

**Gamificación en bibliotecas populares de la Ciudad de Buenos Aires**

**Lucia Torija Zane<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universidad de Buenos Aires, Bibliotecología y Ciencia de la Información, Marketing de Servicios y Productos de Información. Buenos Aires, Argentina.

E-mail: [torija.lucia@gmail.com](mailto:torija.lucia@gmail.com)

**Resumen:** En esta investigación no experimental, estructurada y de recolección transversal se analizaron las necesidades de un nuevo tipo de usuario perteneciente a la cultura urbana “freak”, aficionados a la literatura fantástica, la ciencia ficción, los cómics y a los juegos. Es necesario realizar estudios de usuarios para conocer qué esperan de ellas y así poder innovar para atraer nuevos socios y fidelizar a quienes ya concurren. ¿Si se incorporan juegos a las colecciones de las bibliotecas populares de Buenos Aires, aumentará la cantidad de usuarios que asisten? Este trabajo responde la pregunta aportando datos estadísticos relevados mediante una encuesta realizada en el IV Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Culturas y Consumos Freaks. La gamificación en bibliotecas busca motivar la asistencia y participación de los usuarios mediante la incorporación de juegos para ofrecer experiencias de disfrute y comunidad. El 63% de los sujetos encuestados manifiesta que no asiste a bibliotecas, pero el 90% de los encuestados está interesado en conseguir un espacio donde se realicen jornadas de juegos y así poder interactuar con otros. Si bien ya existen ludotecas suelen asociarse a espacios para niños, la novedad radica en orientarlo hacia los usuarios jóvenes y adultos.

**Palabras clave:** GESTIÓN DE BIBLIOTECAS - ESTUDIOS DE USUARIOS – SERVICIOS – INNOVACIÓN - GAMIFICACIÓN.

## **A. Introducción**

Las bibliotecas populares son organizaciones sociales que brindan acceso al conocimiento a todos los miembros de la comunidad por igual, sin discriminaciones de ningún tipo. Ayudan a garantizar el derecho a la información, fomentan la lectura y la investigación, difunden la cultura y la educación. Pero además desempeña un rol importante como espacio de encuentro y recreación.

Muchas bibliotecas continúan estancadas en esta concepción de ser depósitos de libros que ofrecen únicamente acceso a documentos en papel. Esta imagen debe revertirse ya que la finalidad de su existencia actualmente es la satisfacción de las necesidades de sus socios, quienes usan su colección. Es importante realizar un estudio de usuarios (actuales y potenciales) para conocer qué esperan de la biblioteca. Esto permitirá generar nuevos servicios, innovar para atraer nuevos socios y fidelizar a quienes ya concurren.

Por otra parte, debe destacarse la existencia de un nuevo tipo de usuario perteneciente a la cultura urbana “freak”. Son aficionados a la literatura fantástica, la ciencia ficción, los cómics y a los juegos. Las bibliotecas pueden brindar acceso a todos elementos mencionados. Por lo tanto, los “freakis” son un público importante a evaluar si se quiere aumentar la asistencia de la población a las bibliotecas.

En este sentido, la literatura fantástica y de ciencia ficción junto a los cómics, si no están ya presentes en las colecciones, serán de sencilla incorporación ya que no resulta un soporte distinto al habitual. No obstante, incluir juegos pueden resultar un desafío para las bibliotecas. Existen distintos tipos y soportes de juegos: los conocidos juegos para computadoras, consolas o celulares, de mesa, dados, cartas.

A su vez, existen ludotecas pero en la bibliografía de bibliotecología suelen asociarse a espacios para niños donde pueden jugar o tomar prestados juguetes. La industria del juego para jóvenes y adultos está en constante crecimiento, también en Argentina. Las editoriales pueden ser un aliado estratégico en la planificación para la inclusión de estos nuevos usuarios.

En consecuencia, la gamificación en bibliotecas busca motivar la asistencia y participación de usuarios mediante la incorporación de juegos para ofrecer experiencias de disfrute. El uso de elementos lúdicos es una tendencia creciente en otros países. ¿Si se implementan juegos a las colecciones de las bibliotecas populares de Buenos Aires, aumentará la cantidad de usuarios que asisten? Este trabajo busca responder a la pregunta aportando datos estadísticos relevados mediante una encuesta realizada en el IV Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Culturas y Consumos Freaks (Frikiloquio 2019) organizado por la Universidad de Buenos Aires.

## **Bibliotecas públicas y populares**

Según el manifiesto de la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas (IFLA por sus siglas en inglés) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), *“Una biblioteca pública es una organización establecida, respaldada y financiada por la comunidad, ya sea por conducto de una autoridad u órgano local, regional o nacional, o mediante cualquier otra forma de organización colectiva. Brinda acceso al conocimiento, la información y las obras de la imaginación gracias a toda una serie de recursos y servicios y está a disposición de todos los miembros de la comunidad por igual, sean cuales fueren su raza, nacionalidad, edad, sexo, religión, idioma, discapacidad, condición económica y laboral y nivel de instrucción”*.

Asimismo, el manifiesto IFLA/UNESCO establece que *“los principales objetivos de la biblioteca pública son facilitar recursos informativos y prestar servicios mediante diversos medios con el fin de cubrir las necesidades de personas y grupos en materia de instrucción, información y perfeccionamiento personal comprendidas actividades intelectuales de entretenimiento y ocio. Desempeñan un importante papel en el progreso y el mantenimiento de una sociedad democrática al ofrecer a cada persona acceso a toda una serie de conocimientos, ideas y opiniones”*. También explica el manifiesto IFLA/UNESCO que *“corresponde a la biblioteca pública desempeñar un importante papel como espacio público y como lugar de encuentro, lo cual es especialmente importante en comunidades donde la población cuenta con escasos lugares de reunión”*.

A su vez, la Comisión Nacional de Bibliotecas Populares (CONABIP) brinda la siguiente definición: *“Una biblioteca popular es una asociación civil autónoma creada por la iniciativa de un grupo de vecinos de una comunidad. Ofrece servicios y espacios de consulta, expresión y desarrollo de actividades culturales, de la lectura y de extensión bibliotecaria en forma amplia, libre y pluralista”*. En ese sentido, la Ley 23.351 dispone en su artículo 2º una misión para las bibliotecas populares: *“canalizar los esfuerzos de la comunidad tendientes a garantizar el ejercicio del derecho a la información, fomentar la lectura y demás técnicas aptas para la investigación, la consulta y la recreación y promover la creación y difusión de la cultura y la educación permanente del pueblo”*.

Por consiguiente, es necesario aclarar que *“hablar de servicios bibliotecarios es hablar de biblioteca. Al contrario de lo que su propio nombre indica, la biblioteca no es una colección, sino un servicio. De lo contrario nada la diferenciaría de un almacén. Así ha sido desde el principio: las bibliotecas aparecieron para asegurar el acceso a los libros, independientemente de su formato (...) Sin embargo, el servicio primario de la biblioteca como organizadora/facilitadora de la información se encuentra en crisis. Los usuarios tienen otras vías de conseguir la información o no nos identifican con ellas. La gestión de la colección, que ha sido*

*el eje de nuestro trabajo como bibliotecarios, pierde aparentemente su necesidad"* (Gallo-León, 2015).

Por último, es importante aclarar que bibliotecas públicas y bibliotecas populares se tomarán como sinónimo respecto de su función a pesar de las diferencias en su génesis y gestión.

### **Usuarios**

Los usuarios de las bibliotecas populares son todas las personas pertenecientes a la comunidad de ciudadanos que vive en cada barrio de la ciudad donde está ubicada: niños, jóvenes, adultos. Pero además de categorizarse por edad, deben diferenciarse por sus aficiones. Por ejemplo, encontramos fanáticos de distintos deportes, personas interesadas en el arte, pero en el caso de este proyecto se hará mención a la importancia de los "freakis" como un público potencial destacado de las bibliotecas.

Los "freakis" pueden definirse como "*personas con aficiones como la literatura fantástica, la ciencia ficción, los juegos de mesa, rol y videojuegos, los cómics. Normalmente saben mucho de sus aficiones, son auténticos eruditos en estos campos*" (Rodellar, 2017). Estas aficiones pueden estar presentes en las colecciones de las bibliotecas, sólo es necesario planificar su incorporación para lograr atraer nuevos usuarios a participar.

"*Si a los usuarios no les interesan nuestros servicios, si no nos usan, estamos condenados a la desaparición. El servicio está así totalmente vinculado con el usuario, con sus necesidades. Por eso se deben crear propuestas que les interesen, que les sirvan*" explica Gallo-León (2015) y agrega citando a Domínguez-Sanjurjo, "*si no están orientadas al usuario ¿a quién están orientadas?*". Es por eso que es importante la innovación en bibliotecas.

### **Gamificación**

La incorporación de juegos en bibliotecas en realidad no es una idea nueva, ya se usa en las salas infantiles. La novedad radica en orientarlo hacia los usuarios jóvenes y adultos. Una ludoteca es un "*espacio específico en el que el niño y la niña pueden disfrutar del juego y de la interacción con sus iguales favoreciéndose así su desarrollo cognitivo, psicomotor y socio-afectivo. Las ludotecas no sólo facilitan la integración en actividades lúdicas de la población general, sino que además se aprovecha como un recurso compensatorio que permite la participación de un amplio número de niños y niñas que se benefician, por una parte, de actividades de desarrollo global y, por otra, de una intervención de carácter psicológico y/o social en función de las dificultades presentadas*" (Santos, Salgado, 2006).

Diversos autores remarcan lo beneficioso que resulta incorporar juegos en la educación, más aún en la enseñanza de idiomas: "*Los juegos despiertan la creatividad y nos dan un recurso*

*para que los alumnos, se olviden de que están trabajando con la lengua y participen en una situación de comunicación real. Son entretenidos, interactivos y comunicativos, además, resultan atractivos para todos los estilos de aprendizaje” (Guastalegnanne, 2009). Incluso afirman que además de practicar desde el punto de vista de la gramática y la lingüística, se incorporan conocimientos culturales: “Constituye un espacio de intercambio social donde, además de practicar estructuras lingüísticas, los estudiantes tienen la oportunidad de conocer códigos sociales propios de la cultura de la lengua (...) El juego como práctica social puede brindar un mayor conocimiento de los valores propios de su cultura, pues resulta evidente que la práctica lúdica cambia según los valores de cada cultura. El juego puede ser, entonces, el momento en que se trabaja la interculturalidad” (Corrales, 2014).*

*La gamificación “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 (...) La correcta canalización del juego servirá para motivar y cambiar comportamientos de los usuarios en relación a sus espacios, colecciones, servicios y actividades” (Gómez-Díaz, García-Rodríguez, 2018).*

Existen distintos tipos de juegos: tablero, dados, fichas, cartas o naipes, estrategia, acción, arcade, deportivos. Y diferentes soportes para jugarlos: computadoras, consolas, celular, tablet, juegos de mesa, incluso físico-mentales como las “salas de escape” (se encierra al grupo de jugadores en una sala durante un tiempo determinado y para lograr escapar deben solucionar enigmas que les permitirá avanzar hacia la salida).

*“La definición más extendida de gamificación es la utilización de elementos de juegos y técnicas del diseño de juegos en contextos que no son de juego. (...) Merece la pena pensar sobre cómo aplicar los juegos y la gamificación a las bibliotecas para captar nuevos usuarios y hacerlos participar, cómo crear experiencias basadas en el juego para fidelizar a los usuarios ya existentes, cómo comprometerles para intentar que vuelvan en cada propuesta que se haga. La gamificación también podría tener un ámbito de aplicación para involucrar a las personas en procesos de aprendizaje –alfabetización informacional– e incluso para el propio personal bibliotecario, para fomentar su desarrollo personal y profesional”, explica Ana Ordás, experta española en la materia.*

En conclusión, las posibles formas de implementar la gamificación en las bibliotecas son: incorporar juegos a la colección, organizar jornadas de juegos o implementar aspectos lúdicos en cualquiera de sus actividades cotidianas, por ejemplo, la promoción de la lectura, formación de usuarios, capacitaciones.

## **B. Metodología**

El diseño de esta investigación es no experimental, estructurado y de recolección transversal. Por lo tanto, se recopilaron datos en un momento único y no hubo manipulación deliberada de variables, sólo se relevó la información para observar los fenómenos y luego analizarlos. Las hipótesis se establecieron previo a recolectar y analizar la información.

Se utilizó el método cuantitativo. Permite acotar la información para medir con precisión las variables a analizar y describir grandes poblaciones a través de la obtención de información numérica susceptible al análisis estadístico.

Se realizó un análisis mediante triangulación con el método cualitativo: algunos sujetos brindaron su opinión usando sus propias palabras, permitiendo ampliar y profundizar sobre el tema.

### **Técnica**

La técnica elegida para la recolección de datos fue la encuesta. Permite recabar información numérica (frecuencias, porcentajes y ocurrencias) acerca de las distintas variables dentro de una población. En este caso está compuesta mayormente por preguntas cerradas. Las categorías de respuesta fueron definidas previamente y el encuestado debe elegir la opción que describa más adecuadamente su respuesta. Requiere menor esfuerzo y toma menos tiempo, ya que no deben escribir sus pensamientos, sino simplemente seleccionar la alternativa que sintetice mejor su respuesta. Reduce la ambigüedad de las respuestas y favorece la comparación de los resultados. Solamente la última pregunta fue abierta, invitando a los sujetos a brindar sugerencias u opiniones si así lo desean.

Los sujetos encuestados respondieron si asisten a bibliotecas o no, si las frecuentarían más si se incorporaran juegos en las colecciones, si asistirían a jornadas de juegos que organizaran allí. También se relevó información demográfica como la edad, género y la comuna en la que viven para saber dónde se requerirán hacer inversiones para brindar estos servicios.

Se les compartió un código QR que al escanearlo con el celular brinda acceso directo a la misma. Estuvo disponible únicamente online mediante Google Forms para simplificar la realización por parte de los encuestados. Al ser elaborada de esta manera, facilita la resolución ya que los sujetos encuestados no tendrán que pensar qué pregunta continúa a otra, la aplicación los llevó según las opciones clickeadas.

En cuanto al relevamiento de la presencia de juegos en las bibliotecas populares, se envió por mail la convocatoria a responder también mediante Google Forms una breve encuesta únicamente de preguntas cerradas. Se buscará saber si tienen juegos en sus colecciones y cuántos son.

**Actas de las 6ª Jornadas de intercambio y reflexión acerca de la investigación en  
Bibliotecología  
1ª edición virtual: 12 y 13 de agosto de 2021  
Departamento de Bibliotecología, FaHCE-UNLP  
ISSN 1853-5631**

En ambos casos se realizó una prueba piloto para verificar que los formularios funcionaban correctamente y para identificar si debían hacerse modificaciones relativas al contenido.

### **Población y muestra**

La población de esta investigación es los freakis de la Ciudad de Buenos Aires. Es complejo determinar un número exacto de cuántas personas componen este grupo. Se estima que a cada edición de la Convención Comic-Con Argentina (evento referente para esta cultura) asisten 50.000 personas. Previo a encarar una investigación de esta magnitud, se recurrió a una muestra no probabilística por "bola de nieve". Se realizó la encuesta entre los asistentes (y sus conocidos con gustos afines) al Frikiloquio 2019 o IV Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Culturas y Consumos Freaks: *"Este encuentro académico se propone propiciar la puesta en común de las diversas perspectivas y visiones innovadoras con respecto a objetos de estudio considerados usualmente marginales y alternativos, tales como el cine y las series de culto, los juegos de rol, videojuegos, historietas, fanfiction, cosplay, entre otras manifestaciones de la cultura de masas"*.

Por otra parte, se realizó un relevamiento con las bibliotecas pertenecientes a la CONABIP para identificar la existencia de juegos en los catálogos. En este caso la población es el conjunto de bibliotecas. En total son 43, por lo tanto, para que la muestra sea representativa se necesitan por lo menos respuestas de 13 de ellas (30%).

La información de contacto en la página web de la CONABIP es dispersa y dificultó la comunicación: no brinda mail de contacto ni datos de redes sociales. Se utilizó el nombre y dirección de cada una para buscarlas por fuera del sitio. Se les envió el link a la encuesta por mail y por Facebook en algunos casos y otros se recurrió al llamado telefónico.

### **Objetivo**

Brindar un panorama acerca de la necesidad de incorporación de técnicas de gamificación en las bibliotecas populares de la Ciudad de Buenos Aires.

### **Hipótesis**

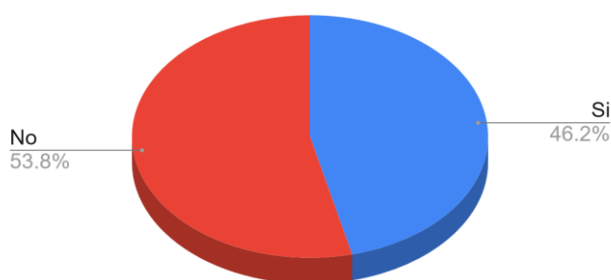
- Los freakis de la Ciudad de Buenos Aires no asisten a las bibliotecas populares.
- Las bibliotecas populares de la Ciudad de Buenos Aires no tienen juegos en sus colecciones.
- Los freakis de la Ciudad de Buenos Aires necesitan servicios innovadores.

### **C. Resultados y discusión**



**Actas de las 6ª Jornadas de intercambio y reflexión acerca de la investigación en  
Bibliotecología  
1ª edición virtual: 12 y 13 de agosto de 2021  
Departamento de Bibliotecología, FaHCE-UNLP  
ISSN 1853-5631**

Se obtuvieron respuestas de 13 bibliotecas populares de diversas comunas de la Ciudad de Buenos Aires, alcanzando de esta manera el mínimo de representatividad de la muestra. Solamente seis cuentan con juegos en sus colecciones: dos de ellas tienen 20 juegos, otras dos tienen 10, las dos restantes tienen 1 y 2 respectivamente. Puede verse entonces que son colecciones escasas y, por otra parte, es importante resaltar que más de la mitad no cuenta con ningún juego.



*Figura 1: ¿Hay juegos en la colección de su biblioteca?*

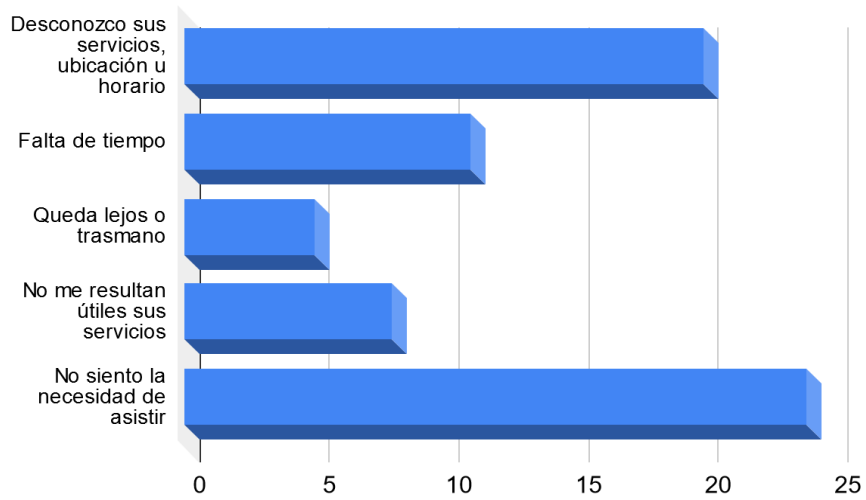
Por otra parte, se obtuvieron 70 respuestas por el método de "bola de nieve" iniciado en el Frikiloquio. En cuanto al aspecto demográfico, debe destacarse que en su mayoría respondieron sujetos jóvenes. El 53% de los sujetos tiene entre 26 y 35 años. Un 25.7% tiene entre 18 y 25 años. En cuanto al género, un 60,3% respondió identificarse con el género masculino, un 36,8% con género femenino y un 2,9% con otro género. Además, se obtuvieron respuestas de todas las comunas de la Ciudad de Buenos Aires y no predominó ninguna.

El 94,3% de los encuestados manifiesta jugar algún juego y el 47% juega por lo menos una vez al día. Un 28,8% juega una vez a la semana. Solo cuatro personas respondieron que no juegan y al consultarles por el motivo todos respondieron que es por falta de interés. En cuanto al tipo de juego, predomina el interés por los tableros, cartas o naipes y los juegos de estrategia. Con respecto al soporte usado para jugar, el 93% asegura jugar juegos de mesa, un 58,6% juega en el celular o tablet. También se usan consolas, computadoras y salas de escape.

Al consultarles si asistían a bibliotecas, los encuestados respondieron en un 63% que no. En cuanto a los motivos, la respuesta más reiterada fue "No siento la necesidad de asistir", luego "Desconozco sus servicios, ubicación u horarios".

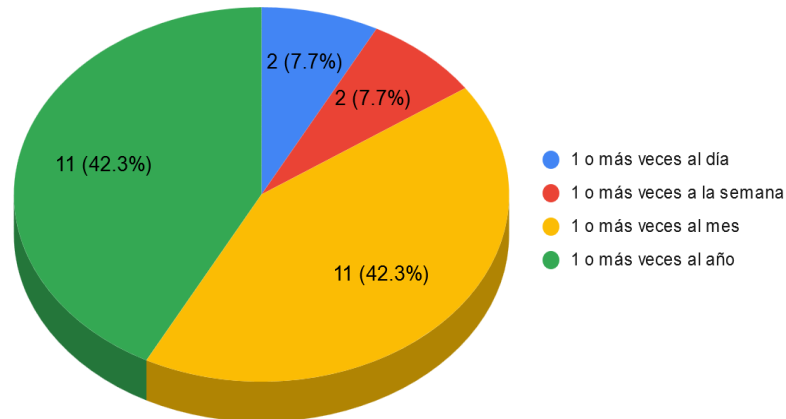


**Actas de las 6ª Jornadas de intercambio y reflexión acerca de la investigación en  
Bibliotecología  
1ª edición virtual: 12 y 13 de agosto de 2021  
Departamento de Bibliotecología, FaHCE-UNLP  
ISSN 1853-5631**



*Figura 2: ¿Por qué no asiste a bibliotecas?*

Se consultó acerca de la frecuencia a quienes respondieron que asistirían a bibliotecas. Solamente cuatro personas asisten más de una vez a la semana.



*Figura 3: ¿Con qué frecuencia asiste a bibliotecas?*

El 81,4% está de acuerdo con la afirmación "Asistiría a la biblioteca popular más cercana si prestara juegos en forma gratuita". También hay un 90% de encuestados que está de acuerdo con la afirmación "Asistiría a la biblioteca popular más cercana si organizara jornadas de juegos con participación gratuita".

Se les ofreció a los encuestados brindar alguna sugerencia con respecto a la incorporación de juegos en las bibliotecas, 23 personas respondieron siguiendo la tendencia

**Actas de las 6ª Jornadas de intercambio y reflexión acerca de la investigación en  
Bibliotecología  
1ª edición virtual: 12 y 13 de agosto de 2021  
Departamento de Bibliotecología, FaHCE-UNLP  
ISSN 1853-5631**

observada en la etapa cuantitativa y muestran interés en la incorporación de juegos a las bibliotecas. Se destaca el interés por tener un espacio donde jugar y socializar. A continuación, algunas de las opiniones:

- *"Es un lugar óptimo para encontrar juegos. Para usarlo ahí o para préstamo."*
- *"Me encanta y me parece muy amable la idea, no todos contamos con un espacio físico comunal en el cual reunirnos con amigos o gente nueva, será muy útil."*
- *"Me parece una buena idea para explorar el potencial de los juegos en la socialización."*
- *"Me interesaría jugar juegos de rol, pero no conozco a nadie para poder hacerlo. Me interesaría si se organizaran partidas abiertas a principiantes cerca de donde vivo."*
- *"Es una excelente idea para los juegos de mesa, porque requieren de tener una mesa y espacio físico para varias personas; en vez de que alguien tenga que poner su casa a disposición es mejor un lugar público donde haya juegos o hasta incluso llevar los propios."*
- *"Me parece una idea genial! el problema principal de no poder jugar juegos de mesa es la falta de gente si en un lugar se reúne gente a jugar sería muy bueno."*

Por otra parte, dos sujetos resaltan la importancia de las competencias de los recursos humanos. Resulta un consejo muy valioso a tener en cuenta al momento de implementar estas actividades.

- *"Que sea acompañada por gente copada y especializada que enseñe a jugarlos, tenga muy buena onda y organicen torneos de esos juegos"*
- *"Que se asesoren bien para comprar juegos que haya gente que sepa explicarlos"*

Por último, es importante destacar otra sugerencia recibida. Una persona encuestada propone realizar distintas capacitaciones sobre diseño y programación de videojuegos, también charlas. Esto podría ser valioso para las bibliotecas para reforzar alianzas estratégicas tanto con los usuarios como con referentes de la temática. Por ejemplo, en caso de implementarse, podría diseñarse en conjunto (con la participación de los tres segmentos: usuarios, referentes y bibliotecarios) un juego que permita gamificar los servicios de la red de bibliotecas populares.

- *"Talleres y cursos gratuitos de Diseño y programación de VJ, presentaciones y charlas de desarrolladores, diseñadores y artistas locales "recorriendo los barrios" de biblioteca y biblioteca. Charlas sobre Storytelling y temática de VJ, la literatura en los VJ, etc"*

#### **D. Conclusiones**

La encuesta realizada evidencia la importancia de investigar la relación de los "freakis" con las bibliotecas. Este público potencial (el 63% no asiste a bibliotecas) requiere que se le

**Actas de las 6ª Jornadas de intercambio y reflexión acerca de la investigación en  
Bibliotecología  
1ª edición virtual: 12 y 13 de agosto de 2021  
Departamento de Bibliotecología, FaHCE-UNLP  
ISSN 1853-5631**

ofrezcan servicios distintos a los tradicionales. Evaluar sus necesidades permitirá a las bibliotecas populares innovar para atraer nuevos socios e incluso fidelizar a quienes concurren actualmente. La mayoría de los sujetos encuestados muestran interés en asistir si ofrecieran juegos además de libros. La opción de incorporar técnicas de gamificación podría ser una manera ya que más del 94% juega.

### **Bibliografía**

CONABIP (2017). El proyecto institucional de una biblioteca popular: herramientas de gestión social para bibliotecas populares. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Comisión Nacional Protectora de Bibliotecas Populares. Recuperado de [https://www.conabip.gob.ar/sites/default/files/F2\\_Proyecto.pdf](https://www.conabip.gob.ar/sites/default/files/F2_Proyecto.pdf)

Corrales, I. A. (2014). El concepto de juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista de lenguas modernas*, (20). Recuperado de <http://repositoriosidca.csuca.org/Record/RepoKERWA23830>

Directrices IFLA/UNESCO para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas. Abril de 2001. Recuperado de <https://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/pg01-s.pdf>

Gallo-León, J. P. (2008). Innovación en los servicios de bibliotecas públicas orientadas al usuario. El caso de la Biblioteca Regional de Murcia. *El profesional de la información*, 17 (2), pp. 144-154. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/28058/1/03.pdf>

Gallo-León, J. P. (2015). La biblioteca es servicio (y en ello está nuestro futuro). En: *El profesional de la información*, 24 (2), pp. 87-93. DOI: <https://doi.org/10.3145/epi.2015.mar.01>

García-Gómez, F. J. (2013). Innovación en la biblioteca pública española: dónde estamos y hacia dónde vamos. *Revista General de Información y Documentación*, 23 (1), pp. 133-150. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/19257/1/InnovaBP.pdf>

Gómez-Díaz, R. y García-Rodríguez, A. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*, 12, pp. 125-135. DOI: <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>

**Actas de las 6ª Jornadas de intercambio y reflexión acerca de la investigación en  
Bibliotecología  
1ª edición virtual: 12 y 13 de agosto de 2021  
Departamento de Bibliotecología, FaHCE-UNLP  
ISSN 1853-5631**

Grupo Baratz "Innovación Documental" (2015). La gamificación en las bibliotecas para atraer más usuarios y aumentar la visibilidad. Recuperado de <https://www.comunidadbaratz.com/blog/la-gamificacion-en-las-bibliotecas-para-atraer-mas-usuarios-y-aumentar-la-visibilidad/>

Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE. *Suplementos Marco ELE*, 9. V Encuentro Brasileño de Profesores de Español. Recuperado de [https://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne\\_juegos.pdf](https://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos.pdf)

IV Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Culturas y Consumos Freaks (2019). Recuperado de <https://www.facebook.com/frikiloquio/posts/frikiloquio-2019iv-coloquio-de-humanidades-y-ciencias-sociales-sobre-culturas-y-/2301089079952301/>

Ordás, A. (2017) La gamificación como estrategia para aumentar la participación y fidelización de usuarios en las bibliotecas públicas. *VIII Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas. Espacio físico y virtual*, pp. 174-181. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6027679>

Rodellar, P. (2017) *Concretemos de una vez por todas qué es exactamente un friki*. Portal web VICE España. Recuperado de <https://www.vice.com/es/article/785ka4/friki-definicion-cultura>

Sampieri, R. H., y Fernández Collado, C. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc. Graw Hill; Interamericana Editores.

Santos, A. Salgado, J. A. (2006). ¿Para qué sirve una Ludoteca?. En: *Revista de los Psicólogos de la Educación*, 12 (2), pp. 123-132. Recuperado de <https://journals.copmadrid.org/psed/art/efb76cff97aaf057654ef2f38cd77d73>

**Sitio Web:** <http://jornadabibliotecologia.fahce.unlp.edu.ar>



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)