez i Peris [coord.]... [et al.].

-- Alicante: Universidad, 2012

378 p.

El I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación se celebra con la idea de avanzar en el conocimiento de experiencias e iniciativas que han ido incrementando las postulaciones teóricas y metodológicas hacia lo que actualmente se denomina Aprendizaje basado en juegos y que está tomando gran fuerza. <http://www.uv.es/ordvived/ACTAS/ACTAS CIVE 2012.pdf>

**Adolescencia entre pantallas: Identidades juveniles en el sistema de comunicación /** Javier Callejo Gallego y Jesús Gutiérrez Brito (Coords.).

-- Barcelona: Gedisa, 2012 144 p.; 23 cm. -- (Comunicación; 40)

Aborda temas como: las paradojas en la investigación social de lo que los adolescentes hacen con los medios de comunicación, la creación de

identidades juveniles por parte de la televisión, la oferta de los medios de comunicación destinados específicamente a los jóvenes y que configuran su gusto, los modelos de la literatura o de las propias pantallas que explican distintas generaciones de adolescentes, la expansión de la telefonía móvil, y la relación que tienen con Internet. ISBN 978-84-9784-699-8  
[http://jovenesymas.fad.es/userfiles/file/numero3/rev3\\_criticapublica.pdf](http://jovenesymas.fad.es/userfiles/file/numero3/rev3_criticapublica.pdf)

Gértrudix Barrio, Manuel

**Aprender jugando: mundos inmersivos abiertos como espacios de aprendizaje de los y las jóvenes** / Manuel Gértrudix Barrio, Felipe Gértrudix Barrio

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 101 (junio 2013); p. 123-137. ISSN 0211-4364

Más allá del debate sobre el papel del juego en la educación formal, es indudable la relevancia que los videojuegos poseen en la actividad cotidiana de la juventud y la oportunidad que supone introducirlos en el proceso de aprendizaje. A partir de esta idea, se focaliza el análisis en los sandbox y los videojuegos de simulación social. Se estudian sus características generales y se evalúan los casos concretos de Minecraft y los Sim Social.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/2013/46/publicaciones/Documentos%209%20Aprender%20jugando.pdf>

González Lorenzo, Jesús M.

**Arriesgar sin riesgos: videojuegos para la creatividad** / Jesús M. González Lorenzo, Mercedes Quero Gervilla

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 103 (diciembre 2013); p. 125-145. ISSN 0211-4364

Los videojuegos actúan como un "ambiente enriquecido" para la actividad cerebral, como un entorno facilitador del aprendizaje a través de estímulos visuales y cognitivos. Este artículo identifica las tendencias de juego conservador y de cómo el videojuego invita a romperlas, a asumir nuevos retos, ampliando así su atención, su interés, su motivación y favoreciendo pues la neuroplasticidad de su cerebro, fomentando así el aprendizaje crítico y la actividad creativa.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/2014/18/publicaciones/8%20Arriesgar%20sin%20riesgos%20videojuegos%20para%20la%20creatividad.pdf>

Baladrón Pazos, Antonio J.

**Audiencia juvenil y los líderes de la telerrealidad** / Antonio J. Baladrón Pazos, José Carlos Losada Díaz

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 96 (marzo 2012); p. 51-69. ISSN 0211-4364

La capacidad de influencia de los líderes televisivos sobre los públicos juveniles puede ser relevante, en especial en la reproducción de determinados valores o pautas de comportamiento. Pero la juventud es un grupo heterogéneo, crítico y conocedor de los códigos televisivos. Esto hace que cada vez más los líderes de la telerrealidad provoquen en los jóvenes menos mecanismos de identificación o proyección, cuando no un cuestionamiento de estos fenómenos de masas construidos al servicio de los intereses de las empresas audiovisuales.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96\\_3.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96_3.pdf)

Sedeño Valdellós, Ana María

**Autoría colaborativa, videojuegos y educación de los jóvenes nativos digitales** / Ana María Sedeño Valdellós

En: Jóvenes interactivos: nuevos modos de comunicarse. -- La Coruña: Netbiblo, 2011. -- p. 53-70. ISBN 978-84-9745-465-0.

Existen una serie de ideas compartidas y asimiladas ya, en torno a los beneficios potenciales que reportaría una utilización adecuada del videojuego en entornos educativos. Para lograrlo, quizás sea necesario un replanteamiento del papel del profesor-educador a fin de evitar un choque generacional y de culturas de medios.

**Comunicación, infancia y juventud: situación e investigación en España** /

Antonio García Jiménez, ed.. -- Barcelona: Editorial UOC, 2012

365 p.: gráf.; 24 cm. -- (Media Literacy; 3)

Las conexiones entre comunicación, infancia, adolescencia y juventud son motivo de una amplia preocupación social, científica y académica. Este libro recoge textos de especialistas y grupos de investigación más relevantes sobre internet, en la esfera educativa o en la televisión, describiendo investigaciones, proyectos e iniciativas desde diferentes ópticas, todo ello a partir del proyecto Procotin. ISBN 978-84-9029-024-8

Rodríguez San Julian, Elena

**Consumo televisivo, series e Internet: Un estudio sobre la población**

**adolescente de Madrid** / Elena Rodríguez San Julián, Ignacio Megías Quirós, Tania Menéndez Hevia. -

- Madrid: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, 2012

277 p.: tabl., gráf.

Presenta una visión completa de los hábitos, gustos e intereses así como de las percepciones y valoraciones alrededor de la televisión, de los adolescentes madrileños (14-18 años), de las familias y de los diferentes agentes del sector. Para ello, se han empleado distintas herramientas apoyadas en metodología cualitativa (grupos de discusión y entrevistas en profundidad) y cuantitativa (encuesta muestral). ISBN 978-84-92454-20-4  
<http://adolescenciayjuventud.org/publicaciones/monografias-y-estudios/item/consumo-televisivo-series-e-internet>

Cabañes Martínez, Eurídice

**Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica** / Eurídice Cabañes

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 98 (septiembre 2012); p. 61-76.

ISSN 0211-4364

En la línea de investigación de los diversos estudios que han demostrado la importancia del juego simbólico en el proceso de aprendizaje del niño/a, se expone que los videojuegos, dado su carácter performativo y unidos a su componente social e interactivo, poseen un gran potencial de generación y transformación de significados culturales, políticos y sociales.  
[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98\\_5.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_5.pdf)

Aranda Juárez, Daniel

**Desmontando tópicos: Jóvenes, redes sociales y videojuegos** / Daniel

Aranda Juárez, Jordi Sánchez-Navarro

En: Jóvenes interactivos: nuevos modos de comunicarse. -- La Coruña:

Netbiblo, 2011. -- p. 119-135. ISBN 978-84-9745-465-0

Analiza las diferentes prácticas comunicativas y el consumo cultural que realizan los jóvenes en relación con los recursos digitales, y cómo estas prácticas y este consumo les ofrece oportunidades para crecer social, cognitiva y emocionalmente, por medio de estas herramientas básicas de aprendizaje y socialización.

Breu, Ramón

**Disney Channel: Adolescencia como sueño dulce, plácido y feliz** / Ramón Breu

En: *Padres y Maestros*. -- n. 331 (marzo-abril 2010); p. 31-34. ISSN 0210-4679  
Estudia la influencia de los medios de comunicación en los adolescentes, realizando una propuesta de análisis desde las aulas de las series de televisión de Disney.

Rubio Méndez, María

**El sexo de los píxeles: Del yo-mujer al yo-tecnológico** / María Rubio Méndez y Eurídice Cabañes Martínez

En: *Revista de estudios de juventud*. -- n. 98 (septiembre 2012); p. 150-166. ISSN 0211-4364

Uno de los problemas en las investigaciones en torno a ciencia, tecnología y género es la denominada brecha digital de género que, en el caso de los videojuegos se hace especialmente patente. Los problemas que acarrea no pueden entenderse como un mero alejamiento de las mujeres del ámbito tecnológico sino que tiene serias implicaciones sociopolíticas que denotan el androcentrismo y la discriminación de género que todavía impera en nuestra sociedad.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98\\_11.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_11.pdf)

**El sustrato cultural de la violencia de género: literatura, arte, cine y videojuegos** / Angeles de la Concha (coord.); [Marta Cerezo Moreno... [et al.]]. -- Madrid: Síntesis, 2010

324 p.: Il.; 23 cm. -- (Perspectiva feminista; 1)

Analiza una amplia gama de manifestaciones culturales, examinando cómo se representa en ellas la violencia en las relaciones personales. Muestra cómo la tradición cultural occidental presenta el amor y el sexo en términos de descubrimiento, apropiación o conquista que un sujeto masculino lleva a cabo sobre un cuerpo femenino tratado como un objeto, así como la representación como algo erótico, placentero o hasta cómico, cuando no como manifestación de amor, de la violación, el rapto y otras formas de violencia contra las mujeres. ISBN 978-84-9756675-9

Satué, Jarea

**El videojuego: una forma de trabajo, una manera de aprendizaje** / Jaréa Saturé. -- [S.l.]: Aprendemas.com, 2013.

-- (Reportajes)

Reconocido como Industria Cultural en 2009, el sector del videojuego y el ocio interactivo ha emergido como uno de las más importantes en producción de contenido digital. Paralelamente al desarrollo de la industria han aparecido propuestas de formación especializada en centros de formación superior y universidades. El sector demanda más profesionales y mejor preparados.

[http://www.aprendemas.com/Reportajes/html/R2227\\_F08062012\\_1.html](http://www.aprendemas.com/Reportajes/html/R2227_F08062012_1.html)

Sánchez, Javi

**El videojuego, la industria de la escala enloquecida** / Javi Sánchez

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 98 (septiembre 2012); p. 51-59.

ISSN 0211-4364

Los videojuegos no son sólo una herramienta fundamental en la alfabetización digital sino que, como primeros representantes culturales en el universo digital, han construido su propio modelo mítico. Una deconstrucción y nueva mezcla de los orígenes del relato en tiempos de indigencia cultural, fácilmente extrapolables a un mundo real necesitado de un discurso acorde a los tiempos.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98\\_4.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_4.pdf)

Rubio Méndez, María

**Enclaves de resistencia: Jóvenes, subjetividad y tecnologías** / María Rubio Méndez

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 103 (diciembre 2013); p. 21-31. ISSN 0211-4364

Recorrido por uno de los artefactos tecnológicos contemporáneos con mayor presencia en la vida de los jóvenes, los videojuegos, para mostrar cómo éstos pueden entenderse a la vez como resultado de relaciones de poder y como lugares de resistencia a ese mismo poder. Con este caso de estudio concreto, aborda la complejidad del análisis de los procesos de construcción de la subjetividad en entornos digitales.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/2014/18/publicaciones/2%20Enclaves%20de%20resistencia%20J%20C3%B3venes%20subjetividad%20y%20tecnologi%C3%ADas.pdf>

Rubio Méndez, María

**Habitando el filo del espejo: tecnología y subjetividad** / María Rubio

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 102 (septiembre 2013); p. 55-67.

ISSN 0211-4364

El presente artículo inicia un viaje a través de cuatro figuras de subjetividad en la sociedad contemporánea; el hacker, el ciborg, el runner y el cuerpo/avatar que están comprometidas con un determinado modelo de cambio social que parte de valores comunitarios, redes de afinidad y conocimiento compartido. Si entendemos que la tecnología desempeña un rol fundamental en el cambio social, los videojuegos, como punto de intersección entre las cuatro figuras, cobran una especial relevancia.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2014/02/publicaciones/Documentos%204%20Habitando%20el%20filo%20del%20espejo\\_0.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2014/02/publicaciones/Documentos%204%20Habitando%20el%20filo%20del%20espejo_0.pdf)

Megías Quirós, Ignacio

**Jóvenes y comunicación: La impronta de lo virtual** / Ignacio Megías Quirós,

Elena Rodríguez San Julián, Introducción: Amparo Lasén Díaz. -- Madrid:

Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud; FAD, 2014

245 p.: gráf.

Analiza la manera en que las nuevas tecnologías, y en especial las redes sociales, influyen en la creación de formas de comunicación diferenciada entre la población joven: cómo se insertan en sus procesos de socialización, cómo afectan a sus estrategias relacionales o pueden redefinir algunos valores (como la intimidad, la confianza, la privacidad), y cómo dan lugar a un nuevo paradigma en la exposición y gestión del yo. ISBN 978-84-92454-24-2

<http://adolescenciayjuventud.org/es/publicaciones/monografias-y-estudios/item/jovenes-y-comunicacion-la-impronta-de-lo-virtual>

**Jóvenes y ficción televisiva: construcción de identidad y transmedialidad /** Charo Lacalle, ed.. -- [Barcelona]: UOC, 2013 277 p.; 23 cm.. -- (Comunicación; 27)

Se estudia la aportación de la ficción televisiva a la construcción social de la identidad juvenil, mediante el análisis de los programas y de la retroalimentación a través de internet. La obra sintetiza los resultados más relevantes de un proyecto sobre la representación de los jóvenes de 15 a 29 años en todos los programas de ficción española de estreno, emitidos a los largo de dos años por las cadenas estatales y autonómicas ISBN 978-84-9029-704-9

López Vidales, Nereida

**Jóvenes y televisión en 2010: Un cambio de hábitos /** Nereida López Vidales, Patricia González Aldea, Elena Medina de la Viña

En: Zer. -- vol. 16, n. 30 (mayo 2011); p. 97-113. ISSN 1137-1102

La actual Sociedad de la Información incrementa notablemente el nivel de necesidad de entretenimiento en contra de lo que hasta ahora ha sido el modelo tradicional de los mass media, más ligados al concepto de información, lo que ello puede significar de cambio de valores y referentes sociales para las generaciones más jóvenes.

<http://www.ocendi.com/descargas/zer30-05.pdf>

Reinares Lara, Pedro

**Jóvenes y televisión generalista en España: ¿Es Internet responsable de una audiencia perdida? /** Pedro Reinares Lara

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 88 (marzo 2010); p. 63-75. ISSN 0211-4364 Gráf., Tabl.

El análisis del consumo de la televisión generalista por parte de los jóvenes debe enmarcarse dentro de la falta de consolidación de los hábitos de audiencia entre medios, existiendo indicios razonables para creer que, al menos en la juventud, Internet y televisión son medios complementarios, tendencia que permanecerá con la televisión digital. <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-06.pdf>

Escribano, Flavio

**Jóvenes y videojuegos: estado del arte /** Flavio Escribano

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 98 (septiembre 2012); p. 10-22. ISSN 0211-4364

Los videojuegos se han convertido en una poderosa industria internacional en muchos sectores: económico, social, tecnológico y cultural. Las relaciones del videojuego con otras disciplinas como el cine, la televisión, el cómic e incluso la literatura lo convierten en el hijo predilecto de una nueva generación, la generación transmedia. Se discute también sobre la polémica de la violencia en los videojuegos, sobre sus aplicaciones en contextos pedagógicos y sobre sus posibilidades laborales.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98\\_1\\_0.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_1_0.pdf)

Gómez, Leire

**Juventud y cultura digital: en busca de una televisión de calidad /** Leire

Gómez, Nereida López, Julia González. -- Tarragona: OCENDI, 2012 13 p.

Investigación realizada con el objetivo de conocer el lugar que ocupa entre los jóvenes la televisión, su opinión y los géneros y formatos preferidos, mediante 3.500 entrevistas a jóvenes de entre 14 y 25 años, en un contexto



de cambio en la transmisión de valores culturales y en el que viven rodeados de nuevos medios y soportes comunicativos.

[http://www.ocendi.com/descargas/juventud\\_cultura\\_digital.pdf](http://www.ocendi.com/descargas/juventud_cultura_digital.pdf)

Díaz-Aguado Jalón, M<sup>a</sup> José

**La identidad del estudiante adolescente en los relatos audiovisuales de ficción como tarea de alfabetización mediática** / María José Díaz-Aguado, Laia Falcón

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 101 (junio 2013); p. 103-121. ISSN 0211-4364

Para quienes han crecido entre pantallas los relatos audiovisuales son una de las principales fuentes de información para la confección de los relatos que construimos para dar sentido a nuestra vida y al mundo que nos rodea. La evidencia disponible sobre su influencia refleja la necesidad de enseñar a leerlos a través de la alfabetización mediática, objetivo prioritario de la educación actual entorno al cual se dirige la presente propuesta.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/2013/46/publicaciones/Documentos%208%20La%20identidad%20del%20estudiante%20adolescente%20en%20los%20relatos%20audiovisuales.pdf>

Marcos, Mar

**La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo**/ Mar Marcos, Michael Santorum

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 98 (septiembre 2012); p. 77-89. ISSN 0211-4364

La dinámica propia del videojuego propone la interacción con un universo de carácter simbólico pleno de relaciones con objetos y sujetos útiles para el aprendizaje. Si el desarrollo de actividades cognitivas activa la función simbólica de los sujetos, resulta posible afirmar que si ese desarrollo viene planteado como un juego, resultará más placentero el proceso de aprendizaje.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98\\_6.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_6.pdf)

Imbert, Gérard

**La tribu informática: Identidades y máscaras en internet** / Gérard Imbert  
En: Revista de estudios de juventud. -- n. 92 (marzo 2011); p. 123-131. ISSN 0211-4364

Tal y como ocurre en la televisión, internet es el lugar de un cierto transformismo identitario, mucho más turbulento aquí. Es el reino de la máscara, la del yo (los blogs como escenificación del yo dentro de un nuevo "contrato autobiográfico"), la de otro (los chats como evasión del yo, nueva versión del juego del ratón y del gato). Carnaval posmoderno, Internet posibilita todos los juegos de rol.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ92-09.pdf>

Muela Molina, Clara

**Las estrellas juveniles de la música pop descienden a los escenarios** / Clara Muela Molina, Rafael Gómez Alonso

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 96 (marzo 2012); p. 105-119. ISSN 0211-4364

El mercado musical y discográfico supone todo un engranaje de fabricación de estrellas del pop construidas y encumbradas para alimentar los sueños de sus fans. La moda, el estilo en el peinado y vestimenta, la forma de pensar, de hablar o de moverse de estas estrellas, más fugaces que nunca, se

proyecta desde los medios de comunicación masivos, especialmente la radio y la televisión, se refuerza con los vídeos musicales y se encarna con la puesta en escena en los conciertos.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96\\_6.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96_6.pdf)

Chicharro Merayo, María del Mar

**Los jóvenes espectadores y las "stars" del celuloide: Cine contemporáneo y estereotipos juveniles** / Mar Chicharro Merayo

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 96 (marzo 2012); p. 71-85. ISSN 0211-4364

Haciendo especial hincapié en la capacidad socializadora del cine, recorre los géneros cinematográficos más populares así como los films con mayor proyección entre los públicos juveniles en los primeros años del siglo XXI. El análisis más pormenorizado y cualitativo de dos series de textos especialmente emblemáticos (Harry Potter y Crepúsculo) permite examinar algunas de las propuestas axiológicas que estos productos presentan a los jóvenes espectadores.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96\\_4.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96_4.pdf)

Fernández Vara, Clara

**Los juegos de aventuras gráficas y conversacionales como base para el aprendizaje** / Clara Fernández Vara

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 98 (septiembre 2012); p. 101-117. ISSN 0211-4364

Resumen de los trabajos de investigación realizados sobre las aplicaciones educativas de las aventuras gráficas y conversacionales en diversos ámbitos, seguido de un estudio de las estrategias de diseño que favorecen la enseñanza de diversas disciplinas, como historia, matemáticas o lenguas extranjeras. [http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98\\_8.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_8.pdf)

Tolsá, Jorge

**Los menores y el mercado de las pantallas: una propuesta de conocimiento integrado** / Jorge Tolsá. -- Madrid: Foro Generaciones Interactivas, 2012. 358 p.: tabl., gráf.

Resultado de una investigación doctoral llevada a cabo entre 2007 y 2011 en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra. La primera parte consiste en una revisión científica sobre el consumo que los menores hacen, a nivel mundial, de tres pantallas: el videojuego, Internet y el teléfono móvil. La segunda parte de este trabajo se centra de forma particular en el caso español. ISBN 978-84-695-2760-3

<http://www.generacionesinteractivas.org/mwg-internal/de5fs23hu73ds/progress?id=weO+yg7Uqf&dl>

Bermejo Berros, Jesús

**Los personajes y las series de ficción en la vida de los y las jóvenes** / Jesús Bermejo Berros

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 96 (marzo 2012); p. 31-49. -- gráf., tabl. ISSN 0211-4364

Partiendo de los datos recogidos en investigaciones con varios cientos de jóvenes españoles entre 15 y 24 años, se muestra en este trabajo que entre los ídolos mediáticos de los jóvenes, conocidos a través de la pantalla de televisión, destacan los personajes de las series de ficción, reconociendo en

ellos unos rasgos y conductas que se inscriben en la propia red de valores de la juventud.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96\\_2.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96_2.pdf)

Bertomeu, Gusi

**Nativos digitales: una nueva generación que persiste en los sesgos de género** / Gusi Bertomeu

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 92 (marzo 2011); p. 187-202. ISSN 0211-4364 Tablas

Analiza la evolución de los productos de ocio digital utilizados por las niñas, niños y jóvenes desde el 2005 hasta hoy comprobando el desplazamiento de los contenidos violentos o sexistas. Presenta datos sobre la brecha digital de género y la posición de las jóvenes en la Sociedad de la información y su incorporación mayoritaria al uso de las redes sociales 2.0 como un espacio de identidad, de contacto social y expresión de emociones.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ92-13.pdf>

**New ways to play games: Exploring changing video gaming behaviors: An Ericsson Consumer Insight Summary Report March 2014.** -- Stockholm:

Ericsson, 2014

12 p.: fot.

El universo de los juegos se transforma debido a una nueva generación de dispositivos, a la disponibilidad de un acceso a Internet más estable y a un creciente interés. Las posibilidades de los juegos están empezando a expandirse más allá de sus fronteras naturales (entretenimiento) para aplicarse al desarrollo personal, la educación o la mejora del rendimiento de los empleados.

<http://www.ericsson.com/res/docs/2014/consumerlab/consumerlab-insight-report-new-ways-to-play-games.pdf>

**Número monográfico sobre videojuegos y aprendizaje** / M<sup>a</sup> Esther del Moral Pérez

En: Revista de educación a distancia. -- n. 33, 2012

Contiene: Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica / M<sup>a</sup> Esther del Moral Pérez... [et al.]. Videojuegos y Redes Sociales: el proceso de identidad en Los Sims 3 / Sara Cortés Gómez, María Ruth García Pernía y Pilar Lacasa. Videojuegos y diversidad: construyendo una comunidad de práctica en el aula / Natalia Monjelat y Laura Méndez. La creciente expansión de los videojuegos en los contextos no sólo de ocio, sino en los escenarios de educación formal, ha propiciado interesantes estudios para valorar en qué medida éstos pueden favorecer la adquisición de aprendizajes de distinta índole, así como el desarrollo y adquisición de habilidades cognitivas de orden superior y competencias diversas en los jugadores. Este monográfico se centra en el análisis de cómo algunos videojuegos comerciales pueden favorecer la interacción social, la asimilación de la identidad, la resolución de problemas, etc., y contribuir a la alfabetización digital. <http://www.um.es/ead/red/33/>

**Perfil de consumo televisivo y valores percibidos por los adolescentes: un estudio transcultural = Television viewing habits and the values perceived by adolescents: a cross-cultural study** / Ana Rodríguez Martínez... [et al.]

En: Revista de Educación. -- n. 361, mayo-agosto 2013; p. 513-538. ISSN 0034-592-X

Se dan a conocer indicadores del perfil de consumo televisivo y los valores que se perciben en el personaje favorito de televisión, en una muestra transcultural de adolescentes, que muestran diferencias significativas, si bien el efecto de tales diferencias no es muy apreciable por lo que deben ser interpretadas con prudencia.

<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=15860>

**Quiero ser como tú: los ídolos a examen** / Lara Garlito Batalla

En: RAS. Revista del Aula Social. -- n. 38. -- 2009. ISSN 1988-1967

Nº monográfico Los ídolos juveniles hoy en día transmiten una serie de valores que resultan inmensamente atractivos. Mujeres y hombres guapos, con éxito, ricos, casi "perfectos" Sin embargo, hay algo más allá de lo que a simple vista se puede ver. Son estereotipos que muchas veces no existen, sino que son creaciones mediáticas. Son paraísos idealizados, atrayentes para los jóvenes, creados con fines publicitarios.

[http://ras.deusto.es/descargar.aspx?num=n38\\_c.pdf](http://ras.deusto.es/descargar.aspx?num=n38_c.pdf)

Falcón Díaz-Aguado, Laia

**Relatos audiovisuales de ficción sobre la identidad adolescente en contextos escolares** / Laia Falcón y M<sup>a</sup> José Díaz-Aguado

En: Comunicar. -- n. 42, v. XXI, época II, 1º semestre, enero 2014; p. 147-155.

e-ISSN 1988-3293

Los relatos audiovisuales que tienen a los adolescentes como audiencia y protagonistas son utilizados por éstos para buscar referencias con las que construir su identidad. Esta investigación busca comprender cómo es la identidad de los estudiantes adolescentes en distintos tipos de relatos audiovisuales de ficción, como punto de partida para la elaboración de materiales de alfabetización mediática que les ayude en dicho proceso.

<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=revista&numero=42>

Rodríguez Tranche, Rafael

**Relatos del presente, olvidos del futuro: de las tramas en la red y otras subtramas en los media** / Rafael Rodríguez Tranche

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 101 (junio 2013); p. 67-75. ISSN 0211-4364 En una época dominada por lo inmediato y lo instantáneo, en la que el futuro se presenta incierto, nace la sensación de aferrarse al presente, en lo que se ha venido a conocer como presentismo. Se lleva a cabo un análisis de lo que serían dos modos de representación del presente: los relatos de la identidad y los relatos de la actualidad, centrados en los aspectos comunicativos y narrativos.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/2013/46/publicaciones/Documentos%205%20Relatos%20del%20presente,%20olvidos%20del%20futuro.pdf>

Rubio Méndez, María

**Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula** / María Rubio Méndez

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 98 (septiembre 2012); p. 118-134.

ISSN 0211-4364

Aborda algunos de los problemas de las relaciones entre tecnología y educación, como son la segunda brecha digital, la brecha digital de género y la alfabetización digital crítica. Asimismo, ofrece una perspectiva de los diferentes usos que pueden adoptar los videojuegos en educación, desde la educación por competencias o el aprendizaje en valores a los diversos tipos de videojuegos y sus posibilidades de implementación en la práctica docente.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98\\_9.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_9.pdf)

**Selección de referencias documentales: videojuegos y juventud** / Biblioteca de Juventud

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 98 (septiembre 2012); p. 169-178. ISSN 0211-4364

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/47/publicaciones/Revista98\\_materiales\\_colaboran\\_0.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/47/publicaciones/Revista98_materiales_colaboran_0.pdf)

Menor Sendra, Juan Jesús

**Televisión, telefonía móvil y juventud en el contexto de la modernidad reflexiva de masas tardía: un proyecto de investigación** / Juan Menor Sendra

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 88 (marzo 2010); p. 25-50. ISSN 0211-4364

Recorrido histórico-sociológico de lo que han supuesto las nuevas formas de ver la televisión para la juventud y las relaciones intergeneracionales.

Reflexiona sobre si el teléfono móvil llegará a ser el "nuevo transistor audiovisual" que ponga en cuestión la centralidad del hogar doméstico, y si podrá ser portador de nuevas culturas de lo público.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-04.pdf>

López Vidales, Nereida

**Transmisión de valores culturales en formatos de televisión destinados a los jóvenes** / Nereida López Vidales, Julia González Conde, M<sup>a</sup> Ángeles Martín Pérez. -- [S.I.]: Observatorio del Ocio y el Entretenimiento Digital, 2011 15 p.

Para los adolescentes de hoy, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías actúan como medios activos de transformación del entorno afectivo y de transmisión de valores sociales y culturales. Las series, por ejemplo, se han configurado como uno de sus géneros favoritos. Pero no hay que olvidar que aportan, además de entretenimiento, elementos de socialización, identidad y cohesión de valores.

[http://www.ocendi.com/descargas/congreso\\_educacionDigital2011.pdf](http://www.ocendi.com/descargas/congreso_educacionDigital2011.pdf)

**Videojuegos comerciales y aprendizaje escolar: Análisis de las creencias del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria** / Grupo Imágenes, Palabras e Ideas UAH y Electronic Arts España.

-- Alcalá de Henares: Universidad, 2010

60 p.: tabl., fig. Informe que analiza las creencias que manifiesta el alumnado de educación secundaria respecto al valor de los videojuegos comerciales como instrumentos de aprendizaje: Si se puede aprender o no con estos instrumentos de ocio, en la escuela o en el instituto; Qué puede aprenderse con videojuegos comerciales y cómo puede lograrse cuando entran en las aulas; Que características valoran los adolescentes de los videojuegos.

[http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe\\_UAH\\_2010.pdf](http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe_UAH_2010.pdf)

Llorca Díez, María Ángeles

**Videojuegos del futuro, jóvenes e interactividad** / María Ángeles Llorca Díez

En: Jóvenes interactivos: nuevos modos de comunicarse. -- La Coruña: Netbiblo, 2011. -- p. 71-84. ISBN 978-84-9745-465-0.

Caminando hacia una prometida realidad virtual que supere las expectativas de los más exigentes, los avances técnicos, las imágenes 3D o los sonidos digitalizados permiten a los videojugadores adentrarse en un mundo paralelo diseñado por ellos mismos. El elemento audiovisual se convierte en protagonista.

**Videojuegos y Redes Sociales en el Instituto.** -- [S.I.]: RTVE, 2012

Vídeo: 18'27" Fecha de emisión: 13-01-2012

Programa de televisión acerca del estudio sobre los videojuegos como herramienta de trabajo en las aulas realizado por el Grupo de Investigación Imágenes, Palabras e Ideas, en un proyecto coordinado por profesores y catedráticos de la UNED y la Universidad de Alcalá. En tres colegios de la Comunidad de Madrid han introducido videoconsolas y los resultados han sido sorprendentes para alumnos, profesores e investigadores.

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/uned/uned-videojuegos-redes-sociales-instituto-13-01-12/1293343/>