Guía rápida

CARTAS CONVERSACIONALES

Este juego está diseñado basándose en situaciones reales de familias de toda Europa que implican el uso de plataformas digitales. Todo el mundo puede jugar, a cualquier edad, con familiares o amigos.

Cómo jugar

01 Elige una carta y lee la situación en voz alta.

02 Muestra la imagen a los demás y lee las preguntas en la carta siguiente.

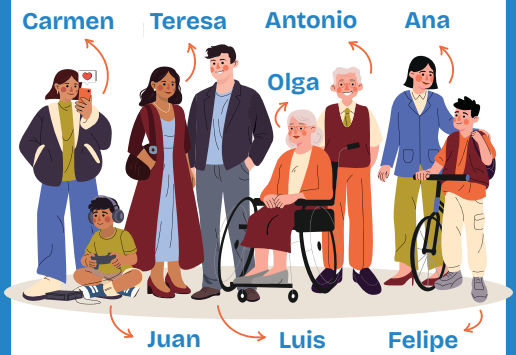
03 Da un tiempo para que todo el mundo pueda compartir sus opiniones.

04 Pasado el tiempo acordado, o cuando la conversación ya se haya acabado, elige otra carta para continuar con el juego.

05 Puedes utilizar las cartas en blanco para añadir otras situaciones que te parezca interesante discutir.

El objetivo

El juego está pensado para ayudar a hablar sobre la vida digital, a entender mejor cómo nos afecta y a decidir juntos cómo utilizar la tecnología de una manera que funcione para todos. No hay respuestas correctas o incorrectas, ya que hay muchas maneras de abordar cada situación, dependiendo de la familia, el contexto y el momento.



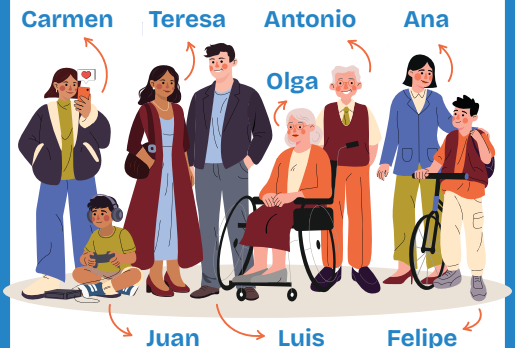
El objetivo

Las cartas están basadas en situaciones recogidas de familias de Noruega, España, Reino Unido, Estonia, Rumanía y Polonia, y surgieron del trabajo de campo realizado dentro del proyecto de investigación europeo PlatFAMs (Platforming Families: Tracing digital transformations in everyday life across generations), financiado por CHANSE/ Horizon Europe. Tratan temas que nuestra investigación ha identificado como generadores de debates, dilemas o incluso desacuerdos dentro de las familias europeas.

Si queréis saber más sobre el proyecto y sus resultados, podéis descargar recursos y orientaciones del sitio web **https://digitalfamilies.eu/**

CARTAS CONVERSACIONALES

La familia Fernández





JUEGO **01**

Comunicación

Situación

COMUNICACIÓN

Carmen, su madre Teresa y su padre Luis están sentados en el sofá del salón, cada uno pendiente de su móvil.

Una amiga de Carmen acaba de descubrir que algunas de sus compañeras tienen un grupo de chat en una aplicación de mensajería instantánea (como WhatsApp) sin ella, y Carmen intenta consolarla por mensaje. Teresa está frustrada porque la han añadido a otro grupo de chat para organizar una fiesta de cumpleaños. Como no puede asistir, se pregunta si puede salir del grupo de inmediato. Luis ha recibido información sobre una próxima celebración escolar y duda con quién compartirla: solo con la familia más cercana o también con los abuelos.

Preguntas

COMUNICACIÓN

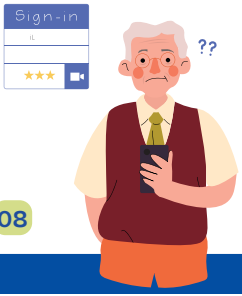
- → ¿Cuál es el propósito de tener grupos de conversación diferentes?
- → Si te añaden a muchos chats diferentes, ¿te molesta o prefieres que te incluyan?
- → ¿Qué piensas de que cada uno use su móvil cuando estamos juntos? ¿Nos acerca o nos distrae?



Situación

COMUNICACIÓN

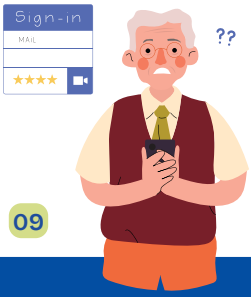
Ana ha pensado que podrían hacer una videollamada semanal de media hora con toda la familia. Para ello, sugiere utilizar una nueva aplicación con funciones divertidas, como fondos animados, porque cree que podría resultar más entretenida para su hijo, Felipe, que se aburre fácilmente en las llamadas largas. El abuelo Antonio pasa mucho rato intentando averiguar cómo funciona la aplicación, pero no lo consigue y se siente incómodo. No quiere pedir ayuda al resto de la familia, porque teme que no tendrán tiempo ni paciencia para explicárselo.



Preguntas

COMUNICACIÓN

- → ¿Qué te parece la idea de hacer videollamadas regulares con toda la familia?
- → ¿Te gusta experimentar con nuevas aplicaciones?
- → ¿Te cuesta pedir ayuda a otras personas cuando tienes problemas con alguna nueva aplicación o dispositivo digital? ¿Por qué?
- → En una situación como esta, ¿cómo crees que se puede llegar a una solución para toda la familia?



Situación

COMUNICACIÓN

La abuela Olga está bailando de forma divertida en la cocina. El resto de la familia, que está de visita, ríe con ella, y algunas personas graban el momento con el móvil. Más tarde, Luis comparte en sus redes sociales el vídeo que ha grabado para mostrar cuánto quiere a su familia. Cuando Teresa ve la publicación, se pregunta cómo se sentiría Olga si pudiera ver el vídeo publicado en redes sociales.



Preguntas



- → ¿Cómo compartes momentos importantes o especiales de tu vida con otras personas?
- → ¿Compartes cosas divertidas sobre tu familia en las redes sociales? ¿Cómo crees que esto puede hacer sentir a los demás miembros de la familia?
- → ¿Crees que es importante pensar en qué plataforma utilizar para compartir imágenes personales? ¿Por qué?
- → ¿Cómo te sentirías si vieras un vídeo como este, pero de otra familia que no conoces?

Situación



El equipo de baloncesto de Carmen ha ganado la liga. Está muy contenta y, aunque sabe que todo el mundo está trabajando u ocupado, quiere contárselo enseguida a la familia, así que le envía un mensaje a su padre para decirle que tiene grandes noticias.

Carmen ve que su padre ha leído el mensaje enseguida y, a los pocos minutos, le responde con un icono de pulgar hacia arriba. También envía un mensaje a su tía, que, aunque ve que está conectada, no le responde al momento, y les escribe también a los abuelos. Su abuelo le llama inmediatamente, pero Carmen no tiene ganas de hablar en ese momento, y preferiría que simplemente le hubiera respondido al mensaje. Se siente un poco triste por no responder a la llamada.

Preguntas

COMUNICACIÓN

- ¿Sueles mirar si la gente ha visto tus mensajes o está en línea? ¿Por qué?
- ¿Cómo te gusta compartir noticias importantes? ¿Prefieres mensajes, llamadas o hacerlo en persona?
- Si estuvieras en la situación de Carmen, ¿cómo reaccionarías?





JUEGO **02**

Intimidad

Situación



Carmen acaba de saber que ha aprobado los exámenes con excelentes. Se siente muy orgullosa, y cuelga una foto para celebrarlo en Instagram con el mensaje “¡Por fin lo he conseguido!”.

Su abuela, Olga, que no está en las redes sociales, se entera de la noticia por un vecino que ha visto la publicación de Carmen. Más tarde, por la noche, Olga le pregunta: “¿Por qué no me lo has dicho a mí primero?” Carmen se siente un poco culpable, pero se defiende diciendo: “¡Quería compartirlo rápidamente! Todo el mundo cuelga cosas en internet”.

La madre de Carmen, Teresa, intenta calmarlas, pero no ve claro quién tiene razón.

Preguntas

INTIMIDAD

- → ¿Cómo prefieres enterarte de noticias importantes de otros miembros de la familia?
- → ¿Cómo prefieres compartir tus propias noticias?
- → ¿Qué noticias crees que es mejor compartir en privado antes de publicarlas?
- → ¿Qué podríamos hacer para que todo el mundo se sintiera más incluido y tenido en cuenta en una situación similar?



Situación



En la cena de la familia Fernández, todo el mundo charla en la mesa. Juan y su abuelo, Antonio, ríen mientras juegan con el asistente virtual (p. ej., Alexa) a un juego de preguntas y respuestas. El padre, Luis, está a su lado e intenta explicar a todo el mundo una historia divertida del trabajo. Mientras tanto, la madre, Teresa, mira repetidamente el móvil porque no le paran de llegar mensajes del trabajo. Intenta estar al caso, pero los demás siguen la conversación sin ella.

Luis se detiene a media historia porque ve que los demás no le hacen caso. Teresa está agobiada, intentando prestar atención a la familia, pero al mismo tiempo respondiendo a los mensajes de trabajo. Juan y su abuelo Antonio paran el juego, un poco decepcionados.

Preguntas

- → ¿Qué hace que te sientas incluido/a durante el tiempo que compartes con la familia (las comidas, conversaciones familiares...)?
- → ¿Te parece que hay mensajes que requieren una respuesta inmediata?
- → ¿Qué tipos de interrupciones debidas a las tecnologías (mensajes, llamadas, mirar las redes...) te parecen bien, y cuáles no?
- → ¿Te gustaría que la familia pusiera normas de comportamiento con la tecnología en las comidas? ¿Por qué? ¿Cuáles podrían ser?



Situación

INTIMIDAD

Juan va a la reunión de familias y profesorado con el abuelo, Antonio, mientras que su padre, Luis participa por videollamada desde el trabajo. La conexión se corta constantemente, y Luis se pierde partes de la conversación.

Juan está contento de que su padre haya hecho el esfuerzo de conectarse y estar allí, pero al mismo tiempo le gustaría que estuviese presencialmente en la reunión, como hacen otras familias.



Preguntas



- → ¿Qué crees que significa “estar presente” en momentos importantes?
- → ¿Te parece que participar en una conversación por videollamada puede ser adecuado en algunos casos? ¿En cuáles crees que lo es y en cuáles no?
- → Si alguien solo puede participar por videollamada, ¿qué podría ayudar a que se sienta más parte de la conversación?
- → En eventos escolares o familiares importantes, ¿cómo te gustaría que participara tu familia?

Situación

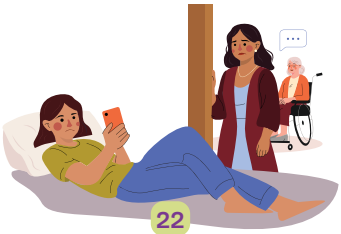


Después de una discusión sobre las tareas domésticas, Carmen, de 16 años, se va a su habitación y se tumba en la cama a mirar vídeos en el móvil en lugar de hacer lo que le han pedido. Su madre, Teresa, se siente frustrada. Quiere que haga las cosas de casa, pero también piensa que quizás si la presiona ahora mismo empeorará las cosas.

Se queda parada en el umbral de la puerta, sin saber si darle un poco de espacio o insistir en que se ponga a trabajar. La abuela, Olga, que ha oído la discusión desde la sala de estar, se pregunta en silencio si refugiarse en el móvil ayuda a la gente a relajarse o si impide hablar de lo que realmente les preocupa. Se pregunta si debería enviarle un mensaje para asegurarse de que está bien.

Preguntas

- → ¿Qué necesitas después de una discusión? ¿Qué te den espacio, hablar con alguien, distraerte, o alguna otra cosa? ¿Por qué?
- → Cuando te sientes mal, ¿crees que utilizar la tecnología te ayuda a sentirte mejor? ¿Por qué?
- → ¿Cómo puedes hacer saber a los demás que necesitas tiempo para estar solo/a?
- → ¿Cómo te gustaría que alguien se pusiera en contacto contigo después de una discusión?



CARTAS CONVERSACIONALES

JUEGO **03**

Vigilancia

Situación

VIGILANCIA

Carmen tiene 16 años y ha ido a una fiesta. Aceptó volver a casa a las 11 de la noche, ya es más tarde y todavía no ha vuelto. Teresa, su madre, está preocupada y está considerando utilizar una aplicación para rastrear la ubicación de Carmen.



Preguntas



- ¿Cómo crees que se sentiría Carmen si su madre, Teresa, decidiera rastrear su ubicación sin su consentimiento?
- ¿Has hablado alguna vez con familiares o amigos de la posibilidad de utilizar aplicaciones de geolocalización para saber dónde están en cualquier momento?
- Si sabes dónde están los demás en todo momento, ¿quiere decir esto que los propietarios de la plataforma también lo saben? Si es así, ¿cómo te hace sentir esto?
- Como familia, ¿querrías tener un acuerdo sobre cómo utilizar estas aplicaciones?

VIGILANCIA

Situación

Felipe tiene 11 años. Cuando sale a pasear con amigos por el barrio, mientras está de visita en casa de su abuela Olga, ella quiere rastrearlo a través de una aplicación en su teléfono. Felipe no quiere que su abuela lo siga.



Preguntas

VIGILANCIA

- → ¿Por qué crees que la abuela de Felipe quiere seguirlo?
- → ¿Por qué crees que Felipe no quiere ser rastreado?
- → ¿Cómo crees que se siente Felipe cuando lo siguen/rastrean?



Situación

VIGILANCIA

Luis hace todo lo posible para evitar utilizar los servicios de una gran empresa multinacional tecnológica, pero la escuela ha exigido a su hijo de 8 años, Juan, que se cree una cuenta en una plataforma digital de una de estas empresas para poder acceder a la aplicación educativa que utiliza el centro.



Preguntas



- → ¿Por qué crees que Luis no quiere utilizar los servicios de una gran empresa multinacional tecnológica (p. ej., Google)?
- → ¿Crees que las escuelas deben poder exigir a los menores que se abran cuentas para hacer uso de los servicios de empresas multinacionales (p. ej., Google Classroom)?
- → ¿Qué crees que pueden hacer las familias? ¿Y los centros educativos?

Situación

VIGILANCIA

Luis ha configurado una zona de seguridad en una aplicación de geolocalización vinculada al dispositivo que lleva su hijo Juan, de manera que recibe una alerta en el teléfono si el niño sale del parque infantil que tienen cerca de casa.

Luis piensa que esto es muy práctico, porque así puede dedicar el tiempo a hacer cosas en casa mientras Juan juega en el parque. Cree que utilizando la aplicación Juan está más seguro.



Preguntas

VIGILANCIA

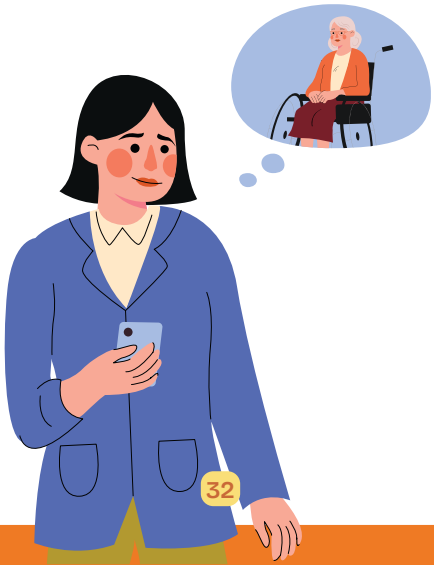
- ¿Cómo crees que afecta a la relación entre Luis y Juan el uso de la plataforma de geolocalización?
- ¿Qué harías tú en esta situación?



Situación

VIGILANCIA

La abuela, Olga, tiene Alzheimer, y sus dos hijos, Luis y Ana, consideran necesario poder saber dónde está en todo momento. Sin embargo, Luis se muestra reticente a utilizar una aplicación de geolocalización (p. ej., Google Maps).



Preguntas

VIGILANCIA

- → ¿Por qué crees que Luis no quiere utilizar geolocalización?
- → ¿Quién consideras que debería tomar la decisión en esta situación?





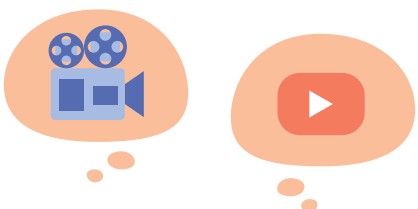
JUEGO **04**

Streaming y Juegos

Situación

STREAMING

Por la tarde, el abuelo, Antonio, cuida a su nieto pequeño, Juan. Cuando el padre de Juan, Luis, vuelve a casa del trabajo, Antonio sugiere que los tres miren una película de cuando era joven, que hace poco que ha conseguido encontrar en el catálogo de una plataforma de *streaming*. Juan preferiría que vieran juntos el último vídeo de su creador de contenidos preferido (p. ej., Youtuber), pero Luis dice que al tener tan pocas oportunidades de pasar un atardecer juntos, sería mejor poder charlar un rato.



Preguntas

STREAMING

- ¿Por qué crees que Luis prefiere charlar en vez de ver algo juntos? ¿Por qué crees que el abuelo quiere ver una película antigua? ¿Y por qué crees que el nieto quiere ver a su creador de contenidos preferido con su padre y su abuelo?
- ¿Cómo podrían llegar a un acuerdo sobre cómo pasar tiempo juntos?
- ¿Qué es lo más importante para tu familia cuando pasáis tiempo juntos?



Situación

STREAMING

La familia decide dedicar tiempo a jugar juntos un miércoles después de la escuela. Felipe sugiere que jueguen a un videojuego multijugador en la consola del comedor (p. ej., la Switch). Su madre, Ana, cree que sería mejor jugar a un juego de mesa porque cree que es una mejor opción para compartir tiempo en familia.



Preguntas



- → Los juegos pueden ser tanto digitales como analógicos. ¿Crees que uno es mejor que el otro cuando se trata de pasar tiempo juntos en familia? ¿Por qué?
- → Como familia, ¿en qué momentos escogerías jugar a juegos analógicos y en cuáles a juegos digitales?

Situación

STREAMING

Hace unos años, cuando Felipe quería ver vídeos en internet (p. ej., en YouTube) sobre su videojuego preferido, su madre, Ana, le permitió empezar a utilizar su cuenta en la plataforma.

Ahora, sin embargo, esto empieza a ser una molestia, porque la plataforma, en lugar de sugerirle vídeos de sus canales de yoga preferidos, le recomienda vídeos similares a los que ve su hijo. Por eso se plantea si su hijo de 11 años debería tener su propia cuenta.



Preguntas



- ¿Qué opción crees que es más segura? ¿Cuál es más cómoda? ¿Por qué?
- ¿Cuáles consideras que son las ventajas y desventajas de que la madre pueda enterarse de los contenidos que ve su hijo?
- ¿Cuáles piensas que son las ventajas y desventajas de permitir que el hijo se abra su propia cuenta?
- ¿Cómo se debería gestionar el acceso de los niños, niñas y adolescentes a las plataformas digitales, como las de vídeo? ¿Debería estar prohibido, regulado o permitido?

Situación

STREAMING

Luis, Teresa, Carmen y Juan han salido de vacaciones con el coche. Carmen conecta su cuenta de música en línea (p. ej., Spotify) a los altavoces del coche y pone música rap. A su madre también le gusta, pero Luis (que es el que conduce) y Juan no la soportan.

Ambas sugieren que padre e hijo se pongan auriculares para escuchar su música o pódcasts preferidos.



Preguntas

STREAMING

- → ¿Crees que es una buena solución? ¿Qué ventajas y desventajas ves?
- → ¿Qué otra solución crees que hay en esta situación? ¿Cómo podrían llegar a un acuerdo?
- → ¿Quién crees que debería decidir qué se escucha en el coche, y cómo?





JUEGO **05**

Salud

Situación



Carmen ha cumplido 16 años y, a partir de ahora, la plataforma de salud (p. ej., La Meva Salut de Cataluña) le ha asignado el control sobre su cuenta. Esto quiere decir que sus padres ya no pueden acceder a sus datos de salud.

Carmen quería que sus padres continuaran teniendo acceso y poder pedirle citas al médico.

Sin embargo, su madre, Teresa, cree que su hija debería hacerlo ella misma ahora que la plataforma ha establecido que sea responsable.

Preguntas

SALUD

→ Los deseos de los miembros de la familia y lo que las plataformas sugieren no necesariamente coinciden. ¿Cómo crees que la familia puede gestionarlo?

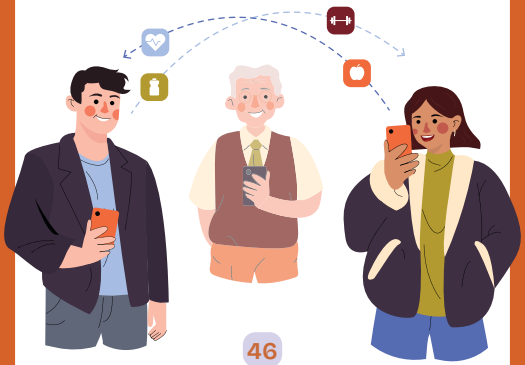


Situación

SALUD

El abuelo, Antonio, el padre, Luis, y la hija, Carmen, utilizan una plataforma de *fitness* que les permite compartir actividades.

Luis y Carmen se siguen mutuamente y pueden ver datos como la distancia o la velocidad media de sus rutas. Hijo y nieta quieren seguir al abuelo Antonio, y que él los siga también, pero Antonio prefiere quedar al margen.



Preguntas



- ¿Cuáles crees que pueden ser las ventajas y desventajas de seguirse mutuamente en las plataformas de *fitness*?
- ¿Por qué crees que Antonio no quiere seguir ni ser seguido por su hijo y su nieta?

Situación

SALUD

Cuando Olga comenzó a mostrar síntomas de Alzheimer, la familia quiso crear un grupo de chat para coordinarse mejor, y poder compartir responsabilidades.

La familia, sin embargo, no se pone de acuerdo en qué plataforma deberían utilizar.



Preguntas

SALUD

→ ¿Qué plataforma piensas que podría ser una buena opción para compartir información relacionada con la salud, y qué plataformas habría que evitar? ¿Por qué?



CARTAS CONVERSACIONALES

JUEGO **06**

Aprendizaje

Situación

APRENDIZAJE

A la madre de Ana, Olga, no le gusta que la tecnología se haya convertido en una parte tan importante de su día a día, porque la hace sentir insegura y le cuesta adaptarse a ella.

Olga a menudo llama a Ana para que le ayude a hacer cosas como entrar en la cuenta del banco, configurar el teléfono o pedir una cita al médico. Ana, sin embargo, está muy ocupada; está divorciada, tiene un hijo en custodia compartida y tiene un trabajo a tiempo completo. A veces, se siente desbordada y se enfada cuando su madre a menudo le pide ayuda.



Preguntas

APRENDIZAJE

- ¿Cómo crees que se siente Olga cuando llama a Ana?
- ¿Por qué crees que a Olga no le gusta que tantas cosas se hayan digitalizado?
- ¿Por qué crees que Ana a veces se enfada cuando Olga le llama para pedirle ayuda?
- ¿Quién crees que debería ayudar a Olga a usar la tecnología que necesita para su día a día?



Situación

APRENDIZAJE

Hasta ahora, Felipe había utilizado la tableta familiar con una cuenta que sus padres podían supervisar. Ahora, que ha cumplido 11 años, pide su propio teléfono móvil y crear su cuenta personal para acceder a vídeos (p. ej., YouTube) y poder ver contenido sin que sus padres vean qué mira.



Preguntas

APRENDIZAJE

- ¿Qué piensas de la propuesta de Felipe?
- ¿Qué crees que se puede hacer para que Felipe tenga privacidad cuando navegue por internet, pero que su familia le pueda apoyar?



Situación

APRENDIZAJE

Felipe está haciendo los deberes en casa. Estudia el reciclaje y la conservación de la fauna salvaje. Su maestra utiliza una aplicación para facilitar la comunicación entre la escuela y la familia. Ha pedido a las familias que identifiquen las prácticas de reciclaje que hacen en casa durante una semana.



Preguntas



- → ¿Qué piensas de las prácticas digitales que suponen una colaboración entre la escuela y la familia?
- → ¿Cómo crees que las familias pueden apoyar la escuela?
- → ¿Utilizas plataformas digitales para comunicarte con la escuela? ¿Qué piensas? ¿Cuáles consideras que son los principales puntos fuertes y las posibles limitaciones de estas plataformas según tu experiencia?

Situación

APRENDIZAJE

La familia Fernández ha comprado recientemente una tableta de uso común. El padre, Luis, ha descubierto una plataforma de aprendizaje de idiomas (p. ej., Duolingo). Están muy interesados en aprender inglés, y han decidido utilizarla con su hija Carmen. Se lo pasan muy bien aprendiendo juntos, aunque Carmen hubiera preferido utilizar otra aplicación con otro tipo de actividades.



Preguntas

APRENDIZAJE

- → ¿Qué piensas de acceder a plataformas digitales para aprender algo, como los idiomas?
- → ¿Qué piensas de las empresas que hay detrás de estas plataformas?
- → ¿Qué piensas de que sean sólo los padres quienes tomen estas decisiones?
- → ¿Habría que hablar previamente de cuáles son las plataformas que queremos usar conjuntamente y de su uso?



→ **¡Ahora es tu turno!**
Escribe en qué situaciones similares te has encontrado y qué preguntas te planteas.

→ **¡Ahora es tu turno!**
Escribe en qué situaciones similares te has encontrado y qué preguntas te planteas.





¡GRACIAS POR JUGAR!

¿Quieres saber más?



Resultados Clave

El proyecto de investigación PlatFAMs muestra que las plataformas digitales forman parte del día a día de muchas familias. Por ejemplo, cuando miramos series juntos, usamos mapas para movernos, enviamos mensajes o supervisamos el uso que hacen de los dispositivos los más jóvenes.

Estas herramientas no solo ayudan a organizar lo que hacemos, sino que también recogen información sobre nosotros y pueden influir en nuestro comportamiento a través de algoritmos ocultos. Esto puede generar dudas y preocupaciones dentro de las familias.

Algunos de los principales resultados del proyecto se detallan bajo los siguientes temas (véase la página siguiente).

Atención Digital



Cada familia utiliza la tecnología de una manera diferente. Algunas dependen mucho, mientras que otras hacen un uso más moderado. Muchas familias intentan establecer momentos sin pantallas para compartir tiempo de calidad.

En general:

- → Los niños y las niñas usan las plataformas sobre todo para divertirse y relacionarse.
- → Los abuelos y abuelas las utilizan para mantener el contacto con la familia.
- → Las personas adultas las usan para organizar tareas y cuidar de los demás.

Aplicaciones de mensajería instantánea (como WhatsApp) ayudan a mantener el contacto y apoyar, pero también pueden hacer que nos distraigamos más fácilmente.

Vigilancia y Confianza



Muchas familias utilizan aplicaciones para saber dónde están sus miembros o qué hacen, especialmente en el caso de niños y niñas.
Algunas personas lo ven como una manera de cuidarse y estar tranquilos. Otros, sin embargo, se preocupan por la privacidad y por el uso que se puede hacer de sus datos. Por ello, hay familias que prefieren limitar este tipo de control, priorizar la privacidad y dar más autonomía.

Rutinas y ocio compartido



Plataformas de *streaming* como Netflix, YouTube o Spotify forman parte de la vida familiar diaria. Compartir series o música crea proximidad, conversación y experiencias compartidas. Sin embargo, las diferencias de edad, gustos u horarios pueden dificultar encontrar momentos en común. Además, el funcionamiento de las plataformas (como las recomendaciones personalizadas) también influye en qué se mira o se escucha.

PlatFAMs demuestra que vivir una vida familiar hoy en día significa navegar juntos por un ecosistema digital complejo. La tecnología ofrece apoyo, conexión y entretenimiento, pero también plantea retos relacionados con la privacidad, la atención y la vida familiar.

Entender estas dinámicas puede ayudar a las familias a tomar decisiones más conscientes y equilibradas en un mundo cada vez más digital.

Para saber más, visite:
https://digitalfamilies.eu/

CARTAS CONVERSACIONALES

Este juego ha sido posible gracias al apoyo colaborativo:

Autoría

Raquel Miño-Puigcercós, Ola Erstad, Kristinn Hegna, Maja Nordtug, Victoria de Leon Born, Paula Lozano-Mulet, Mariya Stoilova, Bogumiła Mateja-Jaworska, Sonia Livingstone, Moisès Esteban-Guitart, Pau Jarne Soler, Marisa Lyons Longworth, Judith Jacovkis, Gustavo Herrera-Urízar, Carlota Rodríguez-Silva, Veronika Kalmus, Signe Opermann, Elisabeth Staksrud, Seffetullah Kuldas, Oana Negru-Subtirica, Pablo Rivera, Lluís Parcerisa, Sara Malo Cerrato, Antonio Membrive Ruiz, Mariana Largo, Andra Siibak, Jo Fosby Jaavall, Oana Benga, Maris Männiste, Kaidi Meus, Georgiana Susa-Erdogan, Ionut Mone, Flavia Medrea, Iulia Domocus, Xavier Giró Gràcia, Ole Smørdal.

Universidades

CARTAS CONVERSACIONALES

Universidad de Oslo

Noruega

Departamento de Educación y Departamento de Medios y Comunicación.

Escuela de Economía y Ciencias Políticas de Londres

Reino Unido

Departamento de Medios y Comunicación.

UNIVERSITAT DE BARCELONA

Universidad de Barcelona

Cataluña, España

Departamento de Didáctica y Organización Educativa.

Universidades

CARTAS CONVERSACIONALES

Universitat de Girona

Universidad de Girona

Cataluña, España

Instituto de Investigación Educativa.
Instituto de Investigación sobre Calidad de Vida.

Universidad de Tartu

Estonia

Departamento de Psicología

Universidad Babeș-Bolyai

Rumanía

Departamento de Psicología de Rumanía.

Universidades

CARTAS CONVERSACIONALES

Universidad Adam Mickiewicz

Polonia

Departamento de Teoría e Investigación en Prácticas Sociales

Diseño y Dirección creativa

CARTAS CONVERSACIONALES

Sarc Estudio Creativo
Diseño y comunicación para investigación, cultura e instituciones.
juliautsetduran@gmail.com

Financiación y derechos

Este material forma parte de las actividades de transferencia del proyecto PlatFAMs (PCI2022-135025-2), financiado por el MCIN/AEI/10.13039/501100011033 y por la Unión Europea 'NextGenerationEU'/PRTR, y ha contado adicionalmente con el apoyo del Consejo Social de la Universidad de Girona y de la Diputación de Girona.

MINISTERIO DE CIENCIA, INNOVACIÓN Y UNIVERSIDADES
Financiado por la Unión Europea NextGenerationEU
Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia
AGENCIA ESTATAL DE INVESTIGACIÓN
Universitat de Girona Consell Social
Diputació de Girona

Las opiniones y puntos de vista expresados, sin embargo, son sólo de los autores y autoras y no refleja necesariamente los de la Unión Europea ni de la Agencia Ejecutiva del Consejo Europeo de Investigación. Ni la Unión Europea ni la autoridad que los concede pueden ser responsables de ellos.