

# Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro

**Libraries, games and gamification: A current trend with a lot of future**

**Raquel Gómez-Díaz y Araceli García-Rodríguez**

**Gómez-Díaz, Raquel; García-Rodríguez, Araceli** (2018). "Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro". *Anuario ThinkEPI*, v. 12, pp. 125-135.

<https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>

Publicado en *IweTel* el 7 de septiembre de 2017



**Resumen:** La gamificación o ludificación es la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento. En los últimos años se ha venido consolidando como una tendencia firme, tal y como lo muestran la cantidad de informes, artículos, congresos, jornadas, plataformas y softwares específicos, así como en la cantidad de experiencias que se han realizado en múltiples entornos. La aplicación de la gamificación a la biblioteca genera importantes beneficios, pero para que así sea es necesaria una serie de requisitos que garanticen su adecuada aplicación. Las bibliotecas pueden sacar un

gran partido a la predisposición que todos tenemos a jugar. La correcta canalización del juego servirá para motivar y cambiar comportamientos de los usuarios en relación a sus espacios, colecciones, servicios y actividades.

**Palabras clave:** Ludificación; Gamificación; Bibliotecas; Tendencias; Juego.

**Abstract:** Gamification is the inclusion of game elements in contexts other than those traditionally related to leisure and entertainment. In recent years, it has grown as a trend as shown by the increase in the number of reports, papers, meetings, platforms, and software programs, as well as the number of gamification experiences that have been developed in multiple environments. The application of gamification to the library can generate important benefits, but for this to happen, a series of requirements are necessary to guarantee successful application. With the right processes in place, libraries can take advantage of the predisposition that we all have to play. The proper channeling of the game will serve to motivate and change user behaviors related to spaces, collections, services, and activities.

**Keywords:** Gamification; Library; Trends; Games.

## 1. ¿Qué es la gamificación?

Desde hace varios años se está produciendo una revalorización del juego y todo lo lúdico, se está utilizando en distintos contextos para animar a realizar tareas que en situaciones normales pueden suponer un esfuerzo, e incluso resultar para algunos tediosas o aburridas. El juego es una metodología natural que en muchos casos sirve como herramienta de aprendizaje y de adquisición de habilidades y competencias. Jugar es una actividad placentera, sorprendente,

incluso imprevisible, en la que la participación activa provoca que aumente la motivación y en la que se premia por conseguir objetivos y superar retos, por lo que es más fácil alcanzar metas que en otros contextos pueden resultar complicadas.

La gamificación, un término que surge en el año 2008 desde el mundo empresarial, y que se extiende especialmente en Estados Unidos a partir del año 2010, consiste en la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el

entretenimiento (Deterding *et al.*, 2011). Su propósito es transmitir un mensaje, unos contenidos o cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión (Gallego-Aguilar; Ágredo-Ramos, 2016).

Todos los expertos coinciden en la importancia de no confundir la gamificación con el aprendizaje basado en juegos, *game-based learning* (GBL). Mientras que la primera consiste en incorporar dinámicas o mecanismos de juego (puntos, rankings, insignias, reglas de juego, etc.) a procesos que de por sí no son muy “jugables” para reforzar o modificar un comportamiento, el GBL consiste en la utilización de juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos<sup>1</sup>.

Gamificar no es diseñar juegos, es basarse en el poder de estos para motivar a las personas, captar su atención, involucrarlas en una actividad e incluso influir en su comportamiento (Kim, 2015) para que realicen acciones que sean beneficiosas para ellas pero que al mismo tiempo estén alineados con los objetivos de empresas o instituciones públicas (Ordás-García, 2017).

---

**“La gamificación consiste en la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento”**

---

## 2. La gamificación como tendencia

Llevamos varios años en los que parece que la gamificación abarca todo, se habla de ella en relación con el aprendizaje de prácticamente cualquier materia escolar, en el mundo empresarial, la música, la televisión y en el campo de las instituciones culturales como museos, archivos y por supuesto, bibliotecas.

En 2013 el informe *Gamificación. El negocio de la diversión* del Centro de Innovación del BBVA, indicaba que para un 33% de los de los encuestados el juego era su forma de entretenimiento favorito y el 72% jugaban con el ordenador o los videojuegos.

<https://www.bbva.com/es/gamificacion-negocio-diversion>

**Tabla 1. Recursos sobre gamificación en WoS, Scopus, Lisa, Lista y Eric**

		2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
WoS	Artículos	1	16	42	68	214	293	280
	Contribuciones en congresos	5	29	93	188	336	546	87
	Todos	8	44	129	259	555	727	379
Scopus	Artículos	0	12	51	103	145	198	205
	Contribuciones en congresos	22	74	189	305	369	54	333
	Todos	28	98	272	461	678	864	660
Lisa	Artículos	0	7	13	13	12	23	43
	Todos	3	23	29	33	34	47	49
Lista	Artículos	2	3	11	14	22	15	14
	Todos	4	10	18	26	29	26	19
Eric	Artículos	0	3	5	9	15	27	19
	Todos	1	3	7	11	19	30	25

Según la consultora *Gartner*, en 2011 la gamificación era ya una tendencia emergente que iba a impactar en múltiples áreas del mundo empresarial

“En 2014, Más del 70% de las organizaciones tendrán al menos una aplicación gamificada, según *Gartner Inc.* Los analistas indicaron que aunque el éxito actual de la gamificación está impulsado por la novedad y la exageración, la gamificación está posicionada para convertirse en una tendencia significativa en los próximos 5 años” (Petty; Van-der-Meulen, 2011).

Esta tendencia podemos observarla en varios ámbitos. En primer lugar en el aumento en el número de trabajos, tanto artículos como contribuciones a congresos que se pueden localizar en las distintas bases de datos. Haciendo una búsqueda simple del término “gamification” en algunas de carácter general (*WoS* y *Scopus*), en las especializadas en el ámbito de la documentación (*Lisa* y *Lista*) y la Educación (*Eric*), observamos que a partir de 2011, cuando aparecen los primeros artículos, hay un importante aumento del número de publicaciones especialmente a partir de 2013 (tabla 1)<sup>2</sup>.

Otro ámbito que permite comprobar su vigencia es el de los informes publicados desde diferentes áreas en los que la gamificación aparece como uno de los temas prioritarios o exclusivos. Por citar algunos ejemplos:

- *Informe Apei sobre bibliotecas ante el siglo XXI: nuevos medios y caminos* (Marquina-Arenas, 2013);
- *Gamificación en la educación* (Observatorio de Innovación Educativa, 2016);

- *Informe Odite sobre tendencias educativas* (Odite, 2017);
- *Anuario ACIE de Cultura Digital. Focus 2014: Uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas* (Celaya; Santos, 2014).

También se observa un mayor interés por parte de organismos internacionales y nacionales que ponen en marcha congresos, jornadas, encuentros y cursos de formación con este tema. Podemos mencionar a:

- ALA: cuenta desde 2011 con una mesa redonda permanente, *The games and gaming round table* (GameRT) y que ha puesto en marcha una iniciativa internacional en colaboración con el *Nordic Game Day* y la *Australian Library and Information Association*, la celebración del *International Games Day at your Library*, en cuya edición de 2017 participaron más de 2.000 bibliotecas;
- *Gamification World Congress* dedicado al seguimiento anual de las tendencias en torno a la gamificación;
- *Bibliogaming* sobre cultura gamer y bibliotecas celebrado en Colombia en noviembre de 2017.

En España están por ejemplo:

- *VIII Jornada Profesional de la Red de Bibliotecas del Instituto Cervantes: Gamificación: el arte de aplicar el juego en la biblioteca* (2015);
- *VII Jornadas de Experiencias Internacionales Bibliotecarias* con el título ¡Hagan juego! (2016);
- *Jornadas de Juego, Gamificación y Aprendizaje* (2017);
- *Semana Internacional de los juegos en bibliotecas*, (2017);

- *Jornadas Alicia a través de la nube* que organizó *Edelvives* (2017) donde se incluía un taller sobre gamificación;
- *VIII Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas* (2016) en el que en parte de las contribuciones se hablaba directa o indirectamente del tema en relación con los espacios físicos de las bibliotecas.

Además, se están creando plataformas y herramientas de software para la gamificación, como las que propone el blog de la revista *Educación 3.0* (Espeso, 2017); plataformas orientadas a:

- mundo empresarial: *Bunchball*, *Badgeville*, *lactionable*;
- mundo educativo como *Digital Compass*, *Kahoot*, *Minecraft Education Edition*, *Ta-tum*, una plataforma de lectura gamificada desarrollada por la editorial *Edelvives*;  
<https://www.commonsense.org/education/digital-compass>  
<https://kahoot.com/what-is-kahoot>  
<https://education.minecraft.net>  
<https://ta-tum.com>
- bibliotecas: *Library Game* es una capa que se despliega sobre el sistema de gestión de la biblioteca (SIGB) que aporta elementos de juego. En *OpenTree*, su última versión, ofrece un *feedback* a los usuarios a través de una colección de insignias que se pueden ir consiguiendo a medida que se realizan determinadas acciones en la biblioteca, diseñar cuestionarios, desafíos o retos; otorgar puntos por realizar acciones que la biblioteca quiera promocionar, como acceder por primera vez al préstamo de libros electrónicos o recomendar/



Figura 1. <https://desafio.leer.org>

comentar. También se puede incluir en esta categoría propuestas de retos de lectura como el que propone la Fundación argentina *Leer*, con *Leer 20-20: el desafío*.

<http://librarygame.co.uk>  
<https://desafio.leer.org>

Otro de los datos que confirman esta tendencia es la creación de webs, blogs y otras fuentes de información que recopilan artículos, experiencias, noticias, eventos, etc. Aunque es imposible mencionarlas todas destacamos:

- *Blog de Ana Ordás*, su perfil en *Google+*, una colección que tiene en el mismo servicio y el grupo de *Facebook* que gestiona:  
<https://anaordas.com>  
<https://plus.google.com/+anaordas>  
<https://plus.google.com/u/0/collection/4jgoZB>  
<https://goo.gl/QsuTzN>
- el mapa de experiencias educativas *Esto no es Finlandia*  
<https://estonoesfinlandia.wordpress.com>
- el *Blog de Manu*  
<http://blogdemanu.hol.es>
- *Epin Win Blog* de Víctor Manrique o *Gamification of Work*  
<http://www.epicwinblog.net>  
<http://gamificationofwork.com>
- la web de investigación *Gamification Research Network*  
<http://gamification-research.org>
- *Game Marketing*  
<http://www.gamkt.com>
- la web de Julián Marquina, en la que es habitual encontrarnos entradas sobre el tema  
<https://www.julianmarquina.es>

### 3. Juegos y gamificación en la biblioteca

Como ya se ha indicado, la biblioteca no es ajena a esta tendencia y la puesta en marcha de experiencias y propuestas demuestra que la utilización del juego y la gamificación en la biblioteca es una tendencia presente con mucho futuro.

La gamificación en las bibliotecas se enmarca en la denominada gamificación social que

“persigue el fomento de comportamientos cívicos responsables en relación con servicios públicos, o la consecución de objetivos para el bien común y el bienestar de la sociedad” (Amigo-Quintana, 2015),

y tiene que ver con la denominada motivación intrínseca con lo personal, con la visibilidad y el reconocimiento, con la relación pasional que tenga la biblioteca con su comunidad (Ordás-García, 2017).

---

**“La biblioteca, tiene un enorme potencial para convertirse en un tablero de juego en el que vivir experiencias memorables” (Rodrigo de Diego, 2016)”**

---

La biblioteca, tiene un enorme potencial para convertirse en un tablero de juego en el que vivir experiencias memorables (Rodrigo-de-Diego, 2016) y puede convertirse en un entorno casi natural de la gamificación mediante el cual conseguir importantes beneficios:

- incorporación de nuevos usuarios, especialmente entre los jóvenes, y fidelización de los existentes;
- difusión de las colecciones, tanto físicas como digitales;
- revalorización del espacio físico de la biblioteca y su integración con los espacios virtuales;
- la promoción y difusión de los servicios tanto físicos como digitales;
- visibilización de la biblioteca e incluso cambio de imagen entre determinado tipo de usuarios;
- fomento de la lectura;
- contribución a la alfabetización informacional.

Recurrir a la gamificación puede suponer una motivación extra para nuestros usuarios, pero



Figura 2. Beneficios de la aplicación de la gamificación a la biblioteca



para ello se deben dar una serie de condiciones:

- ser voluntaria, ya que como decía Daniel Pennac el verbo jugar no soporta el imperativo, como tampoco los verbos amar y leer (Pennac, 2001);
- tener unos objetivos definidos: en el caso de las bibliotecas la gamificación irá en la línea de aquellos que le son propios: promover la lectura, capacitar en las herramientas de acceso a la información y mejorar los canales de comunicación para difundir sus servicios (Paraschiv, 2017), pero también fomentar el uso de las colecciones y los espacios físicos y virtuales, etc.;
- segmentar los usuarios a los que van dirigidas las actividades: sólo así podremos adaptarlas a cada tipo de jugador y sus motivaciones. En este sentido puede ser útil la clasificación de los diferentes perfiles de usuarios realizada por Marczewski (2015) y que Ana Ordás explica como:

“Los motivados por las recompensas, los socializadores (motivados por las relaciones humanas), los triunfadores (motivados por la maestría), los espíritus libres (les motiva el descubrimiento y crear, aquí es donde suelen estar los adolescentes), los disruptores (quieren romper con el sistema) y los filántropos (hacen las cosas porque tienen un sentido, por ejemplo los voluntarios de una biblioteca se enmarcan aquí)” (Paraschiv, 2017);

- desarrollar y adaptar las dinámicas, mecánicas, componentes y herramientas a las características propias de cada segmento de usuarios.

Las dinámicas son aquellos elementos que añadimos a una actividad para que sea percibida como una experiencia lúdica, las necesidades humanas universales que se consiguen satisfacer mediante el juego: recompensa, estatus, logro, expresión, altruismo y competición

---

**“La gamificación puede suponer una motivación extra para nuestros usuarios ”**

---

Cuando hablamos de mecánicas, nos referimos a las actividades de motivación, a las reglas en el caso de los juegos y a aquello con lo que el usuario interactúa para conseguir el objetivo en el caso de la gamificación. Hay mecánicas (Marczewski, 2015):

- relacionadas con las motivaciones extrínsecas (se mueven por un estímulo externo): los com-

ponentes son las clasificaciones, los puntos, las recompensas físicas, o las insignias, los coleccionables, los avatares, niveles, rankings, etc.;

- relacionadas las motivaciones intrínsecas (tienen que ver con lo que pensamos y lo que sentimos): los componentes en este caso pueden ser desbloquear un contenido especial, crear un área social, obtener el nombramiento como voluntario de la biblioteca, ganar un reto...

---

**“No es lo mismo el aprendizaje basado en juegos, donde el objetivo será siempre el aprendizaje, que una estrategia de gamificación que puede hacerse con la finalidad de aprender”**

---

Las herramientas, es decir, los instrumentos que utilizamos para llevar a cabo la gamificación o el juego también pueden ser de varios tipos: analógicas como los *storycubes* (dados con figuras en lugar de números), los *ikonikus* (cartas con símbolos), o los libros impresos, digitales. También podemos usar aplicaciones, códigos QR, geolocalización, plataformas de gamificación, realidad aumentada, realidad virtual, beacons, impresoras 3D, robots y un sinfín de posibilidades. La combinación nuevamente entre el mundo offline y el digital, a través de internet y los teléfonos móviles, nos permite crear experiencias participativas en entornos de baja interacción para acceder a nuevos tipos de usuarios (Jiménez-Arenas, 2014)<sup>3</sup>:

- establecer mecanismos de retroalimentación constante, un *feedback* que permita al jugador/usuario comprobar su evolución, pero también compartir su experiencia de juego y ofrecer contenido personalizado;
- determinar los indicadores que nos permitan evaluar los resultados, pues sólo si cuantificamos y analizamos los datos podemos comprobar si realmente funciona.

Preparar el entorno y a los usuarios para interactuar con la biblioteca y el bibliotecario. Ya se ha mencionado anteriormente que no es lo mismo el aprendizaje basado en juegos, donde el objetivo será siempre el aprendizaje, que una estrategia de gamificación que puede hacerse con la finalidad de aprender, como se hace en las aulas, o con otras finalidades, en nuestro caso conocer mejor la biblioteca o fomentar la lectura. Sin embargo, en ocasiones los propósitos se mezclan y es difícil distinguir entre uno y otra y su clasificación en cada categoría responderá a donde pongamos el acento. Consideramos que

las dos opciones son especialmente útiles para la difusión del libro, la biblioteca, sus colecciones, instalaciones y servicios por lo que en este trabajo se hablará tanto de una como de otros.

#### 4. Escenarios de actuación

La utilización de juegos y actividades de gamificación en las bibliotecas puede aplicarse a varios escenarios relacionados con los usuarios, las colecciones, los espacios, los servicios e incluso el personal.

Uno de los grandes retos de los espacios culturales es conseguir nuevos usuarios y fidelizar los que ya tenemos. El estudio realizado por la Generalitat de Catalunya (2016), centrado en conocer el comportamiento de los no usuarios de bibliotecas refleja, tal y como recoge **Ordás-García** (2017), que un 45% de la población de más de 14 años hace más de un año que no va a la biblioteca o no ha ido nunca. Según el mismo estudio el 31,3% asegura que tampoco iría a la biblioteca independientemente de los cambios en el equipamiento por lo que es evidente que recompensas que antes funcionaban (por ejemplo, mejorar las instalaciones), ya no son atractivas y habrá que buscar otro tipo de incentivos, y aquí la gamificación puede aportar alternativas.

Hay que conseguir convertir el uso de la biblioteca en toda una experiencia y un reto para los usuarios e incluso gamificar la biblioteca entera para las personas, premiarlas y reconocerlas según el uso que hagan de la misma (**Marquina-Arenas**, 2017).

---

**“La gamificación en las bibliotecas se enmarca en la denominada gamificación social que “persigue el fomento de comportamientos cívicos responsables en relación con servicios públicos, o la consecución de objetivos para el bien común y el bienestar de la sociedad”**

---

Las colecciones y la integración de contenidos físicos y digitales es otro de los escenarios en los que la utilización del juego puede ser especialmente valiosa, desde la adquisición de materiales lúdicos hasta la utilización de estrategias para la difusión y promoción, gymkanas literarias, retos lectores, juegos relacionados con libros, etc. Como la aplicación móvil *Fabricabrac* desarrollada para iOS por la *Biblioteca Nacional de Francia* para que los niños jueguen con sus colecciones a través de un bestiario de diferentes criaturas.

Por otro lado, el abandono por parte de los

lectores de los espacios de la biblioteca ha puesto de manifiesto la necesidad de poner en valor el espacio físico y su implicación con el virtual de modo que esta se conforme como un espacio integrador en la que la dimensión física y la virtual sean complementarias (**Gallo-León**, 2013). La gamificación, permite convertir la biblioteca física y sus espacios virtuales en tableros de juego donde ofrecer experiencias memorables a todas esas personas a las que las bibliotecas tanto tienen que ofrecer (**Ordás-García**, 2016) y crear una vinculación directa con sus instalaciones.

El uso de juegos y dinámicas de gamificación puede utilizarse también para cambiar la actitud ante un servicio ya existente, potenciarlo e incluso crear otros nuevos. El juego motiva y estimula a los usuarios en el descubrimiento de nuevos servicios y productos, y permite abrir nuevas vías de colaboración y participación de los usuarios mediante la diversión (**Marquina-Arenas**, 2013), creando usuarios motivados y autónomos. Por ejemplo, en la *Biblioteca Nacional de Singapur* con el juego *Quest* se generaron más de dos millones de préstamos en las bibliotecas públicas y un incremento del 30% de préstamos frente al año anterior (**Varaprasad; Chan**, 2010).

---

**“Las colecciones y la integración de contenidos físicos y digitales es otro de los escenarios en los que la utilización del juego puede ser especialmente valiosa”**

---

Trasladando elementos de juego podemos también animar a compartir los libros especialmente con niños y jóvenes y hacer más atractivas las actividades de fomento de la lectura. Uno de los retos, y uno de los mayores deseos, a los que se enfrentan padres, maestros y bibliotecarios, es lograr que los niños se interesen por la lectura. Ellos pertenecen a la generación de los videojuegos y han sido testigos del despliegue tecnológico, Es en este contexto en el que los juegos y la gamificación funcionan como estrategia de apoyo (**Gallego-Aguilar; Ágredo-Ramos**, 2016). Una experiencia de este tipo se realizó en la biblioteca escolar de la *O’Neill Middle School in Downers Grove* (Illinois) en la que se consiguió a través de la gamificación que el programa de lectura pasara del 17% al 80% de participación.

#### 5. Experiencias y propuestas

Para actuar sobre todos estos escenarios, las bibliotecas están poniendo en marcha múltiples y variadas experiencias que merecen ser destaca-

das. Es imposible mencionarlas todas por lo que tras un rastreo en revistas, monografías, actas, blogs, webs... relacionadas directa o indirectamente con los juegos y la gamificación, hemos detectado una serie de propuestas, dentro de las cuales se incluyen tanto las propias de la gamificación como las que proponen la utilización del juego en la biblioteca, siempre teniendo en cuenta que una misma actividad puede servir para más de un logro y que se pueden utilizar diferentes dinámicas, mecánicas, componentes y herramientas en todas ellas.

1) Sin ser estrategias propias de gamificación, hay elementos que ayudan al propósito de hacer de la lectura y la literatura un territorio común como incorporar juegos de mesa como parte integrante de la colección<sup>4</sup>. Tal como se puso de manifiesto en la última edición del festival de juego *DAU*, en los últimos años se ha producido un auge importante de los juegos de mesa, algo que la biblioteca puede aprovechar. No se trata de adquirir cualquier juego sino aquellos que además pueden servir también de base para jugar en la biblioteca o con los libros. Es el caso de

- *HedBanz*: en el que los niños tienen que averiguar el nombre del personaje que tienen en la frente a través de preguntas al resto de jugadores y que puede ser utilizado para jugar con los personajes de los libros;
- *Story Cubes*: son unos dados con pequeñas ilustraciones con las que se juega a inventar una historia;
- *El juego de la biblioteca*  
<https://www.jugaia.com/es/juegos-de-mesa-cooperativos/juego-mesa-cooperativo-juego-biblioteca-ekilikua.html>
- *Juego del Bibliobús* desarrollado por la *Diputación de León*: en el que se simula una ruta del bibliobús por los paisajes y monumentos más conocidos de la provincia;
- *Bookopoly*, basado en el conocido juego del *Monopoly* en el que los jugadores compran y venden libros o *Cuenta Cuentos* de Hans Van Tol y Wesley Gibs.

En el mundo digital destacamos la app *Bibliojuga amb el Gènius* desarrollada por la *Diputació de Barcelona* con ocho juegos protagonizados por los personajes del portal *Gènius* de la *Red de Bibliotecas Municipales*<sup>5</sup>.

2) La gamificación también está entrando de lleno como tendencia en el libro digital, especialmente en las aplicaciones de lectura y libros app y, aunque no de forma exclusiva, en el mundo infantil se están llevando a cabo interesantes iniciativas. Por ello la biblioteca debe incorporar este tipo de productos a sus colecciones adquiriendo tablets en las que se cargan apps tanto



Figura 3. *El Juego de la Biblioteca*  
<https://www.jugaia.com/es/juegos-de-mesa-cooperativos/juego-mesa-cooperativo-juego-biblioteca-ekilikua.html>

para la consulta en sala como para el préstamo. Entre estas apps podemos seleccionar:

- a) Las que incorporan preguntas relacionadas con la lectura de un título: la resolución de estas preguntas permite obtener premios, puntos, insignias, avanzar en la lectura, la creación de un ranking de lectores, etc. En algunos casos estos juegos se pueden activar independientemente de la lectura y en otros sólo se pueden hacer al finalizarla.
- b) Juegos basados en libros como puede ser
  - *Rita la lagartija*, inspirado en el libro app del mismo título;
  - *My caterpillar*, un juego que tiene como protagonista el conocido personaje de Eric Carle;
  - *Twit or miss*, basado en el libro *Los cretinos* de Roald Dahl;
  - *Los juegos de Grúfalo* que tiene como protagonista al personaje creado por Julia Donalson;
  - *Emma eats* de Jutta Bauer;
  - *El gran juego de Geronimo Stilton*;
  - *Bat Pat*;
  - *20.000 leguas de viaje submarino*, una app basada en el libro de Julio Verne desarrollada por *Microids, Solilab* y *Mzonestudio*;
  - *Don't let the pigeon drive the bus game*, que sigue el esquema del libro del mismo nombre, en la que tendremos que evitar precisamente lo que indica el título, mediante la estrategia y la anticipación, moviendo sus respectivos autobuses o la paloma, según lo que indique una ruleta.



3) Realización de actividades de *bookcrossing* con libros de la biblioteca, una forma de fomentar no sólo el uso de las colecciones y la recomendación de libros, sino también la relación con la ciudad. La web incluye todas las instrucciones, procedimientos, herramientas para que nuestros usuarios se conviertan en auténticos cazadores de libros. <http://www.bookcrossing-spain.com>

4) *Gymkanas* literarias en las que los usuarios/jugadores tienen que localizar, mediante el móvil, puntos geográficos reales de la ciudad en los que tiene lugar la historia de un libro o bien buscar libros que se desarrollen en escenarios de la ciudad. Cada vez que resuelve una prueba (una pregunta, hacer una foto y subirla a las redes sociales cuando encuentra el lugar exacto...), obtiene una recompensa con la que puede seguir jugando y al terminar obtiene premios relacionados con el libro o alguna actividad cultural. Puede utilizarse como ejemplo la app *Literapolis* del Ayuntamiento de Barcelona.

---

**“La gamificación también está en las aplicaciones de lectura y libros app donde se están desarrollando interesantes iniciativas”**

---

*Gymkanas* literarias en la que a través de pistas que se van dejando en las estanterías a través de códigos QR, realidad aumentada, *beacons* para transmitir a través del móvil mensajes con las pistas (*Biblioteca del Condado de Orange* en Florida) o combinar ambas opciones. Por ejemplo, la *Biblioteca Pública del Estado* en Valencia realizó una Jornada de juegos en la calle como parte del curso *Gamifica tu biblioteca* del *Col·legi Oficial de Bibliotecaris i Documentalistes de la Comunitat Valenciana (COBDCV)* en la que siguieron pistas que les llevaron a la biblioteca y ganaron *El poder de la biblio*. Como experiencias podemos citar también *Find the future*, puesta en marcha por la *Biblioteca Pública de Nueva York* con el objetivo de recuperar al público más joven, para lo que se creó un juego con diferentes misiones

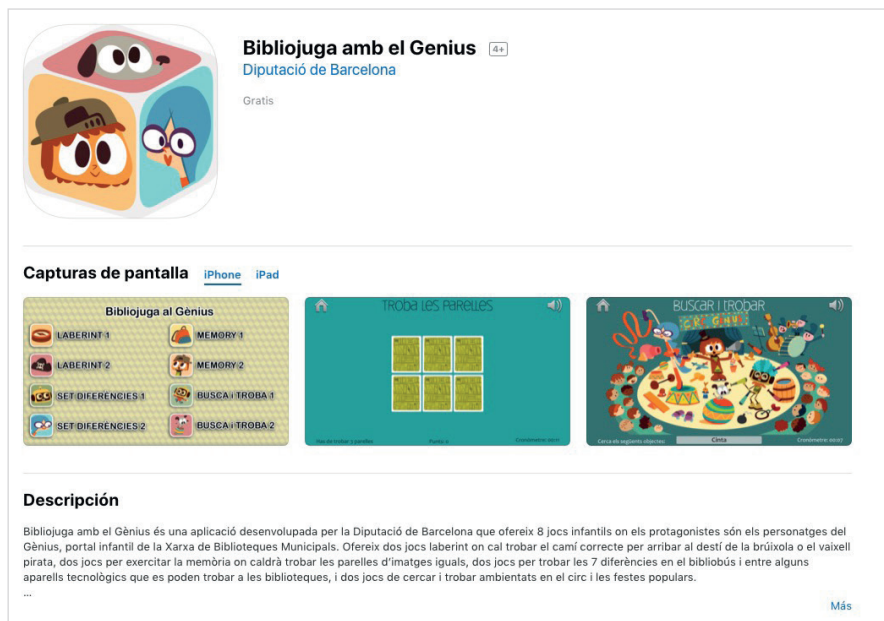


Figura 4. *Bibliojuga amb el Gènius*  
<https://itunes.apple.com/es/app/bibliojuga-amb-el-genius/id1222535048?mt=8>

en las que se combinaban el mundo virtual y las instalaciones de la biblioteca, invitando a descubrir la historia a través de varias obras incluidas en la colección. Los jugadores debían explorar el edificio utilizando ordenadores y móviles para seguir las pistas sobre las obras originales y crear de forma colaborativa una historia sobre el futuro también a través del móvil. [http://exhibitions.nypl.org/100/digital\\_funplay\\_the\\_game](http://exhibitions.nypl.org/100/digital_funplay_the_game)

5) Acciones relacionadas con la lectura social: por ejemplo, al hacer un número determinado de comentarios sobre los libros leídos se dan medallas, un carnet de lector avanzado o una recompensación social; que la biblioteca done un libro a una ONG o a una biblioteca con pocos fondos. Incluso se puede establecer una recompensa relacionada con alguno de los servicios como obtener vidas para el préstamo de modo que cada vida suponga la retirada de una multa en caso de retraso en la devolución de un libro.

6) Uso de plataformas de gamificación: es el caso de *Lemontree*, de la *Library Quest* de la *RMIT University* (Australia), que permite, con el carnet de la biblioteca, otorgar puntos y logros según la utilización que el usuario haga de la biblioteca: visitarla, descargarse un recurso electrónico, llevarse en préstamo un libro impreso, pero también recomendar libros y crear una comunidad de lectores y un ranking de usuarios <http://www1.rmit.edu.au/library/quest>  
<https://library.hud.ac.uk/pages/lemontree>

7) Diseño de videojuegos relacionados con los espacios, instalaciones y servicios de la biblioteca.





Figura 5. *La Lotería de Roald Dahl*. Proyecto Universo Roald Dahl  
<http://universoroaldahl.usal.es>

Es el caso de el CRAI Biblioteca del Campus Mundet de la Universidad de Barcelona que ha diseñado, en colaboración con la Escuela de Diseño y Artes Plásticas (ESDAP), un juego de exploración en donde se descubren los espacios y las actividades que se pueden hacer en el centro.

[http://crai.ub.edu/sites/default/files/biblioteques/Campus\\_Mundet/joc/index.html](http://crai.ub.edu/sites/default/files/biblioteques/Campus_Mundet/joc/index.html)

8) Juegos de escape en las instalaciones de la biblioteca, una de las actividades de ocio más demandadas en los últimos años. La dinámica es muy sencilla: hay que escapar de un lugar determinado y en un tiempo determinado, resolviendo enigmas, encontrando pistas, investigando, todo siempre en relación con una historia. Esta historia, y los acertijos correspondientes, pueden estar ambientados en la biblioteca o en algún libro de la colección y el bibliotecario/a se convierte en el *Game master* que dirige, incentiva y anima a los jugadores, dando pistas, contando historias, etc. Se puede poner como ejemplo *Room Escape misión biblioteca*, un juego en vivo realizado por SPK Game en el que se introduce al jugador con el siguiente texto:

"El cuartel general de SKP está en peligro. Una agencia enemiga ha encerrado en la biblioteca a un grupo de agentes y amenaza con destruirla si antes de una hora no se le entrega el documento con los nombres de los agentes que está archivado en un lugar secreto de la biblioteca"<sup>6</sup>.

<http://www.skp-game.com/biblioteca>

9) Retos bibliotecarios a partir de los cuales se otorgan puntos, niveles, etc. Este tipo de retos son habituales para fomentar el préstamo, y las recompensas pueden ser desde aumentar el número de documentos que puede llevarse al

mismo tiempo, hasta cambiar el recibo de préstamo por cartas o pegatinas coleccionables para poder completar una colección o un álbum. En el caso de las cartas puede incorporar un fragmento de una historia que se lee completa al terminar la colección.

10) Retos lectores, concursos de preguntas sobre un libro, autor, tema, colección, que se pueden difundir en las redes sociales, haciendo fotos, citas, etc. En esta línea las Bibliotecas de Barcelona han desarrollado *Velocirepte*, en el que, a partir de enero de 2018, los lectores reciben un pasaporte con 12 casillas que se irán marcando al terminar la lectura de los 12 libros propuestos, cada mes de un tema diferente.

<http://bibarnabloc.cat/velocirepte>

11) Uso o diseño de juegos de mesa relacionados con las bibliotecas (ya mencionados anteriormente) y literatura o adaptación de los existentes a la lectura, por ejemplo el *Cluedo literario*, la *Lotería Mexicana de Roald Dahl*, un juego diseñado para el proyecto *Universo Roald Dahl* de la Universidad de Salamanca: *Lee, imagina y juega con la literatura infantil y juvenil*, un juego diseñado para el aprendizaje y la adquisición de habilidades competencias y conocimientos de literatura infantil y juvenil y sus fuentes. Se basa en el conocido concurso de televisión *Pasapalabra* y fue realizado por los alumnos de la asignatura *Colecciones y servicios para usuarios infantiles* del Grado en Información y Documentación de la Universidad de Salamanca (García-Rodríguez, 2015).

<http://universoroaldahl.usal.es/de-nuestros-alumnos/nuestros-invitados/alumnas-de-la-especializacion-en-promocion-de-la-lectura-universidad-veracruzana>

12) Juegos de rol aplicados a un libro, tema

o colección, en los que el usuario tiene que convertirse en un personaje y resolver un misterio o realizar diferentes acciones, todas ellas relacionadas, por supuesto, con los libros. Es el caso de *Pequeños detectives de monstruos*, un juego para niños a partir de los 3 años en el que los participantes asumen el papel de unos detectives y buscan pistas en la biblioteca para descubrir el monstruo que está causando problemas.

<http://www.detectivesdemonstruos.com/plla-agencia-de-detectives-de-mo.html>

El juego que se puede guiar por el hilo conductor de una historia extraída de un libro, por ejemplo *El monstruo y la bibliotecaria* de Alfredo Gómez Cerdá o *El secuestro de la Bibliotecaria* de Margaret Mahy si trabajamos con niños.

## 6. A modo de conclusión

La gamificación y el juego en la biblioteca es una tendencia que representa una oportunidad para conseguir lo que se está alcanzando con esta misma idea en otro tipo de entornos (**Celaya; Santos**, 2014) y para promocionar la biblioteca y sus servicios, conseguir nuevos usuarios y fidelizar a los ya existentes, una forma de reivindicar y empoderar el espacio público como un lugar libre y disfrutable por todos (**Reyes-González et al.**, 2015).

Si la biblioteca tiene que redefinir sus instalaciones, colecciones y servicios, por supuesto también tendrán que variar sus actividades y en este sentido, siguiendo la estela del éxito de los videojuegos, la gamificación puede ser una estupenda herramienta para este nuevo paradigma de biblioteca y una de las nuevas claves de éxito.

Con los procesos adecuados, las bibliotecas pueden sacar un magnífico partido a la predisposición que todos tenemos a jugar y canalizarlo para motivar y cambiar comportamientos de los usuarios en relación con sus espacios, colecciones, servicios y actividades, siempre que se haga de forma planificada y con perspectivas de pervivencia en el tiempo.

Durante el festival *Games for change*, un evento que promueve la creación y distribución de juegos con impacto social Al Gore dijo: “La tendencia de la gamificación es realmente muy poderosa... Los juegos son ahora la ‘nueva normalidad’ para cientos de millones de usuarios cada mes... para hacer del mundo un lugar mejor”, en nuestro caso para hacer una biblioteca mejor.

Como dice Ana Ordás, la próxima década será la década de los juegos, la del aprendizaje basado en juegos, la del diseño inspirado los juegos, la de la gamificación.

## Notas

1. Para una mejor comprensión de las diferencias entre ambos conceptos se recomienda la consulta de la infografía realizada por *Net-Learnig* y disponible en: <https://goo.gl/TRU13R>

2. Datos recopilados el 1 de diciembre de 2017

3. Para facilitar esta tarea puede resultar útil el *Gamification Model Canvas* que descompone el diseño en elementos comprensibles y aunque está orientado al mundo empresarial puede ser aplicado al ámbito bibliotecario: <http://www.gamkt.com/implementation/gamification-model-canvas>

O bien la guía *Gamification next exit: a practical guide for librarians* (**McMunn-Tetangco**, 2017).

4. En el blog *Educación 3.0* se incluye una recomendación de algunos juegos especialmente interesantes. <http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-mesa-educativos-clase-aula/37168.html>

5. Otros ejemplos de este tipo de juegos se pueden consultar en <http://www.biblogtecarios.es/eliramirez/juegos-bibliotecarios-dispositivo-movil>

6. El crecimiento de este tipo de juegos se puede ver por ejemplo en la aparición del primer *Escape Book: El secreto del Club Wanstein* de Ivan Tapia y aplicaciones como *Escape Room The Game App* [https://play.google.com/store/apps/details?id=nl.identitygames.escaperoom&hl=es\\_419](https://play.google.com/store/apps/details?id=nl.identitygames.escaperoom&hl=es_419)

## 7. Referencias

**Amigo-Quintana, Fernando M.** (2016). *Gamificación: un nuevo modelo de gestión de comportamientos deseados*. Madrid: Fundación Mapfre. ISBN: 978 84 984445756

**Celaya, Javier; Santos, Felipe** (2014). “Focus 2014: Uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas”. En: *Anuario ACIE de Cultura Digital. Focus 2014: Uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas*. Acción Cultural Española, pp. 129–165. <https://goo.gl/s5pc3U>

**Deterding, Sebastian; Dixon, Dan; Khaled, Rilla; Nacke, Lennart** (2011). “From game design elements to gamefulness: Defining ‘gamification’”. En: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York, NY, USA: ACM, pp. 9–15. [http://www.hubscher.org/roland/courses/hf765/readings/Deterding\\_2011.pdf](http://www.hubscher.org/roland/courses/hf765/readings/Deterding_2011.pdf) <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

**Espeso, Pablo** (2017). “15 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos”. *Educación 3.0. Líder informativo en innovación educativa*, 12 noviembre. <http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/33094.html>

**Gallego-Aguilar, Andrés-Felipe; Ágredo-Ramos, Andrés-Fabián** (2016). “Implementando una

metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios". *Revista Kepes*, v. 13, n. 14, pp. 61–81.

<https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.14.4>

**Gallo-León, José-Pablo** (coord.) (2013). *Prospectiva 2020. Las diez áreas que más van a cambiar en nuestras bibliotecas en los próximos años*. Consejo de Cooperación Bibliotecaria, Ministerio de Cultura.

[http://www.ccbiblio.es/wp-content/uploads/Estudio\\_prospectiva\\_2020.pdf](http://www.ccbiblio.es/wp-content/uploads/Estudio_prospectiva_2020.pdf)

**García-Rodríguez, Araceli** (dir.) (2015). *Lee, imagina y juega con la literatura infantil y juvenil*. Memoria del Proyecto de Innovación Docente. Universidad de Salamanca.

<http://hdl.handle.net/10366/126611>

*Generalitat de Catalunya* (2016). *Estudi de persones no-usuàries de biblioteques*. Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura.

[http://biblioteques.gencat.cat/web/.content/item/1/persones\\_no\\_usuaries.pdf](http://biblioteques.gencat.cat/web/.content/item/1/persones_no_usuaries.pdf)

**Jiménez-Arenas, Sergio** (2014). "Gamificación, generando compromiso con la cultura". En: *Anuario ACIE de Cultura Digital. Focus 2014: Uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas*. Acción Cultural Española, pp. 30–39.

<https://goo.gl/Uj9jNe>

**Kim, Bohyun** (2015). "Understanding gamification". *Library technology reports*, v. 51, n. 2.

<https://doi.org/10.5860/ltr.51n2>

**Marczewski, Andrzej** (2015). *Even ninja monkeys like to play: Gamification, game thinking and motivational design*. ISBN: 978 1514745663

**Marquina-Arenas, Julián** (2013). *Informe Apei sobre bibliotecas ante el siglo XXI: nuevos medios y caminos*. Apei, n. 8.

<http://www.apei.es/wp-content/uploads/2013/11/InformeAPEI-BibliotecasSigloXXI.pdf>

**Marquina-Arenas, Julián** (2017). "8 formas para gamificar la experiencia de las personas en las bibliotecas". *Julianmarquina.es*, 28 noviembre.

<https://goo.gl/mzmqKe>

**McMunn-Tetangco, Elizabeth** (2017). *Gamification: a practical guide for librarians*. London: Rowmand & Littlefield. ISBN: 978 1442279131

*Observatorio de Innovación Educativa* (2016). *Gamificación en la educación*. Observatorio de Innovación Educativa. Tecnológico de Monterrey.

*Odite* (2017). *Informe Odite sobre tendencias educativas*. Odite.

<https://goo.gl/xZRnE2>

**Ordás-García, Ana** (2016). "Gamificación como estra-

tegia en bibliotecas españolas". *Biblogtecarios*, 14 junio.

<http://www.biblogtecarios.es/anaordas/gamificacion-en-bibliotecas-espanolas>

**Ordás-García, Ana** (2017). "La gamificación como estrategia para aumentar la participación y fidelización de usuarios en las bibliotecas públicas". En: *VIII Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas. Espacio Físico Y Virtual*, pp. 174-181.

[https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f\\_codigo\\_agc=15236C](https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=15236C)

**Paraschiv, Petra** (2017). "Engaging library visitors through gamification. Interview with Ana Ordás". *Princh*, 23 noviembre.

<https://goo.gl/frJSbu>

**Pennac, Daniel** (2001). *Como una novela*. Barcelona: Anagrama. ISBN: 978 84 339 1367 8

**Pettey, Christy; Van-der-Meulen, Rob** (2011). "Gartner predicts over 70 percent of global 2000 organisations will have at least one gamified application by 2014". *Gartner*, 9 noviembre.

<https://www.gartner.com/newsroom/id/1844115>

**Reyes-González, Jonathan; Reig-Alberola, Irene; Deza-Atutxa, Aitor; Moya-Latorre, Antonio; Tormo-Gómez, Rubén** (2015). "Ludocracia: El juego como herramienta de revitalización urbana en la ciudad interfaz". *Arte Y políticas de identidad*, v. 12, pp. 127-144.

<http://revistas.um.es/apilarticle/view/236101/180691>

**Rodrigo-de-Diego, Isidro** (2016). "La gamificación son los padres". En: *VIII Jornada Profesional de la Red de Bibliotecas del Instituto Cervantes. Gamificación: el Arte de Aplicar el Juego en la Biblioteca*. Madrid, 15 de diciembre de 2016.

<https://goo.gl/xtN5fT>

**Varaprasad, N.; Chan, Felicia** (2010). "Unleashing the power of QUEST: Two innovative projects to reap the rewards of reading". En: *World Library and Information Congress: 76 IFLA General Conference and Assembly 10-15 August 2010*, Gothenburg, Sweden.

<https://www.ifla.org/past-wlic/2010/89-varaprasad-en.pdf>

**Raquel Gómez-Díaz**

*Grupo E-Lectra. Universidad de Salamanca*  
[rgomez@usal.es](mailto:rgomez@usal.es)

**Araceli García-Rodríguez**

*Grupo E-Lectra. Universidad de Salamanca*  
[Araceli@usal.es](mailto:Araceli@usal.es)