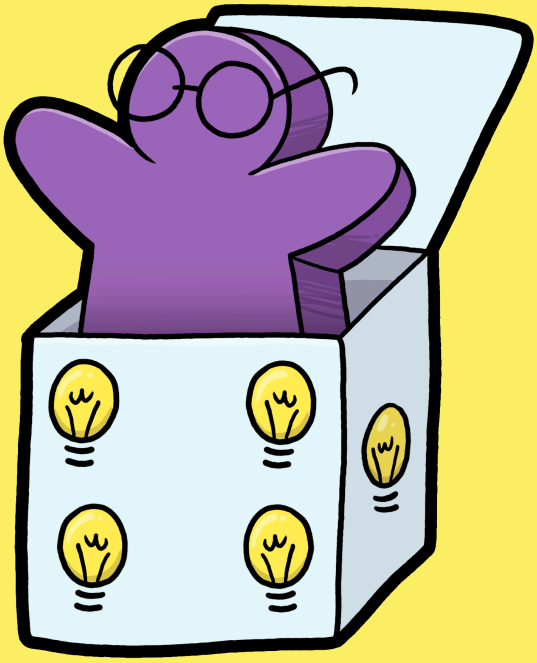


Un toque de JUEGOS

Libro blanco de la investigación del juego de mesa en España

2026

Belén Moreno Garrido

untoquedejuegos.com









Libro blanco de la investigación del juego de mesa en España
Primera edición · noviembre de 2026

Edita Un Toque de Juegos · untoquedejuegos.com
Autora Belén Moreno Garrido

Puede compartirse y citarse libremente indicando la fuente.

Índice de contenidos

04 Introducción

05 Cómo se ha elaborado

06 Índice de investigadoras e investigadores

08 Las fichas

34 Dónde se juega esta partida

35 Agradecimientos

36 ¿Quiénes somos?

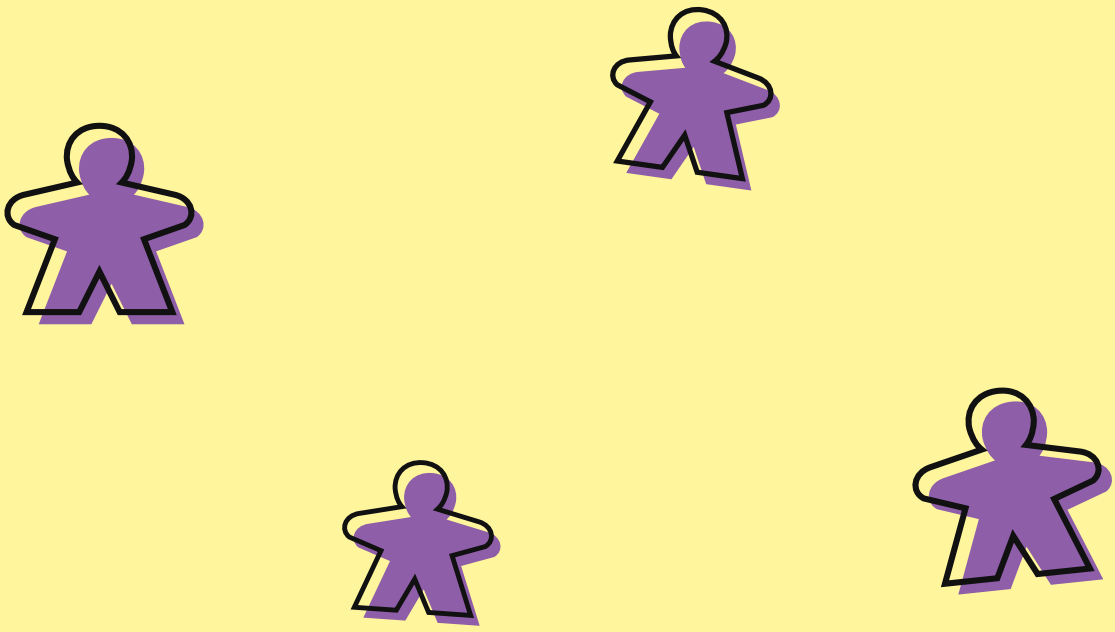
INTRODUCCIÓN

¿Qué se investiga en España alrededor de los juegos de mesa? Esta pregunta abrió la ponencia **«Investigar jugando»**, presentada en el Congreso Profesional del Festival DAU Barcelona en noviembre de 2026. Para responderla preguntamos a universidades, grupos de investigación y profesionales, y en pocas semanas llegaron más de veinte investigaciones.

Este libro blanco recoge ese mapa: **36 perfiles** de investigadoras, investigadores y divulgadoras de instituciones españolas que estudian el juego de mesa desde la psicología, la educación, la historia, la comunicación, el diseño o la salud. De cada persona presentamos su perfil, sus trabajos más recientes y, cuando existen, los enlaces para leerlos.

No pretende ser exhaustivo. Es una fotografía de un campo joven que está creciendo, y queremos que siga creciendo. Si investigas sobre juegos de mesa y no estás aquí, escríbenos: la próxima edición también es tuya.

Gracias a todas las personas que han compartido su trabajo. Sin su generosidad este documento no existiría.



CÓMO SE HA ELABORADO

FICHA TÉCNICA

Objetivo
Conocer quién investiga sobre juegos de mesa en España, desde qué disciplinas y con qué resultados.

Alcance
Investigación hecha desde universidades, centros y entidades españolas, con atención preferente a los trabajos de 2023 a 2026.

Selección
Convocatoria abierta y contacto directo con grupos de investigación, másteres, doctorados y asociaciones del ámbito del juego, completados con búsqueda en revistas, congresos y repositorios.

Resultado
36 perfiles: 35 de investigación y 1 de divulgación.

Periodo de recogida
Octubre y noviembre de 2026.

¿Qué recoge cada ficha?

Nombre e institución, un breve perfil, los trabajos más relevantes con su referencia y los enlaces para acceder a ellos. Solo se incluyen trabajos publicados o presentados en congresos, o aquellos que sus autores han autorizado a difundir.

INVESTIGADORAS E INVESTIGADORES

Alberto Murcia Carbonell	Universidad Carlos III de Madrid · UNIR	**08**
Ana Manzano León	Universidad de Almería	**09**
Ana Ordás García	Investigadora independiente	**10**
Antonio Catalán Villanueva	Universitat Rovira i Virgili	**11**
Antonio José Planells de la Maza	Tecnocampus · Universitat Pompeu Fabra	**12**
Azael J. Herrero	Universidad Europea Miguel de Cervantes (Valladolid)	**13**
Beatriz Lara Consuegra	Universitat de Lleida	**13**
Beatriz Muñío Muñoz	Universidad Rey Juan Carlos	**14**
Belén Moreno Garrido	Un Toque de Juegos	**15**
Carla Acosta Tuñas	Universitat d'Alacant	**16**
Carmen Navarro Mateos	Universidad de Granada	**17**
Isaac J. Pérez-López	Universidad de Granada	**18**
Isaac Martín de Diego	Universidad Rey Juan Carlos · DSLAB	**18**
Jan Gonzalo-Iglesia	Universitat Rovira i Virgili	**19**
Javier Martínez Moguerza	Universidad Rey Juan Carlos · DSLAB	**19**
Joan Josep Pons López	Tecnocampus · Universitat Pompeu Fabra	**20**
Joaquín García Andrés	Universidad de Burgos · IES Comuneros de Castilla	**20**
Jorge Moya-Higueras	Universitat de Lleida · NeuroPGA	**21**

Investigadoras e investigadores (continuación)

Juan Antonio Sánchez-Moreno	Universitat de Lleida · NeuroPGA	**22**
Julia Iriarte Gahete	Ludia Asesoras · Bebé a Mordor	**22**
Lourdes Aragón Núñez	Universidad de Cádiz	**23**
Manuela Fernández Rodríguez	Universidad Rey Juan Carlos	**23**
María Rosa Ruiz Morales	Psicóloga general sanitaria (Premià de Mar)	**24**
Marina Camino Carrasco	Universidad de Cádiz	**25**
Natàlia Lozano-Monterrubio	Universitat Rovira i Virgili	**26**
Noemí Blanch de la Cueva	CITM-UPC · Universitat Oberta de Catalunya · Tecnocampus-UPF	**27**
Núria Guzmán Sanjaume	AFIM21 · colaboradora de NeuroPGA	**28**
Nuria Vita-Barrull	Universitat de Lleida · NeuroPGA	**29**
Oriol Comas i Coma	Festival DAU Barcelona · investigador independiente	**30**
Pablo Javier Pereira Hurtado	Universidad de Almería	**30**
Pablo Sotoca-Orgaz	Universidad de Alcalá	**31**
Raimon Graells i Fabregat	Universitat d'Alacant	**31**
Ruth S. Contreras Espinosa	Universitat de Barcelona	**32**
Sara Suárez Manzano	Universidad de Jaén	**32**
Verónica Estrada-Plana	Universitat de Lleida · NeuroPGA	**33**
Xavier Rubio-Campillo	Universitat de Barcelona	**33**

LAS FICHAS

Alberto Murcia Carbonell

Universidad Carlos III de Madrid · UNIR

PERFIL

Doctor en Humanidades por la UC3M. Profesor en UNIR y asociado en la Carlos III; colabora con la Universidad Camilo José Cela. Miembro fundador de DiGRA España. Trabaja la teoría del juego desde la filosofía y la estética.

INVESTIGACIÓN

- **La «metáfora como poiesis».** Las mecánicas (reglas, piezas, acciones) suelen estudiarse por un lado y la ficción por otro. Su propuesta: quien diseña construye cada mecánica como una metáfora que indica cómo imaginarla, y así la mecánica pasa a formar parte de la ficción.
- Murcia, A. (2024). «Metáforas para imaginar procesos en juegos digitales y analógicos». *Hipertext.net*, 29, 161-173. Parte de la teoría de Kendall Walton. Ejemplos de buena integración: *The British Way* y *Earthborne Rangers*.
- Con Jan Gonzalo-Iglesia: «La pervivencia del mito de la causa perdida en los juegos de la Guerra civil estadounidense» (DiGRAES24). Analizan cinco juegos en solitario del bando confederado y si reproducen el mito sudista.

ENLACES

Hipertext.net 2024 raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/430157 ↗

Ficha UNIR investigacion.unir.net/documentos/694996ec18f28b2c8b23a471 ↗

Ana Manzano León

Universidad de Almería

PERFIL

Profesora de Psicología en la Universidad de Almería. Investiga el aprendizaje basado en juegos como herramienta de inclusión con alumnado en situación vulnerable. Coordina el proyecto de innovación docente «Aprendizaje-Servicio lúdico».

INVESTIGACIÓN

- Ait-Abdellah-Sefian, H., Rodríguez-Ferrer, J. M., Rodríguez-Moreno, J., Aguilar-Parra, J. M. y Manzano-León, A. (2025). «Promoción de funciones ejecutivas y fluencia mediante juegos en estudiantes en situación de incorporación tardía al sistema educativo». *Ocnos*, 24(1). 46 estudiantes inmigrantes de primaria (8-13 años): seis sesiones con narrativa de piratas y juegos de mesa (*Dixit*, *Código Secreto*, *Ikonikus*, *Carrera de Letras*, *Monster Kit*, *Taco Gato Cabra Queso Pizza*) frente a refuerzo tradicional. Mejoras significativas en funciones ejecutivas y fluidez verbal en español, con efectos grandes.
- Rodríguez-Ferrer, J. M., Manzano-León, A., García-Roca, A. y Soler-Delgado, R. (2025). «Embark on the adventure!». *Journal of Intellectual Disabilities*, 29(4), 1033-1048. Juego narrativo y Diseño Universal para el Aprendizaje con alumnado de secundaria con y sin discapacidad intelectual, a partir del juego *Untold* adaptado. La adaptación se publicó en García-Roca, Rodríguez-Ferrer y Manzano-León (2023), *International Journal of Instruction*, 16(4).
- Manzano-León, A. (coord.) (2025). *Aprendizaje-Servicio lúdico: elaboración de juegos para la transformación social*. Editorial Universidad de Almería (acceso abierto). El alumnado de Educación Social diseña juegos y los dona a entidades sociales. Resultados sobre aprendizaje cooperativo en *REIFOP*, 29(1), 2026.

ENLACES

Ocnos 2025 doi.org/10.18239/ocnos_2025.24.1.483

J. of Intellectual Disabilities 2025 doi.org/10.1177/17446295241302400

Int. J. of Instruction 2023 doi.org/10.29333/iji.2023.16433a

REIFOP 2026 doi.org/10.6018/reifop.672301

Aprendizaje-Servicio lúdico (descarga gratuita) editorial.ual.es/ebook/161230/free_download

Ana Ordás García

Investigadora independiente

PERFIL

Profesional de la comunicación especializada en pensamiento lúdico en bibliotecas. Referente en España en gamificación y juego en bibliotecas.

INVESTIGACIÓN

- Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas. El juego como inspiración*. Editorial UOC. En 2025 publicó un balance de la gamificación en bibliotecas siete años después.
- Ordás, A. y Campal, F. (2021). *Competencias mediáticas e informacionales: Juego y aprendo*. Editorial UOC. Propone juegos de mesa comerciales para trabajar competencias informacionales: *Sherlock*, *Time's Up*, *Sospechosos inusuales* o *Concept*.
- Otras líneas: colecciones de juegos de mesa en bibliotecas, juegos inspirados en la literatura, juego en museos, rol epistolar y escritura creativa, juego y envejecimiento activo.

ENLACES

Web de la autora anaordas.com/ ↗

BiblogTecarios biblogtecarios.es/author/anaordas/ ↗

Antonio Catalán Villanueva

Universitat Rovira i Virgili

PERFIL

Doctorando en la URV, con una tesis sobre la historia de los juegos de mesa en España entre 1975 y 2025, dirigida por Jan Gonzalo-Iglesia y Antonio José Planells.

INVESTIGACIÓN

- Catalán, A. (2023). «Acercamiento a las eras de la historia del juego de mesa en España: Siglo XX». *ToDiGRA*, 6(2). ETC Press. Punto de partida de su tesis: una periodización de la historia del juego de mesa en España durante el siglo XX.
- Catalán, A. (2023). «El juego de mesa moderno en España, siglo XXI». Actas del 2.º Congreso Internacional DiGRA España (DiGRAES23), URJC, Fuenlabrada. División histórica del mercado español en el siglo XXI.
- Catalán, A. (2024). «El juego de mesa en España 2024, cambio de paradigmas». Actas DiGRAES24. Un sector maduro: 55 editoriales estables, unas 815 novedades al año (un 30 % de diseño nacional) y una decena de títulos españoles con proyección internacional.
- Catalán, A. y Gonzalo-Iglesia, J. (2024). «Los analog game studies frente al espejo. En búsqueda de un campo de estudio». Actas DiGRAES24, 17-19. Mapa del campo con dos tradiciones, la histórico-antropológica y la de los *analog game studies*, con 2012 como punto de inflexión.
- Catalán, A. (2025). «Eduardo Rojas y Grandes Batallas del mundo». Actas DiGRAES25. Pionero de los años sesenta cuyos juegos de batallas se exportaron.
- Catalán, A. y Gonzalo-Iglesia, J. (2025). «Cartografía en los juegos de simulación histórica». Actas DiGRAES25.
- Catalán, A., Gonzalo-Iglesia, J. y Planells, A. J. (2026). «Nike & Cooper (NAC Games)». XXVIII Board Game Studies Colloquium, Alicante. La editorial española que entre 1980 y 1987 publicó más de 40 juegos de simulación histórica.

ENLACES

ToDiGRA 2023: las eras del juego de mesa en España (siglo XX) doi.org/10.26503/todigra.v6i2.136 ↗

Antonio José Planells de la Maza

Tecnocampus · Universitat Pompeu Fabra

PERFIL

Profesor en Tecnocampus (UPF) y responsable del grupo de investigación Cultura y Tecnología Lúdica. Su línea principal son los mundos ficcionales interactivos y la narrativa del videojuego.

INVESTIGACIÓN

- Codirige, con Jan Gonzalo-Iglesia, la tesis de Antonio Catalán sobre la historia del juego de mesa en España.
- Catalán, A., Gonzalo-Iglesia, J. y Planells, A. J. (2026). «Nike & Cooper (NAC Games)». XXVIII Board Game Studies Colloquium, Alicante.
- En 2014 dio en el Festival DAU la conferencia «De Super Mario a Catán. La pervivencia de las habilidades del juego de mesa analógico en el videojuego».

ENLACES

Tesis de J. J. Pons (dir.) 15.uoc.edu/portal/en/escola-doctorat/aparador-tesis/tesis-doctorals/hu ↗

Azael J. Herrero

Universidad Europea Miguel de Cervantes (Valladolid)

PERFIL

Doctor. Departamento de Ciencias de la Salud y grupo LudIA de la UEMC. Coautora habitual: Raquel Martínez-Sinovas (Universidad de Valladolid). Mantiene el blog Ludus Magnus.

INVESTIGACIÓN

- **Salud y envejecimiento.** Herrero, A. J. et al. (2025). «Impact of Modern Board Games on Executive Functions and Quality of Life in the Elderly: A Randomized Controlled Trial». *Games for Health Journal*, 14(6), 456-464. 30 residentes, 12 semanas de juegos de mesa modernos: mejoras en cognición y calidad de vida frente al grupo control.
- **Educación.** Competencias clave en primaria (*International Journal of Game-Based Learning*, 2025) y trabajo en equipo y habilidades sociales en la universidad (*IJGBL*, 2026).
- **Cultura y públicos.** Diferencias por sexo en el hobby de los juegos de mesa en España (*IJGBL*, 2026).
- **Historia y diseño.** «From Monopoly to Ark Nova» (*Simulation & Gaming*, 2026): historia empírica del diseño de juegos de mesa entre 1930 y 2025 a partir de 104.640 entradas de BoardGameGeek.

ENLACES

Games for Health Journal 2025 doi.org/10.1089/g4h.2024.0195 ↗

Simulation & Gaming 2026 doi.org/10.1177/10468781261468605 ↗

Blog Ludus Magnus ludusmagnus.es/category/blog/ ↗

Beatriz Lara Consuegra

Universitat de Lleida

PERFIL

Doctora por la Universitat de Lleida.

INVESTIGACIÓN

- Lara Consuegra, B. (2026). *GAME project: Game Among Mild cognitive impairment patients Experience* (tesis doctoral). Universitat de Lleida. El juego en personas con deterioro cognitivo leve.

ENLACES

Tesis GAME project (PDF) doctorat.udl.cat/pdflink/ca/eb86524b-8c57-11e5-b827-7fb253176922/Tesi- ↗

Beatriz Muñío Muñoz

Universidad Rey Juan Carlos

PERFIL

Estudiante del Máster Universitario en Ludificación, Aprendizaje Basado en Juegos y Juegos Serios de la URJC, tutorizada por Manuela Fernández Rodríguez. Aplica el juego en un programa de altas capacidades.

INVESTIGACIÓN

- Muñío Muñoz, B. (2026). «El impacto de los juegos de mesa en la mejora de la inteligencia emocional y las competencias socioemocionales. Estudio de caso en Educación Secundaria» (TFM). URJC.
- **Pregunta:** ¿basta con jugar para desarrollar competencias socioemocionales o hace falta intención educativa y reflexión posterior?
- **Diseño:** cuasiexperimento en 3.º de ESO con tres grupos: control, juegos de mesa comerciales y juegos con dinámicas adaptadas y reflexión guiada.
- **Resultados:** el grupo con reflexión guiada mejoró en las ocho dimensiones evaluadas, con diferencias significativas en preocupación empática, y valoró muy bien la experiencia.

Belén Moreno Garrido

Un Toque de Juegos

PERFIL

Doctora en Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid (2016). Trabaja en marketing desde 2008 y ha dirigido el marketing y la comunicación de editoriales y distribuidoras del sector del juego de mesa. Desde Un Toque de Juegos investiga la comunicación, el marketing y el mercado del juego de mesa en España. Coordinadora del Pitch Lab de la Línea Academia del Congreso Profesional del Festival DAU Barcelona.

INVESTIGACIÓN

- **Estudios sectoriales de Un Toque de Juegos**: *El estado del mercado de los juegos de mesa en España 2019* (2020) y *2020* (2021); *Medios y difusión de los juegos de mesa en España (MDJ) 2021*; *Consumidor final de juegos de mesa en España (CFJ) 2021*; y *El estado del mercado de las tiendas especializadas en juegos en España (MTEJ)* (2021). En 2026 ha puesto en marcha la nueva edición del estudio de medios y difusión.
- Moreno Garrido, B. (2025). «La comercialización de un juego de mesa: de la fábrica a la estantería». En *Encrucijadas de los juegos de mesa*. Futuro.
- Moreno Garrido, B. (2025). «Los juegos de mesa como vehículo transmisor de cultura corporativa». En *Caminhos da educação corporativa no Brasil*. Take5.
- «Comunicar el juego: de la idea a la estantería, de la teoría a la práctica». II Congreso Profesional sobre el Juego de Mesa, Festival DAU Barcelona (2025).

ENLACES

Un Toque de Juegos: estudios y blog untoquedejuegos.com ↗

Currículum belenmoreno.wordpress.com/curriculum/ ↗

Carla Acosta Tuñas

Universitat d'Alacant

PERFIL

Investigadora de la Universitat d'Alacant; trabaja con María Samper Cerdá, Joaquín Juan Penalva y José Rovira-Collado.

INVESTIGACIÓN

- Samper Cerdá, M., Acosta Cuñas, C., Juan Penalva, J. y Rovira-Collado, J. (2025). «Juegos de mesa para la didáctica de la lengua y la literatura: una propuesta taxonómica». *EDMETIC*, 14(1). 52 juegos modernos clasificados en 8 categorías narrativas y literarias, como guía para el profesorado.
- Acosta Tuñas, C., Samper Cerdán, M. y Juan Penalva, J. (2025). «Análisis narrativo de los juegos de mesa: una propuesta metodológica». *Actas del 4th International Congress Education and Knowledge*, 385-386.
- Acosta, C. y Samper, M. (2026). «Narrating War from the Board: This War of Mine and the Narrative Experience». XXVIII Board Game Studies Colloquium, Alicante. La guerra como experiencia narrativa centrada en la población civil.

ENLACES

EDMETIC 2025 doi.org/10.21071/edmetic.v14.i1.17297 ↗

Ficha UMH portalinvestigacion.umh.es/documentos/6a5ff8cf594ed68e66994f49 ↗

Carmen Navarro Mateos

Universidad de Granada

PERFIL

Doctora por la Universidad de Granada con la tesis «El uso de las metodologías activas y la gamificación para el incremento de la motivación y la mejora de competencias docentes en la formación de futuros profesores de Educación Física» (2025), dirigida por Isaac J. Pérez-López. Investiga gamificación y aprendizaje basado en juegos, sobre todo en la formación docente, junto a Isaac J. Pérez-López.

INVESTIGACIÓN

- Navarro-Mateos, C. y Pérez-López, I. J. (2023). «Gamificar no es jugar, pero jugar ayuda a gamificar». *Retos*, 50. Presenta *Gami-co*, juego serio analógico adaptado de *Calico* para enseñar gamificación, probado con 53 docentes en activo.
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J. y Marzo, P. F. (2021). «Gamification in the Spanish educational field: a systematic review». *Retos*.
- Navarro Mateos, C. y Pérez López, I. J. (2025). «Masterpoly: un serious game para aumentar el patrimonio competencial del profesorado en formación». En *Educación, tecnología emergente y conciencia global: caminos hacia una ciudadanía digital crítica y responsable* (pp. 565-577). Dykinson. Adaptación de *Monopoly* para el Máster de Profesorado de la UGR, en formato híbrido (tableros por equipos en Telegram e interfaces en Genially): el alumnado supera retos en siete competencias docentes, acumula un «patrimonio competencial» de casitas a rascacielos y usa el dinero del juego para pujar por parejas de trabajo, premisas metodológicas y fechas de sus prácticas.
- **Proyecto jUGaR** (Medialab UGR, desde 2024): proyecto intergeneracional que usa los juegos de mesa para conectar a estudiantes universitarios, mayores de 65 años y alumnado de primaria. Es una de las especialistas que forman a los estudiantes y se encarga de las sesiones de diseño de juegos.
- En 2025 impartió en la UGR el curso «El tablero está servido: un festín de juegos de mesa».

ENLACES

Retos 2023 (PDF) dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9019586.pdf ↗

Tesis doctoral (Digibug, UGR) hdl.handle.net/10481/114339 ↗

Masterpoly · capítulo (Dykinson, 2025) drive.google.com/file/d/1QFB0o1h8bqpiMoFg0SfPKZflZNIyhxYK/view ↗

Masterpoly · noticia UGR ugr.es/universidad/noticias/masterpoly-mejorar-competencias-docentes-m ↗

Masterpoly · reportaje en vídeo youtube.com/watch?v=ekHfcvYk3yI ↗

Proyecto jUGaR · noticia UGR canal.ugr.es/noticia/llega-jugar-un-proyecto-intergeneracional-que-usa ↗

Isaac J. Pérez-López

Universidad de Granada

PERFIL

Profesor del Departamento de Educación Física y Deportiva de la Universidad de Granada. Referente en gamificación y juego serio en la formación del profesorado.

INVESTIGACIÓN

- Navarro-Mateos, C. y Pérez-López, I. J. (2023). *Gami-co*, juego serio analógico adaptado de *Calico*. *Retos*, 50.
- Sotoca-Orgaz, P., Arévalo-Baeza, M. y Pérez-López, I. J. (2025). *Docentis*, juego de mesa para futuros maestros de Educación Física. *International Journal of Serious Games*, 12(3).

ENLACES

Retos 2023 (PDF) dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9019586.pdf ↗

IJSG 2025 (Docentis) journal.seriousgamessociety.org/index.php/IJSG/article/view/962 ↗

Isaac Martín de Diego

Universidad Rey Juan Carlos · DSLAB

PERFIL

Investigador del grupo DSLAB (Data Science Laboratory) de la URJC, con Javier Martínez Moguerza. Diseñan juegos de mesa para enseñar ciencia de datos, inteligencia artificial y telecomunicaciones.

INVESTIGACIÓN

- Fernández-Isabel, A., Martín de Diego, I., Cuesta, M., Lancho, C. y Moguerza, J. M. (2023). «DSGame Kids: Learning Data Science Projects Through a Storytelling Board Game». INTED 2023. Equipos con roles completan las etapas de un proyecto real comprando cartas y negociando recursos.
- *¡CONECTA!* (telecomunicaciones e IA) y *DATAVENTURE* (en desarrollo).

ENLACES

DSGame Kids (INTED 2023) library.iated.org/view/FERNANDEZISABEL2023DSG ↗

¡CONECTA! datasciencelab.es/education/conecta/ ↗

Jan Gonzalo-Iglesia

Universitat Rovira i Virgili

PERFIL

Profesor del Departamento de Estudios de Comunicación de la URV (Tarragona). Investiga cómo representan los juegos de mesa la historia y la cultura.

INVESTIGACIÓN

- Gonzalo-Iglesia, J. y Lozano-Monterrubio, N. «La España imaginada: la representación de las ciudades españolas en los juegos de mesa». En C. Treviño Avellaneda y E. Pérez Asperilla (coords.), *Ciudad y representación* (pp. 165-175). Fragua. 95 juegos cuyo tema es una ciudad española: escenario de guerras, especulación y tópicos. Solo 3 de 81 diseñadores son mujeres.
- Capítulo en Kuschel, D. (ed.) (2023). *La guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos*. Iberoamericana Vervuert.
- Con Antonio Catalán: «Los analog game studies frente al espejo» (DiGRAES24) y «Cartografía en los juegos de simulación histórica» (DiGRAES25).

ENLACES

La guerra civil española en los juegos (acceso abierto) doi.org/10.31819/9783968695228 ↗
Capítulo en Kuschel (ed.) (PDF) iberoweb.azurewebsites.net/capitulos/9783968695228_204.pdf ↗

Javier Martínez Moguerza

Universidad Rey Juan Carlos · DSLAB

PERFIL

Investigador del grupo DSLAB de la URJC y miembro de la Academia Joven de España.

INVESTIGACIÓN

- Coautor de los juegos de mesa del DSLAB para enseñar ciencia de datos, inteligencia artificial y telecomunicaciones: *DSGAME*, *¡CONECTA!* y *DATAVENTURE*.

ENLACES

DSGame Kids (INTED 2023) library.iated.org/view/FERNANDEZISABEL2023DSG ↗
¡CONECTA! datasciencelab.es/education/conecta/ ↗

Joan Josep Pons López

Tecnocampus · Universitat Pompeu Fabra

PERFIL

Profesor de diseño de juegos de mesa en Tecnocampus-UPF, en la UOC, en ESCAC y en la URJC. Doctor en Humanidades y Comunicación por la UOC.

INVESTIGACIÓN

- Pons López, J. J. (2025). *Narrativa procedimental, colaborativa y emergente en el juego de rol: identificación, descripción y claves de diseño del evento memorable* (tesis doctoral). Universitat Oberta de Catalunya. Dirigida por A. J. Planells y J. Sánchez-Navarro.

ENLACES

Tesis doctoral (UOC, 2025) 15.uoc.edu/portal/en/escola-doctorat/aparador-tesis/tesis-doctorals/hu ↗

Web del autor sites.google.com/view/joanjosepponslopez/inicio ↗

Joaquín García Andrés

Universidad de Burgos · IES Comuneros de Castilla

PERFIL

Doctor en Didáctica de las Ciencias Sociales. Profesor de Geografía e Historia en secundaria y profesor asociado de la Universidad de Burgos en el Máster de Formación del Profesorado.

INVESTIGACIÓN

- García Andrés, J. y Gómez Muñiz, V. (2025). «Catedral 1221, la Edad Media en un juego de mesa». *Jornadas de educación y comunicación patrimonial 2024/2025*, 56-61. Juego propio para enseñar la Edad Media a partir de la catedral de Burgos.
- Antecedentes: «¿Aprendizaje basado en juegos?» (*Clío*, 48, 2022) y «Juego de Tronox» (*Íber*, 99, 2020).

Jorge Moya-Higueras

Universitat de Lleida · NeuroPGA

PERFIL

Coordina el grupo NeuroPGA (Neuropsicología, Genes y Ambiente) de la Universitat de Lleida, uno de los que más años lleva en España investigando juegos de mesa y cognición.

INVESTIGACIÓN

- **Juegos de mesa y comprensión lectora en primaria** (Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, PID2023-149858NB-I00). Una herramienta para medir el potencial educativo de un juego y el juego *Academia de Investigación*, creado con la diseñadora Inma Gallardo.
- Coautor del análisis de los procesos cognitivos de los juegos de mesa comerciales con un comité de expertos (*Games for Health Journal*, 2022).
- Moya-Higueras, J. et al. (2023). Juegos de mesa modernos y funciones ejecutivas en niños en riesgo de exclusión social. *Children*, 10(9), 1492. Financiado por Game in Lab.
- Coautor del metaanálisis de 2026 sobre juegos de mesa y funciones ejecutivas y de los ensayos de Vita-Barrull (2024) y Sánchez-Moreno (2026).

ENLACES

Games for Health Journal 2022 (comité de expertos) doi.org/10.1089/g4h.2022.0109 ↗

Metaanálisis 2026 (APHW) doi.org/10.1111/aphw.70194 ↗

Learning and Instruction 2024 doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946 ↗

Children 2023 mdpi.com/2227-9067/10/9/1492 ↗

IJSG 2026 (Juega, disfruta y crece+) journal.seriousgamessociety.org/index.php/IJSG/article/view/1131 ↗

Grupo NeuroPGA neuropgaudl.wordpress.com/ ↗

Juan Antonio Sánchez-Moreno

Universitat de Lleida · NeuroPGA

PERFIL

Investigador predoctoral del grupo NeuroPGA; trabaja desde un departamento de orientación escolar.

INVESTIGACIÓN

- Sánchez-Moreno, J. A., Serrano-Marugán, I., March-Llanes, J., Guzmán, N., Mayoral, M., Estrada-Plana, V., Vita-Barrull, N. y Moya-Higueras, J. (2026). «Emotional and behavioral benefits of a standardized program with modern board games: a non-inferiority clustered randomized controlled trial». *International Journal of Serious Games*, 13(2), 79-93. «Juega, disfruta y crece+» (10 semanas, 65 alumnos de 5.º de primaria) frente a Sociescuela: mejoras similares en inteligencia emocional y más diversión con los juegos; al año, la mejora no se mantiene en ninguno de los dos grupos.
- Juego de rol *Nexus* para formar mediadores escolares (I Jornadas de Diseño y Aplicación de Juegos de Rol en Entornos Educativos, Sevilla).

ENLACES

IJSG 2026 (Juega, disfruta y crece+) journal.seriousgamessociety.org/index.php/IJSG/article/view/1131 ↗

Artículo completo (PDF) journal.seriousgamessociety.org/index.php/IJSG/article/download/1131/6 ↗

Julia Iriarte Gahete

Ludia Asesoras · Bebé a Mordor

PERFIL

Psicóloga social. Desde 2016 es asesora y formadora en Ludia Asesoras, con Ruth Cerdán, donde también analiza diseños de juegos mediante simulaciones de datos. Coautora de libros de divulgación sobre juegos de mesa y videojuegos como herramienta de aprendizaje y colaboradora en materiales didácticos y juegos para editoriales. Su web de divulgación *Bebé a Mordor* ha recibido seis premios nacionales.

DIVULGACIÓN

- Iriarte, J. (2026). «El juego de mesa y el videojuego: etapas y mecánicas de la cultura lúdica de la infancia». *Anuario AC/E de Cultura Digital 2026*, 130-146. Acción Cultural Española. Relaciona los hitos del desarrollo infantil con las mecánicas adecuadas a cada edad (tirar y mover desde los 3 años, memory a los 4, «¡Toma eso!» desde los 5…) e incluye una tabla de mecánicas para 2-5 años elaborada por Ludia Asesoras. Propone un criterio de diseño: un juego está bien adaptado a una edad si quien la tiene puede ganar a una persona adulta con las mismas posibilidades.

ENLACES

Anuario AC/E de Cultura Digital 2026 (pp. 130-146) accioncultural.es/es/anuario2026-ebook ↗

Lourdes Aragón Núñez

Universidad de Cádiz

PERFIL

Profesora titular de Didáctica de las Ciencias Experimentales en la Universidad de Cádiz. Investiga la naturaleza de la ciencia y la alfabetización científica en la formación del profesorado, con Juan José Vicente Martorell.

INVESTIGACIÓN

- Aragón Núñez, L. y Vicente Martorell, J. J. (2024). «Abordar la Historia y la Naturaleza de la Ciencia en la Formación Inicial del Profesorado mediante una Secuencia Didáctica basada en un Juego de Cartas». *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-20. *Cronociencia*, adaptado de *Timeline*, con futuros maestros de Primaria: mejora significativa y valoración muy positiva.
- Vicente Martorell, J. J. y Aragón Núñez, L. (2025). Comunicación en el XII Congreso Internacional en Investigación en Didáctica de las Ciencias.

ENLACES

EPSIR 2024 (Cronociencia) doi.org/10.31637/epsir-2024-418 ↗

Docentes en Juego docentesenjuegouca.vercel.app/ ↗

Manuela Fernández Rodríguez

Universidad Rey Juan Carlos

PERFIL

Profesora de Historia del Derecho en la URJC, miembro del grupo de innovación docente en técnicas gamificadas y directora del Máster Universitario en Ludificación, Aprendizaje Basado en Juegos y Juegos Serios, en el que también es docente.

INVESTIGACIÓN

- Fernández Rodríguez, M. y Martínez Peñas, L. (2023). «Vacíos y potencialidades en el enfoque de la Guerra Civil y la Segunda República en el campo de la gamificación y los serious games». En D. Kuschel (ed.), *La guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos*. Iberoamericana Vervuert. Los wargames tratan mucho la Guerra Civil; el rol, los cooperativos o los de preguntas, casi nada.
- Tutora del TFM de Beatriz Muñío sobre juegos de mesa e inteligencia emocional (2026).

ENLACES

Capítulo «Vacíos y potencialidades» (PDF) iberoamericana-vervuert.es/capitulos/9783968695228_009.pdf ↗

La guerra civil española en los juegos (acceso abierto) doi.org/10.31819/9783968695228 ↗

María Rosa Ruiz Morales

Psicóloga general sanitaria (Premià de Mar)

PERFIL

Psicóloga general sanitaria. Desde hace más de diez años usa los juegos de mesa como herramienta terapéutica con niños, adolescentes, adultos y familias.

INVESTIGACIÓN

- Ruiz Morales, M. R. (2024). *Crecer jugando. Guía para utilizar los juegos de mesa como herramienta terapéutica*. Ushuaia Ediciones. Fichas de más de 90 juegos con las habilidades que entrena cada uno, juegos por etapas de la vida y un capítulo sobre TDAH, autismo, dislexia, ansiedad y otras dificultades.
- Método propio: el «avatar de juego», vinculado a la terapia de roles.

ENLACES

Crecer jugando (Ushuaia) ushuaiaediciones.es/producto/crecer-jugando/ ↗

Marina Camino Carrasco

Universidad de Cádiz

PERFIL

Investiga el uso de juegos de mesa en la didáctica de las Ciencias Sociales y del patrimonio, en primaria y en la formación de maestros. Coordina «Docentes en Juego», proyecto de innovación docente con ludoteca didáctica, y participa en los juegos sobre patrimonio fenicio del grupo de investigación Phoenix Mediterranea (HUM-509) de la Universidad de Cádiz.

INVESTIGACIÓN

- Camino Carrasco, M. (2025). «El papel de la temática y la narratividad de los juegos de mesa en el aprendizaje lúdico de la historia antigua». *Latente*, 23, 231-254.
- Camino Carrasco, M. (2023). «Reflexiones teóricas sobre aprendizaje basado en juegos versus gamificación y el uso de juegos de mesa en educación». En C. Hervás-Gómez, G. L. Morales-Pérez, J. L. Belver e I. Hevia Artime (coords.), *Aprender jugando: gamificación, simulación y colaboración en el aula del siglo XXI* (pp. 193-211). Dykinson. Diferencia entre aprendizaje basado en juegos y gamificación, con foco en los juegos de mesa en la didáctica de las Ciencias Sociales.
- ***Museo: Objetivo Gadir*** (Universidad de Cádiz, 2025). Juego de estrategia y colección de sets para mayores de 10 años: cada jugador dirige un museo fenicio y expone piezas arqueológicas, muchas inspiradas en objetos reales del Museo de Cádiz. Incluye videotutorial y guía didáctica descargable, y se ha presentado en varios foros.
- ***Mi museo fenicio*** (Universidad de Cádiz, 2025). Adaptación del memory para público infantil para trabajar el patrimonio fenicio.
- ***Tiro, otra vez***, juego serio sobre el comercio fenicio, con Pablo Sicre-González (en producción; póster del desarrollo disponible).
- Docentes en Juego: primera ludoteca didáctica universitaria de la Universidad de Cádiz (2025).

ENLACES

Latente 2025 doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.10 ↗

Aprender jugando (Dykinson, 2023): capítulo en RODIN hdl.handle.net/10498/35682 ↗

Museo: Objetivo Gadir · videotutorial hdl.handle.net/10498/40465 ↗

Museo: Objetivo Gadir · guía didáctica (descarga) hdl.handle.net/10498/35617 ↗

Mi museo fenicio hdl.handle.net/10498/40603 ↗

Tiro, otra vez · póster del desarrollo hdl.handle.net/10498/35938 ↗

Noticia UCA: dos juegos sobre el patrimonio fenicio de Gadir uca.es/noticia/la-universidad-de-cadiz-presenta-dos-innovadores-juegos ↗

Docentes en Juego docentesenjuegouca.vercel.app/ ↗

Natàlia Lozano-Monterrubio

Universitat Rovira i Virgili

PERFIL

Profesora del Departamento de Estudios de Comunicación de la URV.

INVESTIGACIÓN

- Gonzalo-Iglesia, J. y Lozano-Monterrubio, N. «La España imaginada: la representación de las ciudades españolas en los juegos de mesa». En *Ciudad y representación* (pp. 165-175). Fragua. Análisis de 95 juegos de BoardGameGeek.

Noemí Blanch de la Cueva

CITM-UPC · Universitat Oberta de Catalunya · Tecnocampus-UPF

PERFIL

Psicóloga especializada en igualdad y en el poder del juego, con más de veinte años de experiencia en formación y consultoría: usa el juego como estrategia y metodología para desarrollar el potencial de personas y organizaciones. Profesora de Diseño de Juegos, Gamificación, Serious Games y Psicología en varias universidades. Doctoranda con una tesis sobre juegos de mesa y género. Cocreadora de *Play like a Pank*, pódcast lúdico feminista.

INVESTIGACIÓN

- Blanch de la Cueva, N. y Arnedo-Moreno, J. (2025). «A Feminist Analysis of Modern Board Games». *Proceedings of DiGRA 2025: Games at the Crossroads*. Analiza juegos de mesa modernos de éxito internacional publicados en España para ver si reproducen sesgos y estereotipos sexistas: hay avances, pero la industria aún no es plenamente inclusiva e igualitaria.
- *Videojocs*. Colección «Guies per a una docència universitària amb perspectiva de gènere». Xarxa Vives d'Universitats.

DIVULGACIÓN

- «Juegos de mesa: por qué el ocio analógico triunfa en la era digital» (UOC, diciembre de 2025; reproducido en *Hechos de Hoy*). En un mundo digital, «lo analógico es lo especial»; los juegos como portadores de ideología, capaces de reforzar o cuestionar estereotipos.
- Como experta en *EFE* (2025), *Mundo Deportivo* y *HuffPost* (2026), *Levante-EMV* (2026, también sobre Elizabeth Hargrave y *Wingspan*) y *El Ancasti* (Argentina, 2026): la revolución feminista del juego de mesa, el auge del ocio analógico y los beneficios socioemocionales y cognitivos de jugar a cualquier edad.

ENLACES

DiGRA 2025: A Feminist Analysis of Modern Board Games dl.digra.org/index.php/dl/article/view/2694 ↗

Videojocs: guía con perspectiva de género (Xarxa Vives) vives.org/book/videojocs-guies-per-a-una-docencia-universitaria-amb-pe ↗

UOC: por qué el ocio analógico triunfa en la era digital uoc.edu/es/news/2025/juegos-de-mesa-por-que-ocio-analogico-triunfa-en- ↗

EFE: la revolución feminista de los juegos de mesa efe.com/cultura/2025-08-20/juegos-de-mesa-mujer-revolucion-feminismo/ ↗

HuffPost: entrevista huffingtonpost.es/life/salud/noemi-experta-juegos-mesa-mejoran-habilid ↗

Mundo Deportivo: entrevista mundodeportivo.com/tressesenta/20260105/1002596108/noemi-blanch-cueva- ↗

Levante-EMV: la revolución analógica levante-emv.com/cultura/2026/02/09/triunfa-juegos-mesa-revolucion-stra ↗

Levante-EMV: Elizabeth Hargrave y Wingspan levante-emv.com/cultura/2026/03/08/juegos-de-mesa-wingspan-revolucion- ↗

El Ancasti: juegos de mesa vs. videojuegos elancasti.com.ar/edicion-impresa/juegos-mesa-vs-videojuegos-n604605 ↗

Play like a Pank (pódcast) linktr.ee/playlikepanks ↗

Núria Guzmán Sanjaume

AFIM21 · colaboradora de NeuroPGA

PERFIL

Psicóloga y neuropsicóloga. Presidenta y fundadora (2014) de la Asociación AFIM21. Coordinó el Comité de Expertos en Neuropsicología y Aprendizaje Basado en Juegos de NeuroPGA (2020-2024).

INVESTIGACIÓN

- Creadora de **Conectar Jugando**, programa de intervención con juegos de mesa (desde 2015, Premio de Innovación Social de la Fundación La Caixa 2018), evaluado en Vita-Barrull et al. (2024), *Learning and Instruction*, 93, del que es coautora.
- Guzmán, N. y Rodríguez Jiménez, C. J. (2025). *Juega, disfruta y crece+*. Sociedad del Aprendizaje. Programa evaluado en Sánchez-Moreno et al. (2026).
- Coautora de siete artículos de NeuroPGA, entre ellos el análisis de los procesos cognitivos que activan los juegos de mesa comerciales (*Games for Health Journal*, 2022).

ENLACES

AFIM21 afim21.com ↗

IJSG 2026 (Juega, disfruta y crece+) journal.seriousgamessociety.org/index.php/IJSG/article/view/1131 ↗

Learning and Instruction 2024 doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946 ↗

Nuria Vita-Barrull

Universitat de Lleida · NeuroPGA

PERFIL

Profesora ayudante doctora de Psicología Básica y coordinadora del Grado en Psicología de la Universitat de Lleida. Investiga sobre juegos de mesa modernos, psicología y educación con el grupo NeuroPGA. Miembro de la Asociación Ment Lúdica y coordinadora del Grupo de Trabajo Prácticas Lúdicas en Psicología del Colegio Oficial de Psicología de Cataluña (COPC). Se doctoró con la tesis «Conectar Jugando», un doctorado industrial con la editorial Mercurio.

INVESTIGACIÓN

- Vita-Barrull, N., March-Llanes, J., Guzmán, N., Estrada-Plana, V., Mayoral, M., Moya-Higueras, J. y Conectar Jugando Experts Committee (2022). «The Cognitive Processes Behind Commercialized Board Games for Intervening in Mental Health and Education: A Committee of Experts». *Games for Health Journal*. Un comité de expertos analiza los procesos cognitivos que activan distintos juegos de mesa comerciales para usarlos en salud mental y educación.
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Sotoca-Orgaz, P. et al. (2024). «Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: a cluster randomized controlled trial». *Learning and Instruction*, 93, 101946.
- Estrada-Plana, V., Vita-Barrull, N. et al. (2026). Metaanálisis sobre juegos de mesa y funciones ejecutivas a lo largo de la vida. *Applied Psychology: Health and Well-Being*, 18(4).
- Divulgación en *The Conversation*: tres artículos sobre juego y psicología, entre ellos «La importancia de jugar durante toda la vida».

ENLACES

Games for Health Journal 2022 (comité de expertos) doi.org/10.1089/g4h.2022.0109 ↗

Learning and Instruction 2024 doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946 ↗

Metaanálisis 2026 (APHW) doi.org/10.1111/aphw.70194 ↗

Sus artículos en The Conversation theconversation.com/profiles/nuria-vita-barrull-1382282/articles ↗

Grupo NeuroPGA neuropgaudl.wordpress.com/ ↗

Instagram de NeuroPGA instagram.com/neuropga.udl/ ↗

Oriol Comas i Coma

Festival DAU Barcelona · investigador independiente

PERFIL

Ideólogo y director del Festival DAU Barcelona y uno de los grandes divulgadores del juego de mesa en Cataluña. Investiga la historia del juego de mesa en España.

INVESTIGACIÓN

- Comas, O. (2026). «Juegos Crone and Rojas y Malaret, two companies that pioneered contemporary board games in Spain». XXVIII Board Game Studies Colloquium, Alicante. Recupera a Francisco Rosselló (Juegos Crone, unos treinta juegos en los años cincuenta y sesenta) y a Eduardo Rojas (Rojas y Malaret, 1961), primer intento en España de editar juegos con criterios modernos.
- Comas, O. (2022). *Els jocs de taula a les biblioteques*. Biblioteques Públiques de Catalunya. Guía con más de 100 juegos contemporáneos y el servicio de préstamo.

Pablo Javier Pereira Hurtado

Universidad de Almería

PERFIL

Profesor de Didáctica de la Expresión Plástica en la Universidad de Almería. Doctor en Historia y Artes por la Universidad de Granada. Investiga los lenguajes, formatos y diseño gráfico del juego de mesa.

INVESTIGACIÓN

- Pereira Hurtado, P. J. (2019). *Incorporación de mecánicas interactivas digitales a la ilustración del tablero del juego de mesa en formato libro* (tesis doctoral). Universidad de Granada.
- Pereira Hurtado, P. J. (2019). «La ilustración del tablero en el juego de mesa». *Ouch!*, Universidad de Granada.
- Pereira Hurtado, P. J. y Pérez Valero, M. (2021). «La oratoria de las imágenes. El lenguaje gráfico del tablero del juego de mesa como herramienta docente en la educación artística». En *Las redes de la comunicación*.
- Pereira Hurtado, P. J. (2026). «The board game in book format: definition and essential characteristics». XXVIII Board Game Studies Colloquium, Alicante.

ENLACES

Tesis doctoral (Dialnet) dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=218235 ↗

Pablo Sotoca-Orgaz

Universidad de Alcalá

PERFIL

Profesor ayudante doctor de Didáctica de la Expresión Corporal en el Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de Alcalá. Su tesis (2024) es una etnografía del diseño y uso de un juego de mesa con futuros maestros de Educación Física.

INVESTIGACIÓN

- Sotoca-Orgaz, P., Arévalo-Baeza, M. y Pérez-López, I. J. (2025). «Impact of a Serious Board Game on the Academic Performance of Future Physical Education Teachers». *International Journal of Serious Games*, 12(3). *Docentis*, juego de mesa que simula ser maestro de Educación Física.
- Coautor de Vita-Barrull et al. (2024), ensayo controlado de Conectar Jugando (*Learning and Instruction*).

ENLACES

IJSG 2025 (Docentis) journal.seriousgamessociety.org/index.php/IJSG/article/view/962 ↗

Learning and Instruction 2024 doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946 ↗

Raimon Graells i Fabregat

Universitat d'Alacant

PERFIL

Profesor del Departamento de Prehistoria de la Universitat d'Alacant y coorganizador del XXVIII Board Game Studies Colloquium (Alicante, 2026). Estudia la materialidad de piezas, tableros y contextos, y el juego como «lengua franca» en el Mediterráneo antiguo.

INVESTIGACIÓN

- Graells, R. y Pérez Blasco, M. F. (coords.) (2021). *El guerrero íbero y el juego: estrategia, azar y estatus*. Ayuntamiento de Elche. Exposición y libro con el Museo Arqueológico y de Historia de Elche.
- Graells, R., Pérez Blasco, M. F. y Pace, A. (eds.) (2022). *Warriors@Play*. Universitat d'Alacant.

ENLACES

Warriors@Play (Universitat d'Alacant) observatorio-cientifico.ua.es/documentos/63d479385222787c7aab45d1?lang ↗

Academia.edu alicante.academia.edu/RaimonGraellsiFabregat ↗

Ruth S. Contreras Espinosa

Universitat de Barcelona

PERFIL

Profesora Serra Húnter en la Universitat de Barcelona. Investiga aprendizaje basado en juegos, gamificación, juegos serios y diseño de juegos, analógicos y digitales. Cofundadora de DiGRA México y embajadora de Women in Games.

INVESTIGACIÓN

- Proyecto europeo **YO-MEDIA** sobre alfabetización mediática y desinformación, con socios de Italia, Portugal y España.
- Contreras-Espinosa, R. S. y Eguia-Gómez, J. L. «Enhancing Media Literacy through two ludic tools». *Observatorio (OBS*).* Del análisis de 21 juegos de mesa y 29 entrevistas a expertos al diseño de *Social Media Puppeteers* y *Social Media Fake News*.
- Carenzio, A., Pasta, S., Contreras-Espinosa, R. S., Eguia-Gómez, J. L. et al. (2025). *Italian Journal of Educational Technology*, 33(1), 31-47.

ENLACES

Observatorio (OBS*) obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/2698 ↗

Italian J. of Educational Technology 2025 doi.org/10.17471/2499-4324/1391 ↗

Sara Suárez Manzano

Universidad de Jaén

PERFIL

Profesora de Didáctica de la Expresión Corporal en la Universidad de Jaén. Abre una línea nueva: los juegos de mesa físicamente activos, que fomentan el movimiento y la salud.

INVESTIGACIÓN

- Creación del juego activo *Vida saludable* contra el sedentarismo (2023).
- El uso de *Dixit* en la didáctica de la Educación Física (Octaedro, 2023).
- Revisión sobre aprendizaje basado en juegos en Educación Física (Dykinson, 2024) y proyecto de aprendizaje basado en juegos para futuros docentes de Infantil y Primaria (2023).

ENLACES

Ficha de investigación (UJA) investigacion.ujaen.es/investigadores/192753/detalle ↗

Verónica Estrada-Plana

Universitat de Lleida · NeuroPGA

PERFIL

Investigadora del grupo NeuroPGA de la Universitat de Lleida.

INVESTIGACIÓN

- Estrada-Plana, V., Vita-Barrull, N., March-Llanes, J., Bafalluy, A. B., Ayesa-Arriola, R. y Moya-Higueras, J. (2026). «Can executive functions be improved by playing board games across the lifespan? A systematic review and meta-analysis». *Applied Psychology: Health and Well-Being*, 18(4). Acceso abierto.
- Diseño y validación de *Academia de Investigación*, juego de mesa serio para la comprensión lectora en 5.º y 6.º de primaria (congreso AITANA 2026).
- Coautora de Sánchez-Moreno et al. (2026), *International Journal of Serious Games*, 13(2).

ENLACES

Metaanálisis 2026 (APHW) doi.org/10.1111/aphw.70194

IJSG 2026 (Juega, disfruta y crece+) journal.seriousgamessociety.org/index.php/IJSG/article/view/1131

Grupo NeuroPGA neuropgaudl.wordpress.com/

Xavier Rubio-Campillo

Universitat de Barcelona

PERFIL

Investigador Ramón y Cajal en la Universitat de Barcelona y director del grupo DIDPATRI (didáctica del patrimonio). Trabaja humanidades digitales, arqueología del conflicto y patrimonio digital.

INVESTIGACIÓN

- Rubio-Campillo, X. (2024). «What History are we playing today? An analysis over 50 years of historical board games». *Cogent Arts & Humanities*, 11(1). 8.786 juegos de mesa históricos de BoardGameGeek: predominio de la historia occidental, mucha guerra y muy poco siglo XIX. Base de datos abierta.
- Capítulo en Kuschel, D. (ed.) (2023). *La guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos*. Iberoamericana Vervuert.

ENLACES

Cogent Arts & Humanities 2024 doi.org/10.1080/23311983.2024.2417503

La guerra civil española en los juegos (acceso abierto) doi.org/10.31819/9783968695228

Dónde se juega esta partida

Congresos, revistas, financiación y espacios donde se presenta, publica y apoya la investigación sobre juego de mesa.

Board Game Studies Colloquium · Board Game Studies Journal

La tradición histórica de los estudios del juego de mesa: congreso anual de la International Board Game Studies Association (en 2026, en Alicante) y revista en acceso abierto y sin tasas de publicación.

Board Game Studies Journal reference-global.com/journal/BGS ↗

DiGRA España

Capítulo español de la Digital Games Research Association. Su congreso anual, desde 2021, es hoy el principal foro académico español donde se presenta investigación sobre juego de mesa.

DiGRA España digra.org/chapter/digra-spain/ ↗

Analog Game Studies · Generation Analog

Revista de referencia de los estudios del juego analógico (desde 2014) y congreso anual en línea y gratuito.

Analog Game Studies analoggamestudies.org/ ↗

Game in Lab

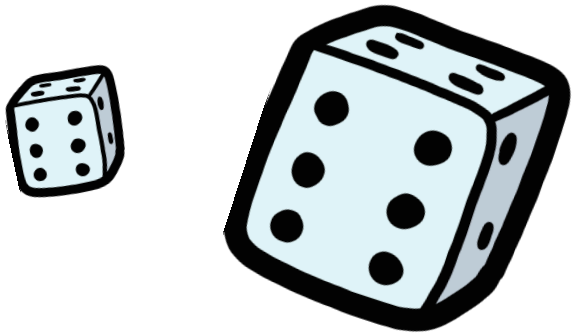
Programa de Asmodee e IF-Innovation Factory que financia investigación sobre juegos de mesa con una convocatoria internacional anual (hasta 20.000 € por proyecto).

Convocatoria 2026 cdn.svc.asmodee.net/production-gilv2/uploads/2026/06/Game-in-Lab_2026- ↗

Docentes en Juego

Primera ludoteca didáctica universitaria de la Universidad de Cádiz (2025), con más de 40 juegos de mesa: infraestructura para formar e investigar.

Docentes en Juego docentesenjuegouca.vercel.app/ ↗

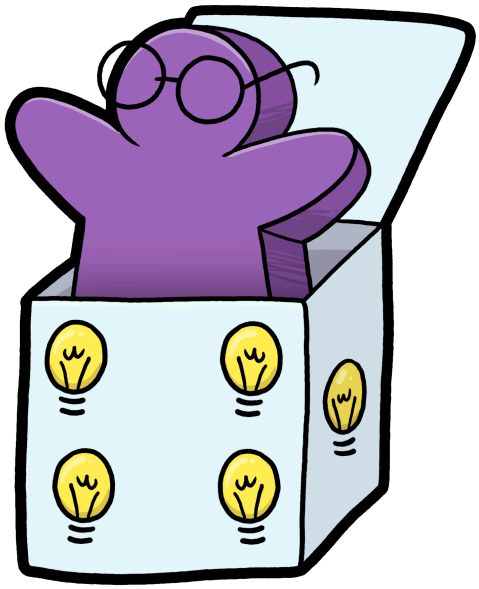


UN TABLERO ABIERTO

La investigación sobre juegos de mesa en España ya no es un territorio vacío. Hay ensayos controlados en residencias y colegios, metaanálisis, historia de la industria y del juego antiguo, teoría del diseño, proyectos europeos y juegos creados en la universidad para enseñar ciencia, historia o inclusión.

También hay casillas en las que todavía se investiga poco: efectos a largo plazo, sostenibilidad, industria y trabajo, comunicación y marketing, comunidades de jugadores, adultos en activo o el diseño adaptado a cada edad. Ahí está la siguiente partida.

Gracias a todas las personas que han compartido su investigación. Esperamos que este mapa siga creciendo.



¿QUIÉNES SOMOS?

Un Toque de Juegos es un espacio para hablar sobre la comunicación y el marketing del sector de los juegos de mesa. También trabajamos la perspectiva pedagógica del juego.

Estamos especializados en la investigación y el análisis sectorial: desde 2019 publicamos estudios como *El estado del mercado de los juegos de mesa en España*.



BELÉN MORENO GARRIDO

Doctora en Historia de la Comunicación Social por la Universidad Complutense de Madrid. Trabaja en marketing desde 2008. Sus investigaciones se centran en la comunicación y la investigación de mercado del sector del juego de mesa.

¿QUIERES APARECER EN LA PRÓXIMA EDICIÓN?

Si investigas sobre juegos de mesa desde una institución española, escríbenos y cuéntanos tu trabajo.

untoquedejuegos@gmail.com

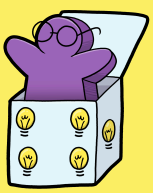












Un toque de
JUEGOS