



UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY



Facultad de  
Información y  
Comunicación

**Instituto de Información**

# **Las ludotecas como servicios en bibliotecas: el caso del Centro Cultural de España en Montevideo**

**Trabajo final presentado para optar al título de Licenciada en Bibliotecología  
(Plan de estudios 2012)**

Autora:

**Bach. AGUSTINA ROIG BARRETO**

Tutora académica:

**Dra. PAULINA SZAFRAN**

Montevideo, 2024

## HOJA DE APROBACIÓN

El Tribunal docente, integrado por los abajo firmantes, aprueba el trabajo final de grado:

Título: .....

Estudiante/s: .....

Carrera: .....

Calificación: .....

Tribunal: .....

Prof. ....

Prof. ....

Prof. ....

Fecha: .....

## RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo principal abordar la incorporación de las ludotecas como servicios en bibliotecas a partir del caso del Centro Cultural de España (CCE) en Montevideo. La selección de la institución se debe a que la autora de esta monografía trabaja en los servicios de ludoteca y mediateca.

Partiendo de un enfoque cualitativo, se realiza revisión de literatura y entrevistas a informantes calificados para un posterior análisis e interpretación de la información recopilada junto a las experiencias de la autora.

Se exponen propuestas y recomendaciones de servicios y actividades que la Mediateca puede implementar a través de la Ludoteca.

Se concluye que es posible conjugar los servicios si se tienen en consideración, por un lado, sus características y particularidades, y por otro, sus puntos de contacto en relación al juego y la lectura.

**Palabras clave:** Biblioteca; Ludoteca; Centro cultural; Ludotecario; Rol del bibliotecólogo

## **ABSTRACT**

The main objective of this paper is to address the incorporation of toy libraries as library services based on the case of the Centro Cultural de España (CCE) in Montevideo. The selection of the institution is due to the fact that the author of this monograph works in the toy library and media library services.

Starting from a qualitative approach, a literature review and interviews with qualified informants are carried out for a subsequent analysis and interpretation of the information gathered together with the author's experiences.

Proposals and recommendations for services and activities that the Media Library can implement through the Toy Library are presented.

It is concluded that it is possible to combine the services if, on the one hand, their characteristics and particularities are taken into consideration, and on the other hand, their points of contact in relation to playing and reading.

**Key words:** Library; Toy library; Cultural center; Toy librarian; Role of the librarian

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres, por brindarme valores y educación. A mi madre, por su apoyo incondicional.

A mi tía, por hablarme de esta hermosa carrera.

A mis amigos, aquellos que siempre están para apoyarme y alentarme.

A esa persona especial que siempre estuvo ahí.

A mis compañeras de Mediateca, por sus ideas y apoyo constante.

A todos los entrevistados, por su tiempo, experiencias y reflexiones.

A Paulina, por su dedicación y enseñanzas a lo largo de este viaje.

A todos los que me han acompañado y confiado en mí, simplemente gracias.

*“En muchos casos, para pasar de una experiencia buena a otra realmente memorable, la narrativa es la llave que nos va a permitir desbloquear la puerta de entrada al siguiente nivel”.*

Pepe Pedraz

*“El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego, ‘entra en juego’ algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo”.*

Johan Huizinga

*“Los juegos, además de ser una actividad que llevamos a cabo para entretenernos o divertirnos, también fomentan la interacción social, por lo que pueden utilizarse para transformar la biblioteca en un lugar para la convivencia, en un espacio motivador y estimulante con áreas para el juego”.*

Ana Ordás

## TABLA DE CONTENIDO

<b>1.</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>2.</b>	<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>2</b>
	<b>2.1</b> <b>Objetivo general</b> .....	<b>2</b>
	<b>2.2</b> <b>Objetivos específicos</b> .....	<b>2</b>
<b>3.</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>3</b>
	<b>3.1</b> <b>¿Qué son las ludotecas?</b> .....	<b>3</b>
	<b>3.2</b> <b>Importancia del juego a lo largo de la vida</b> .....	<b>5</b>
	<b>3.3</b> <b>¿Bibliotecas y ludotecas cómo servicios conjuntos?</b> .....	<b>7</b>
	<b>3.4</b> <b>Los videojuegos como dispositivos lúdicos</b> .....	<b>11</b>
<b>4.</b>	<b>ANTECEDENTES</b> .....	<b>16</b>
	<b>4.1</b> <b>Antecedentes nacionales</b> .....	<b>16</b>
	<b>4.2</b> <b>Antecedentes españoles</b> .....	<b>19</b>
	<b>4.3</b> <b>Antecedentes en la Red AECID</b> .....	<b>20</b>
	<b>4.3.1</b> <b>Ludoteca CCE Santiago</b> .....	<b>20</b>
	<b>4.3.2</b> <b>Ludoteca CCE Santo Domingo</b> .....	<b>22</b>
<b>5.</b>	<b>LA MEDIATECA DEL CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA EN MONTEVIDEO</b> .....	<b>23</b>
	<b>5.1</b> <b>Servicios y actividades</b> .....	<b>23</b>
	<b>5.2</b> <b>La Ludoteca</b> .....	<b>25</b>
<b>6.</b>	<b>METODOLOGÍA</b> .....	<b>28</b>
<b>7.</b>	<b>ANÁLISIS</b> .....	<b>31</b>
<b>8.</b>	<b>PROPUESTAS Y RECOMENDACIONES</b> .....	<b>40</b>
<b>9.</b>	<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>48</b>

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 50**

**ANEXO..... 55**

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo final se enmarca en la Licenciatura en Bibliotecología dictada en la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República para la obtención del título de grado.

Se propone abordar la incorporación de las ludotecas como servicios en bibliotecas, a partir del caso de la Ludoteca y Mediateca del Centro Cultural de España (CCE) en Montevideo. El mismo forma parte de la Red española AECID (Agencia Española de Cooperación al Desarrollo), la cual cuenta con 13 centros culturales y 6 centros asociados en Iberoamérica y Guinea Ecuatorial, dedicados al crecimiento y promoción cultural en cada región.

La selección de esta institución se debe a que la autora de esta monografía forma parte de ambos servicios, a través de un vínculo laboral independiente (en modalidad de tallerista). Se encarga de realizar diversas tareas inherentes a la sección de Mediateca, y es una de las mediadoras en Ludoteca, siendo además quien lleva adelante gran parte del procesamiento técnico de los juegos de mesa.

La temática elegida responde a dos situaciones: por un lado, se observó que la literatura existente es escasa y se encuentra dispersa, no hay una sistematización de la misma. Por otro lado, el personal de Mediateca manifestó la necesidad de contar con un abordaje teórico sobre el tema, de conocer de qué formas puede llevarse adelante el servicio, y a través de qué proyectos y actividades; es así que nace la propuesta.

Para su desarrollo se efectuó, en primer lugar, revisión de literatura con el fin de conocer y exponer el estado del arte. En segundo lugar, se recopiló información a través de informantes calificados: especialistas en juegos y los profesionales a cargo de ludotecas en los CCE de la Red española. En tercer lugar, se tomaron en cuenta las experiencias de la autora.

El objetivo final es presentar y analizar la posibilidad de que los servicios funcionen de manera conjunta, y a partir de ello recomendar servicios y/o actividades que puedan ofrecerse en el CCE Montevideo pero también en los demás CCE de la Red

(Argentina, Bolivia, Chile, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Guinea Ecuatorial, México, Nicaragua, Paraguay, Perú, República Dominicana).

Con respecto a la estructura, esta monografía se encuentra organizada en nueve capítulos o apartados. El primero de ellos es la presente introducción. El segundo establece los objetivos generales y específicos. El tercer apartado es el marco teórico, donde se busca introducir al lector en los principales conceptos y fundamentos que sustentan el trabajo. En el cuarto capítulo se mencionan los antecedentes que han sido tomados como referencia dentro de la temática. A continuación, son presentados los servicios de Mediateca y Ludoteca del CCE Montevideo. Posteriormente, se desarrolla la estrategia metodológica empleada. En el séptimo apartado se analizan los insumos obtenidos a través de las vías de información utilizadas. Finalmente, en los dos últimos capítulos se exponen las propuestas y conclusiones.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo general**

- Describir y analizar a las ludotecas como servicios de las bibliotecas a partir de la experiencia del CCE.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Presentar el estado del arte de la ludoteca como servicio de biblioteca/ mediateca.
- Sistematizar la experiencia con ludotecas en el marco de los Centros Culturales de España.
- Proponer servicios y/o actividades que la Mediateca del CCE pueda implementar a través de la Ludoteca.

### 3. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se busca plasmar el estado del arte mediante un abordaje teórico sobre las ludotecas, la importancia del juego, las bibliotecas y ludotecas como servicios conjuntos y la implementación de los videojuegos como dispositivos lúdicos.

#### 3.1 ¿Qué son las ludotecas?

Etimológicamente, el término ludoteca proviene del latín *ludos* que significa juego y del griego *theke*, que significa caja o local para guardar algo; en consecuencia, puede ser definida como depósito de juegos y juguetes. No obstante, al igual que con el término biblioteca compuesto por *biblion*=libro y *theke*=caja, es decir un lugar para guardar libros, no deberían ser reducidos únicamente a un espacio físico de guardado y custodia. Puesto que ambas buscan ser espacios socioculturales de encuentro e intercambio, de integración y participación de todas las personas.

Como plantea Brinnitzer (2018), la ludoteca es un “espacio socioeducativo y cultural (...), un ámbito de encuentro y reencuentro de visitantes de distintas edades, el cual se transforma constantemente con la participación y creatividad de todos sus protagonistas, ya sean niños, jóvenes o adultos” (p. 33).

Se destacan dos aspectos de esta definición, por un lado, la idea de un espacio dinámico, en movimiento, en el cual los cambios son producidos por los propios usuarios, son ellos quienes orientan el desarrollo del servicio; puesto que este no puede ser definido de una única manera porque no existe una sola forma de ser una ludoteca. Siguiendo a Marín (2009), esta se encuentra al servicio de la comunidad, se adapta a “las necesidades y características de su entorno, intentando profundizar en su misión para dar respuesta a las demandas emergentes” (p. 237). Por otro lado, se menciona que las ludotecas reúnen a personas de todas las edades y no únicamente a niños. Esto no fue siempre así. Varios autores coinciden en que las primeras fueron las Toy Loan fundadas en Los Ángeles (Estados Unidos) en 1934, y las Lekotek en Estocolmo (Suecia) en la década del 50', como servicios destinados a la atención de los niños más necesitados y al préstamo de juguetes. Posteriormente, en 1959 con la Declaración de los Derechos del Niño, se establece

el derecho al juego y al tiempo libre. A partir de esto, la UNESCO comienza a promover la expansión y creación de ludotecas en todo el mundo como espacios facilitadores del juego.

Pero con el paso de los años, como puntualiza Brinnitzer (2018), estas fueron abriéndose a poblaciones de jóvenes y adultos. Al mismo tiempo que buscaban mejorar su infraestructura, formar expertos en el área (ludotecarios) y desarrollar propuestas y actividades educativas.

Así pues, se observa que la idea de lo que es una ludoteca ha ido variando con el paso del tiempo, haciéndose más compleja y diversa.

Buen Juárez (2014), plantea que son espacios donde “a través del juego (...) se busca la mejora de diferentes habilidades, la socialización, comunicación, canalización de impulsos, creatividad y muchas otras cosas más indispensables en el desarrollo humano” (p. 72).

En este caso, la autora hace énfasis sobre el rol que pueden tener en el desarrollo de los individuos, ya que desde lo lúdico ofrecen la posibilidad de trabajar y desarrollar diversas habilidades y de adquirir y/o ampliar ciertas herramientas (de socialización, comunicación, creación, etcétera).

Además, la autora señala que necesitan “tener un proyecto socio-cultural-educativo, personal capacitado y análisis con clasificación del acervo lúdico” (p. 76). Por consiguiente, el servicio debe contar con una planificación y programación previa, la cual debe ser implementada por ludotecarios preparados para la gestión, y los materiales deben estar procesados para facilitar su préstamo y uso.

Por su parte, Borja (2000 citado por Reyes Ruiz de Peralta, 2010, p. 20) plantea que las ludotecas son “instituciones recreativo-educativas que disponen de espacios distribuidos y ambientados para el juego, de juguetes y elementos lúdicos, de talleres para diseñar, construir y reparar juguetes y de educadores especializados.”

Según Bueno y Eggert (2006), están compuestas por los “mais diversos tipos de objetos que estimulem o processo criativo, a imaginação e a ludicidade. Incluem: os brinquedos; os jogos; os livros, as fantasias e os fantoches” (p. 14).

En ambas posturas, se destaca que la ludoteca no debe limitar sus recursos lúdicos, sino que debe ofrecer diversos elementos u objetos que inviten al juego y a la creatividad.

Asimismo, en la definición de Borja, se menciona nuevamente el rol recreativo y educativo del servicio y la importancia de poseer personal calificado, denominados en este caso educadores. Por otro lado, la autora señala que debe contar con espacios específicamente diseñados y dedicados para el juego, se enfatiza la importancia de la infraestructura.

En resumen, se observan ciertas características recurrentes en las definiciones de ludoteca, las cuales Penón (2006) señala como funciones de esta:

*Educativa*: hay una finalidad, una intención educativa implícita. Como ya se mencionó, en palabras de Buen Juárez (2014), debe existir un proyecto socio-cultural-educativo.

*Pedagógica*: se busca enseñar. Debe generarse un espacio lúdico adecuado para el aprendizaje (afectivo-emocional, cognoscitivo, motriz y social), el cual debe contar con personal preparado, materiales y una programación.

*Lúdica*: la cual no debe perderse de vista, pues como dice Reyes Ruiz de Peralta (2010), en las ludotecas el juego es entendido como una actividad que se realiza con "la intención de disfrutar y la consecuencia de aprender" (p. 14).

*De integración*: debe ser un espacio relajado y distendido, abierto a todas las personas para que puedan participar. Esta función se conecta directamente con otras dos: la *Social* y la *Comunitaria*, pues las ludotecas buscan generar espacios de reunión y relación social que favorezcan los vínculos intergeneracionales y entre personas de distintos contextos socioeconómico-culturales.

Por último, se destaca la función *Informativa*: el personal debe poder informar y guiar a los usuarios sobre los criterios de selección de juegos según el caso, como por ejemplo: por edades, habilidades, necesidades, gustos, temáticas a tratar.

### **3.2 Importancia del juego a lo largo de la vida**

El poeta, dramaturgo y filósofo alemán Friedrich von Schiller, escribió en una de sus Cartas sobre la educación estética del hombre que: "el hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega" (1793/1990 citado por Imma Marín, 2009, p. 239).

El juego cumple un rol fundamental en la vida de los seres humanos, tanto así que para este autor es jugando cuando las personas se muestran realmente humanas. Como dice Marín (2012), es y siempre ha sido “un elemento fundamental en el desarrollo de las personas” (párr. 7). Puesto que, apoya y estimula diferentes capacidades y habilidades: físicas (motoras), mentales, sociales, emocionales, de memoria, de observación, de creatividad e imaginación.

En palabras de Palma Anaya (2008), “es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida” (p. 170). Pues en primera instancia, es hacer algo simplemente por el placer de hacerlo, por el placer de jugar y por el reto que propone, gozando de libertad para ello.

Con respecto a este planteo, Raimundo Dinello (s.f. citado por Imma Marín, 2012, párr. 4) dice: “el juego, por su propia definición, no tiene ninguna otra finalidad que la alegría y el propio placer de jugar”. Garantizarlo para todas las personas en las distintas etapas de su vida es entonces de suma importancia, porque estimula la curiosidad, el deseo de conquista y de superación personal; “proporciona confianza en uno mismo; supone la oportunidad de expresar opiniones y sentimientos; favorece la interiorización de normas y pautas de comportamiento social” (Marín, 2009, p. 235).

Así pues, el juego es una parte esencial de la actividad humana, presente en la vida social; “es una de las formas básicas de socialización, de transmisión y recreación de la cultura” (Brinnitzer, 2018, p. 23).

A través de este se crean vínculos, se crean grupos, se generan intercambios y aprendizajes entre personas que pueden ser similares o muy diferentes. Como dice Morillas González (1990) en relación al trabajo de Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens*: “el juego moviliza, transforma, enfrenta y por ello mismo reúne: inspira comunidad. Se convierte, así, en auténtica infraestructura social” (p. 12).

Con respecto a esta posición, Palma Anaya (2008) expresa que, “es la forma más primitiva y espontánea de relacionarse para conocer el mundo”, y es a través de este que los humanos pueden satisfacer su necesidad de movimiento, de interacción, de lograr sensaciones, de participar e integrarse a su entorno social (p. 165).

En resumen, el juego cumple un rol sumamente importante en la vida de las personas porque no sólo impulsa y favorece el desarrollo personal de los individuos sino también el de las comunidades, facilitando la convivencia y la comunicación, generando lazos, reuniendo gente e incentivando la participación e intercambio entre esta. Puede decirse entonces que las ludotecas son lugares fundamentales en la sociedad ya que ofrecen espacios para el juego.

### **3.3 ¿Bibliotecas y ludotecas cómo servicios conjuntos?**

Con base en los planteos teóricos abordados hasta ahora se observa que los servicios presentan puntos en común que los hacen factibles de unión. Visto que buscan ser espacios integrales de encuentro e intercambio, de participación y de aprendizaje para todas las personas; posicionándose como lugares de gran importancia en la sociedad. En ellos se contribuye a la “construcción de ciudadanos conscientes de sus derechos y deberes, estimulando y desarrollando valores y principios, así como capacidades cognitivas, expresivas y sociales”, que le permiten al individuo ser y estar en comunidad (Castillo Melo, 2009, p. 200).

Siguiendo a la misma autora, es necesario concebir a “la biblioteca como una unidad de información en la que la ludoteca puede estar inmersa como uno de sus programas” (2009, p. 201). Es decir, que la ludoteca puede implementarse como un servicio que nutre a la biblioteca y viceversa; produciéndose una relación recíproca.

En palabras de Ana Ordás (2018), puede crearse un espacio híbrido en el que ambos servicios se retroalimenten y en el que las bibliotecas se transformen en un terreno de juego; ya que constituyen “lugares ideales para una nueva forma de adquirir conocimientos y hacer descubrimientos promovidos por el pensamiento lúdico” (Ordás, 2018, p. 72).

Este proceso es denominado por la autora como gamificación. La cual es definida como una estrategia que puede aplicarse en diversos ámbitos, entre ellos una biblioteca, y consiste en utilizar elementos del juego para motivar a las personas “a realizar y mantener un determinado comportamiento que les ayude a superar desafíos” (Ordás, 2018, p. 22).

El centro de la gamificación son los individuos y por tanto, las experiencias lúdicas en la biblioteca deben diseñarse en torno a sus usuarios. De esta forma, “las emociones positivas que desencadenen esas experiencias vividas predisponen a la acción, por eso son tan importantes los juegos y la gamificación, porque aumentan el sentimiento de comunidad capaz de crear inteligencia colectiva” (Ordás, 2017a, p. 53).

Siguiendo esta postura, se observa que la biblioteca posee una capacidad de transformación, de cambio. Se trata de un espacio en movimiento, abierto a nuevas formas y dinámicas, entre ellas la ludicidad. Como dice Ordás (2017b), se trata de:

jugar y utilizar la biblioteca como un tablero de juego donde experimentar nuevas formas de comunicación con los usuarios, donde los juegos nos ofrecen un trasfondo de historias y conocimiento, y una relación inmersiva con el propio espacio físico de la biblioteca (párr. 13).

Por otro lado, Bueno y Eggert (2006) plantean que “o lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo” (p. 13). A partir de esta postura, se observa un lazo entre la lectura y el juego a través del cual pueden desarrollarse diversas experiencias lúdicas que apoyen y fortalezcan la animación a la lectura, que es uno de los objetivos de las bibliotecas.

La animación “busca crear un vínculo entre el individuo y la lectura, [a través] de actividades de intervención social que garanticen la generación de hábitos lectores en la población” (Castillo Melo, 2009, pp. 199-206).

Ese vínculo y esas actividades que menciona la autora pueden impulsarse desde el servicio de ludoteca. Los bibliotecólogos pueden desarrollar experiencias lúdico-literarias que contribuyan a la construcción del camino lector. De forma tal que logren “contagiar el gusto por leer y no sólo ‘el hábito’, la costumbre por vía voluntarista y racional” (Devetach, 2008, p. 45).

En palabras de Bueno y Eggert (2006), “tudo pode ser um ‘jogo’, no sentido lúdico da palavra, e é possível alimentar a cultura do livro e da biblioteca (...)”. La forma en que el individuo entiende “a leitura é a partir do lúdico existente no ‘jogo’ de ouvir ou

ler um livro, oferecido pela biblioteca ou brinquedoteca” (p. 19). En relación con esta postura, Amarilha (1997 citado por Bueno y Eggert, 2006, p. 13), defiende que “o prazer e a ludicidade dependem diretamente da compreensão do texto e que ambos podem ser ensinados”. Por su parte, Cunha (1997 citado por Bueno y Eggert, 2006, p. 13) afirma que “objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a”.

En definitiva, con base en los diversos planteos teóricos, puede decirse que la biblioteca y la ludoteca pueden trabajar de forma conjunta y obtener resultados enriquecedores, pueden explorar y profundizar conexiones como la de lectura-juego/juego-lectura.

Para ello, como expresan Bueno y Eggert (2006), es esencial la comunicación, la organización y la planeación conjunta entre los servicios; son necesarios lineamientos y proyectos de cooperación.

No obstante, hay que destacar que, como sugiere Brinnitzer (2018), las experiencias de ludotecas en bibliotecas son recientes y escasas y se desarrollan como sectores de préstamo de juguetes.

Por último, hay que mencionar dos importantes aspectos a tener en cuenta en la posible conjunción de los servicios: la infraestructura y el rol del bibliotecario-ludotecario.

Por un lado, surge la pregunta: ¿espacios físicos compartidos o separados?

La biblioteca suele estar asociada a un ambiente tranquilo y silencioso, pensado para los lectores. Mientras que la ludoteca se asocia con una atmósfera mayormente desordenada y ruidosa, compuesta por jugadores.

Para Brinnitzer (2018) la ludoteca debe ofrecer un ambiente físico que sea estable y seguro. Las personas deben sentirse cómodas y en confianza en un lugar preestablecido del cual puedan apropiarse. Así pues, la autora plantea que “el jugar es posible cuando un sujeto acepta un desafío y asume los riesgos de sentir cierta emoción, en un entorno social y físico estable” (p. 29).

Siguiendo a Bueno y Eggert (2006), esta debe tener “um espaço físico amplo (...), organizado por tipos de objetos lúdicos, em uma distribuição espacial que facilite a integração dos diversos ambientes” (p. 14).

Con respecto a este planteo, Borja (2000 citado por Reyes Ruiz de Peralta, 2010) menciona que deben disponer de espacios distribuidos y ambientados para el juego, específicamente diseñados para esto.

Por su parte, Penón (2006) destaca la importancia de definir por un lado, la distribución del espacio y por otro, el mobiliario que se utilizará según el tipo de juego.

A partir de las distintas posiciones, se observa que la ludoteca necesita tener un espacio propio, lo cual no implica que no pueda convivir en el mismo que la biblioteca, pero esto dependerá de la infraestructura edilicia con la que cuente cada institución, del espacio físico del que disponga. Pues es necesario que los servicios tengan cierta independencia espacial, como dice Castillo Melo (2009), “lo ideal sería que –a pesar del espacio reducido– existieran diferentes ámbitos para lectura y consulta y para actividades programadas en la biblioteca” (p. 201).

Por otro lado, está la cuestión de la mediación en la ludoteca.

Siguiendo a Brinnitzer (2018), esta debe contar con ludotecarios “responsables de favorecer el jugar, conocer de juegos y juguetes y dar continuidad al proyecto” (p. 71). Son mediadores que buscan facilitar las condiciones de juego y enseñan a jugar.

La autora plantea que los encargados de ocupar este rol pueden tener una formación anterior en áreas muy diversas, entre ellas, bibliotecología.

Con respecto a esta postura, Ordás (2017a) señala que así como los profesionales de las bibliotecas han centrado sus esfuerzos en “suministrar la información pertinente de la manera más rápida y eficaz posible, y se han preocupado de (...) facilitar la interacción del usuario”, deben, si buscan adoptar una actitud lúdica, centrarse en “la experiencia de usuario desde el punto de vista de las emociones. [Pues] si de algo saben los juegos es de emoción” (p. 53).

Ambas autoras exponen que el rol de mediador lúdico puede ser ocupado por un bibliotecólogo; pues, como mencionan Bueno y Eggert (2006), aparecen nuevas posibilidades en el hacer bibliotecológico.

Ahora bien, no hay que olvidar que como puntualiza Castillo Melo (2009), este profesional ya cumple un rol de mediador, como mediador de la lectura, llevando adelante su función de facilitador. No obstante, deberá adquirir y/o desarrollar nuevas habilidades; dado que, “formarse como ludotecario implica adquirir conocimientos lúdicos, expresivos y creativos” (Brinnitzer, 2018, p. 71).

En relación a esa formación, menciona una serie de características y habilidades esperables en un ludotecario, algunas de ellas son:

*Afectividad:* para generar un vínculo con las personas, que transmita seguridad y confianza para jugar.

*Motivación:* para invitar a conocer nuevos juegos y generar nuevos intereses.

*Orientación:* conocer los recursos que posee la ludoteca para poder ofrecerlos y ponerlos a disposición de los usuarios.

*Observación y flexibilidad:* estar atento a las dificultades que puedan surgir en los participantes. Así como a sus necesidades, preguntas, sugerencias y críticas. Adaptarse a las características de cada situación y admitir modificaciones.

*Promoción:* promover el derecho al juego y desarrollar acciones que trasciendan los límites de la ludoteca.

*Creatividad:* es importante que los ludotecarios tengan vivencias artísticas, creativas y lúdicas para entender esos procesos y poder favorecerlos. (Brinnitzer, 2018)

### **3.4 Los videojuegos como dispositivos lúdicos**

Como se ha podido observar hasta ahora, el servicio de ludoteca puede generar pluralidad de situaciones lúdicas a través de diversos elementos, entre ellos hay que destacar a los videojuegos.

Estos dispositivos ocupan un lugar cada vez más importante en la industria del ocio y el entretenimiento; como dice Sánchez Montero (2021): “forman parte de nuestra vida, ya no son cosa del futuro” (p. 315).

La implementación de este tipo de materiales en la ludoteca y biblioteca genera distintas posiciones, hay quienes los consideran herramientas útiles y necesarias, y otros, elementos problemáticos que no deberían incluirse en los servicios.

En este apartado se busca exponer las diferentes posturas, y desarrollar aquellas que proponen formas de incorporación.

Garolera Rosales (2018) menciona diversas perspectivas para visualizar a los videojuegos, de las cuales se destacan dos: por un lado, como destreza, pues puede servir “como una herramienta que los usuarios emplean para desarrollar ciertas pericias y practicar o performar habilidades” (pp. 95-96).

En relación con este planteo, Sánchez Montero (2021) puntualiza que “las habilidades básicas que desarrollan la mayoría de los juegos son la comunicación, la creatividad, la flexibilidad y adaptabilidad, el pensamiento crítico y la persistencia” (p. 323). Además, destaca que un videojuego es, sin importar su temática, un sistema de desafíos, como: resolución de problemas, acertijos, generación de estrategias, coordinación y trabajo en equipo. Al respecto, concluye el autor: “el secreto de los juegos y de los videojuegos es el mismo: la diversión que proporcionan proviene del placer de superar retos y de aprender” (p. 323).

Por otro lado, Garolera Rosales habla del videojuego como ambiente social, ya que puede funcionar como “un medio interpersonal o como un espacio social particular (...), las personas los usan para interactuar socialmente con otras en línea” (p. 96). En relación con este último punto, Bustos Naulin y Guzmán Seguel (2010) plantean que estas tecnologías son “inherentemente socializantes, favorecen actividades que aproximan y transforman la comunidad” (p. 33).

En este sentido puede decirse que estos aspectos son positivos, considerando que por una parte, estas herramientas operan como medios interconectores entre personas de distintos lugares y características; y por otra, ofrecen la posibilidad de desarrollar diversas habilidades útiles y necesarias para la vida.

Por el contrario, Brinnitzer (2018) advierte sobre el avance de los juegos de pantalla y cómo han disminuido las propuestas de otro tipo de juegos. Cuestiona el uso de los dispositivos subrayando que “el derecho al juego en las ludotecas es (...) una

oportunidad de encuentro con el otro, cara a cara” (p. 25). Para la autora, los juegos virtuales no tendrían lugar en el servicio.

En relación con estas posturas, la Observación general N° 17 de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) del año 2013 sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes, destaca por un lado los beneficios que ofrecen estos dispositivos en cuanto a sus usos educativos, sociales y culturales. Pero, por otro lado, puntualiza los problemas que estos generan: aumento del comportamiento agresivo, exposición a contenidos inadecuados y falta de ejercicio físico.

Los juegos de video como cualquier otro material deben incorporarse a los espacios con un propósito. Se deben tener en cuenta sus diversas características y posibles usos, de forma tal que previamente se establezca qué función van a desempeñar y con qué fundamento se agregan al servicio. Pues, como mencionan Bustos Naulin y Guzmán Seguel (2010), “los videojuegos dirigidos de manera correcta pueden revolucionar y potenciar los servicios y actividades tradicionales del bibliotecario” (p. 32). La biblioteca puede “atraer nuevos usuarios, abrir sus espacios a otros medios, fomentar la lectura y el uso de las colecciones o simplemente hacerse parte de un fenómeno patente que requiere ser abordado desde una perspectiva seria y responsable” (p. 23).

Siguiendo este lineamiento, González Tardón (2011), manifiesta que la principal ventaja de integrar estas tecnologías “es la fidelización de los usuarios, así como cambiar la imagen de biblioteca como espacio de estudio-adquisición a una forma más amplia de espacio comunitario y de actividades” (p. 16).

El autor también comparte la postura sobre la relevancia de abordar responsablemente esta cuestión, expone que “es muy importante tener en cuenta a la biblioteca como una plataforma para trabajar los conocimientos, aptitudes y actitudes para un uso seguro y saludable de los videojuegos” (p. 17).

Se observa a partir de los distintos planteos que las problemáticas principales relacionadas a la incorporación son: el excesivo uso de pantallas y la exposición en internet. No obstante, quienes defienden esta implementación, señalan la

importancia de trabajar de forma segura y consciente en los retos que estas tecnologías suponen; destacan los puntos en común que comparten con los servicios, y visualizan los beneficios y posibilidades de colaboración y retroalimentación que pueden surgir.

En relación con este último punto, Bustos Naulin y Guzmán Seguel (2010) expresan que es necesario que los videojugadores puedan visualizar una conexión directa entre los juegos de video y la literatura. Dicha conexión podría establecerse teniendo en cuenta los géneros y temáticas de los juegos; entre los cuales destacan a los Role-Playing Game (RPG) -simulaciones computarizadas de los clásicos juegos de rol-, por ser “los géneros que involucran no sólo una cantidad importante de texto (necesario para comprender la historia) sino una narrativa y desarrollo similar a una novela” (p. 18).

Los autores hablan sobre la innegable conexión de ciertos videojuegos con la literatura, ponen como ejemplo a Castlevania inspirado en el libro Drácula de Bram Stoker; y expresan que “los videojuegos son tan ricos en contenidos que buscan la inmersión y sentimentalidad del jugador, pudiendo éste aproximarse a la lectura para profundizar en las sensaciones que ha descubierto con los [mismos]” (p. 49).

Sobre esta situación, subrayan que los bibliotecólogos se encuentran ante un fenómeno que deben atender, y concluyen que estos dispositivos pueden “incentivar la función social de la biblioteca a través de actividades como clubes y encuentros de videojugadores que creen y recopilen material bibliográfico” (p. 32).

Ahora bien, al momento de integrar estas tecnologías a los servicios se deben tener en consideración ciertos factores y elementos, Bustos Naulin y Guzmán Seguel (2010) mencionan los siguientes:

En relación a la *selección*: debería partir de al menos tres aspectos generales del mundo de los videojuegos: primero, la amplia variedad de títulos que se ofertan en el mercado; segundo, la diversidad de gustos de los videojugadores; tercero, el tiempo de obsolescencia de las consolas.

Las preguntas fundamentales que debe contestar la selección del material son: ¿qué quieren los jugadores? y ¿qué intenta transmitir o alcanzar el servicio? Asimismo, debe tenerse en cuenta la cantidad de jugadores simultáneos que acepta el dispositivo, en su mayoría permiten dos o cuatro. Los autores sugieren adquirir

aquellos de tipo multijugador y carácter rotativo, esto último refiere a que los intervalos de juego sean más cortos, así el control cambia de individuo. En este sentido, los juegos de carreras o de peleas son los mejores y además permiten realizar torneos o ligas.

En lo que respecta a la circulación del material, recomiendan generar políticas específicas, ya que se trata de dispositivos particularmente caros y delicados.

Sobre la *infraestructura*: se debe tener en consideración que algunas consolas necesitan de otros aparatos para su proyección, ya sean televisores o proyectores. Por lo tanto, hay que contar con instalaciones eléctricas extensas y un amplio espacio donde albergar los equipos.

Según los autores, es absolutamente recomendable que un servicio de este tipo cuente con un lugar dedicado para ello, apartado de otros espacios que requieran silencio y en general una atmósfera diferente, como lo es por ejemplo la zona de lectura. Los juegos necesitan ambientes “donde pueda haber ruido y desorden, donde los jugadores puedan sentirse cómodos y distendidos y puedan realizarse como tales sin obstáculos de ninguna clase” (p. 47).

En este mismo lineamiento, González Tardón (2011) menciona una experiencia de videojuegos dentro de una mediateca, en la cual manejaron la incorporación por medio de un horario separado en sesiones y a través de reservas.

Con respecto al *personal*: es recomendable que para un correcto funcionamiento existan personas capacitadas para, por un lado, operar y difundir el servicio y por otro, mantener el control y el orden. Deben poseer cierta familiaridad con la jerga empleada en el mundo de los videojuegos, sus lógicas y comportamientos particulares; además de conocer cómo funcionan exactamente los dispositivos.

Los autores destacan que un servicio como este necesita de cierto arbitraje, “para que los jugadores tengan un comportamiento moderado y generoso hacia sus pares, de tal forma que el espacio dedicado para ello se realice de la forma más óptima posible” (p. 48).

González Tardón (2011) manifiesta que no es necesario ser un experto en videojuegos para integrarlos al servicio, pero destaca que siempre debe realizarse

“una mínima formación para los trabajadores de la biblioteca (...), ya que de esa forma perderán ese cierto miedo que producen y, además, podrán ayudar y ser más útiles a los usuarios en este medio” (p. 18).

Para concluir, hay que destacar que para Bustos Naulin y Guzmán Seguel (2010), la incorporación de los videojuegos podría ser la siguiente fase para aquellos servicios que ya trabajan con materiales lúdicos.

#### **4. ANTECEDENTES**

En este apartado se presentan, en primer lugar, experiencias de ludotecas a nivel nacional y en España, por ser el origen del centro cultural del que parte este trabajo. En segundo lugar, se exponen los dos casos existentes en los CCE de la Red AECID: el CCE Santiago (Chile) y el CCE Santo Domingo (República Dominicana).

##### **4.1 Antecedentes nacionales**

En Uruguay no se conocen muchos casos de ludotecas, resulta difícil conseguir información o registros sobre ellas. No obstante, a través de consultas a bibliotecólogos y búsquedas en la red, fue posible ubicar algunas experiencias como servicios inmersos en instituciones educativas y hospitalarias que se exponen a continuación.

En primer lugar se nombra a la Ludoteca José María Obaldía, fundada en 2005, es administrada y gestionada por la Fundación Amigos del Hospital Pereira Rossell. Está dirigida a un público infantil de entre 3 y 12 años y está a cargo de un tallerista de Artes Plásticas, cuenta además con la colaboración de voluntarios, estudiantes, profesores de teatro y música.

El servicio fue creado “con el objetivo de atender a todos aquellos niños que tenían que esperar mucho tiempo en pasillos y salas de espera; además de los internados” (Fundación Amigos Pereira Rossell, s.f., párr. 7). Les ofrece un espacio ameno de

ocio y entretenimiento en el que pueden jugar, leer e incluso hacer sus tareas domiciliarias con el apoyo de una maestra de Educación Primaria.

La Ludoteca José María Obaldía no solo promueve el juego sino también la lectura entre los niños, busca contribuir con su educación social, cultural y lúdica.

Por otra parte, se menciona la experiencia realizada en el año 2000 en el Servicio de Atención Psicológica de la Facultad de Psicología, Universidad de la República (Udelar), en el programa APEX de la zona del Cerro. Consistió en la implementación de una biblioteca-ludoteca a cargo de docentes y estudiantes, surgió como respuesta a una serie de situaciones: primero, “la mayoría de los niños que concurren al servicio traen como motivo de consulta ‘dificultades de aprendizaje’, entre las que se destaca con mucho las de lecto-escritura” (Burghi, 2000, p. 41). Segundo, no había una sala de espera, los niños aguardaban en los pasillos junto a sus hermanos en la mayoría de los casos. Tercero, la existencia de un amplio salón dedicado al depósito de materiales en desuso.

El servicio nació con el objetivo de “crear un espacio lúdico que favorezca y enriquezca los procesos de simbolización, a través del intercambio con sus pares y adultos habilitantes, y que sirva de puente hacia el aprendizaje escolar, entre otros” (Burghi, 2000, p. 42). La modalidad de trabajo fue de taller abierto, durante dos horas, una vez por semana. Cada encuentro se diseñó conforme a las características y procesos personales de los niños que concurrían. Para ello, dispusieron de mobiliario adecuado: alfombra, almohadones, mesa y sillas; y de recursos diversos: libros, revistas, juegos, pintura, materiales de escritura y pizarrón. Asimismo, utilizaron: cuentos inconclusos, juegos con palabras, desafíos plásticos (como collages), y rompecabezas de diversa dificultad.

Otro antecedente es mencionado en la monografía “El Juego: contenido y metodología en el ejercicio profesional de la Educación Social. Abordajes posibles en el trabajo con jóvenes” de García Ríos, 2019. La autora realiza entrevistas a varios educadores sociales encargados de centros juveniles de Montevideo que son gestionados por Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC) mediante convenios, y los cuales han sido promovidos por el Instituto del Niño y del Adolescente del Uruguay (INAU). Su público objetivo son adolescentes de entre 12 y 17 años de edad.

En algunos de estos centros se genera un espacio de ludoteca en un día y horario determinados, en el que los jóvenes pueden acceder a diversos juegos de mesa como pueden ser los juegos de cartas. A su vez, cuentan con la posibilidad de realizar actividades de carácter lúdico-deportivo como el ping pong.

Por último, se menciona a las ludotecas permanentes desarrolladas por la Unidad de Animación Sociocultural de la Intendencia de Canelones en diferentes puntos del departamento. Las mismas comenzaron a funcionar en 2008-2009 como espacios comunitarios gratuitos a cargo de recreadores de la Unidad y alumnos del curso de recreación; con una asiduidad de dos veces por semana, en la tarde y la mañana con agenda previa.

El objetivo es revalorizar el juego y la recreación en la vida cotidiana, “como un ámbito privilegiado (de incidencia y relevancia) para el desarrollo tanto personal como colectivo” (Gobierno de Canelones, 2014, párr. 2). Buscan ser espacios de juego, educativos e integrales donde se aborden “aspectos expresivos, lúdicos y culturales, en [los que] los participantes interactúan entre sí y con los diferentes materiales que se les presentan en una relación horizontal que favorece y fomenta las relaciones multivinculares entre [ellos]” (*Ludotecas permanentes llevan recreación por todo el departamento de Canelones*, 2014, párr. 2).

Para lograrlo, han llevado adelante diversas propuestas, como: expresión plástica (con masa, barro, dátilo pinturas, cartón, telas, lana, hojas y crayolas), origami, música, rincón de libros y cuentos, juegos cooperativos (con lanas, red, telas grandes y pelotas), juegos de mesa (dominó, damas, ludo, puzzles, cartas y ajedrez), juegos de ingenio (con alambres, cuerdas, acertijos y adivinanzas), juegos motores (con aros, cuerdas, pelotas, zancos, cubiertas, bastones, embudos y túneles), juegos y juguetes tradicionales (balero, andador, payana, rayuela, elástico y bolitas), juegos gigantes (rayuela, damas, ajedrez, tableros y laberintos), y construcción de juguetes con materiales reciclados (como botellas, cartón, plástico, diario, lana y telas).

Hay que destacar que algunas de estas ludotecas forman parte de una biblioteca, como es el caso del Centro Cultural Casa de Artigas en Sauce y de la Biblioteca Municipal en Aguas Corrientes.

## 4.2 Antecedentes españoles

Como se mencionó anteriormente, se contemplaron experiencias españolas atendiendo al contexto del estudio. Se presentan dos ejemplos relevantes: uno de ellos por ser un caso de biblioteca-ludoteca, y el otro debido a la importancia otorgada por uno de los entrevistados.

En primer lugar, se señala a la Biblioteca-ludoteca del Instituto público de educación secundaria Columela en Cádiz fundada en 2011, con el objetivo de “crear una zona de diversión y distensión en el que poder compartir experiencias y ser partícipes de un aprendizaje más lúdico” (IES Columela, s.f., [p. 37]). Ofrece al alumnado un espacio y tiempo de descanso con múltiples actividades, busca que se sientan motivados de asistir al centro y poder combatir así el ausentismo escolar.

El servicio funciona en el horario de recreo, en las horas libres, en algunas clases de educación física y cuando se proponen ciertos talleres y dinámicas.

Se compone de cuatro zonas: una de juegos de mesa, donde pueden disfrutar junto a sus pares de juegos como el parchís, el dominó o el monopoly. Una zona con fútbolín (que cuenta con mayor espacio físico); otra de ping pong (cuenta con seis mesas); y una cuarta zona de proyección y videojuegos, con televisión de plasma, pantalla para proyección y tres videoconsolas.

Estos espacios dedicados y equipados para cierto tipo de proyectos le han permitido al servicio organizar diversas actividades como torneos de ping pong y de fútbolín. Asimismo, las instalaciones han sido utilizadas para generar “dinámicas de grupo acerca de la resolución de conflictos, habilidades sociales y conversaciones individualizadas (...) inmersas en un escenario lúdico y distendido” (IES Columela, s.f., [p. 41]).

En este centro educativo, la ludoteca se convierte en el escenario perfecto para realizar diversas actividades que dentro del aula se verían limitadas.

La otra experiencia que se presenta es la de la Red de Ludotecas Municipales del Ayuntamiento de Lleida en Cataluña que mantiene un funcionamiento unificado:

- el servicio es gratuito;
- el equipo de profesionales que atiende es de 2 o 3 educadores sociales, dependiendo del tamaño de las instalaciones;

- en su mayoría atienden al público infantil;
- no existen días fijos de asistencia, es necesario apuntarse previamente en turnos que duran una hora y media;
- se encuentran organizadas en cinco ámbitos: juego ordinario, formado por los materiales que integran el fondo de la ludoteca; presentación trimestral de juegos con las adquisiciones recientes; talleres, uno o dos cada trimestre dirigido a los niños; visitas escolares para jugar; proyectos comunitarios de implementación en el barrio.

La Red se compone de las siguientes ludotecas: La Bordeta, Centre Històric, Cappont, Mòbil, y la Mediateca Josep Alcobé. Si bien comparten varias características, cada una de ellas busca adaptarse y responder a la situación sociocultural de su barrio. En casi todos los casos se les presentó la necesidad de atender al público infantil, por consiguiente están dirigidas a niños de entre 3 y 12 años, con excepción de la Mediateca Josep Alcobé que atiende a adolescentes y jóvenes de entre 12 y 25 años, y cuenta además con otros recursos pues se trata básicamente de un espacio dedicado a los videojuegos.

Hay que destacar también que la Ludoteca Mòbil es de tipo itinerante y “se va desplazando por la ciudad, a solicitud de los centros educativos mayoritariamente, o bien de otras entidades que lo soliciten en los horarios establecidos” (*El programa ocio y tiempo libre. La respuesta a la necesidad de educar en el tiempo de ocio de los niños y las niñas*, 2001, p. 7).

Estos servicios ofrecen en distintos puntos de la ciudad espacios educativos, lúdicos y comunitarios en donde los niños y jóvenes pueden jugar, aprender y compartir con otros al mismo tiempo que se integran al barrio.

### **4.3 Antecedentes en la Red AECID**

#### **4.3.1 Ludoteca CCE Santiago**

La Ludoteca del CCE Santiago (Chile) nace en marzo de 2015 como un servicio de la Mediateca ofrecido por las profesionales a cargo, en el que se entrelazan y

conviven jugadores y lectores, del mismo modo que los juegos y los libros en la colección. Funciona como un lugar de encuentro que estimula y promueve el juego, así como la integración, relación y cooperación interpersonal. En palabras de las bibliotecólogas, se trata de “un espacio multiuso” en el que el juego es un “elemento de mediación, encuentro y participación” (A.C. Fredes y M.I. Reyes, comunicación personal vía zoom, 19 de mayo de 2022).

El servicio surge con base en los principios de cooperación y desarrollo de la Red AECID, y como respuesta a la necesidad de “dar visibilidad al papel protagónico que tiene el juego en la asimilación de la cultura, la educación y el desarrollo humano” (CCE Santiago, s.f., párr. 2).

A lo largo de los años, se ha desarrollado de forma flexible buscando estar en constante movimiento realizando diversas actividades para la comunidad, tanto en las instalaciones del CCE como fuera de estas (en otras instituciones, en ferias, en eventos) acercando sus juegos a nuevo público.

A continuación, se destacan algunas de esas actividades las cuales pueden ser consultadas en la web del [CCE Santiago](#):

En 2018, se realizó el Primer Festival Internacional del Juego ¡Juguemos Más!, sobre el cual se editó el libro digital [¡Jugar y leer!](#). Este evento, tuvo como principales destinatarios a educadores, bibliotecarios, animadores culturales, mediadores de la lectura, especialistas en el juego, diseñadores, creadores, editores de juegos, estudiantes, así como a la comunidad en general. Abordó tres ejes temáticos: juego, cultura y educación; juego, familia y ciudadanía; innovación creación y proyectos colaborativos.

En 2019 se realizaron seminarios de gamificación en educación y en organizaciones; se llevó adelante el Campeonato Sudamericano del videojuego Pokémon GO. También se realizaron talleres de fabricación de juegos en madera los cuales, ya finalizados, pasaron a formar parte de la colección de mediateca; se llevaron adelante jornadas Ludocrónicas con distintas temáticas -como por ejemplo, Don Quijote de la Mancha-, con juegos de rol, de mesa, de cartas, con torneos de softcombat y con cuentacuentos para todas las edades.

Por otra parte, con respecto al préstamo de juegos, se facilitan únicamente en el espacio de mediateca/ludoteca, no se realizan préstamos a domicilio.

Por último, se señala que la experiencia de este servicio fue la que sirvió de base e inspiración para el desarrollo del proyecto Ludoteca CCE Montevideo.

#### **4.3.2 Ludoteca CCE Santo Domingo**

La Ludoteca del CCE Santo Domingo (República Dominicana) surge como un proyecto de Mediateca en respuesta a la necesidad manifiesta de contar con un lugar dedicado al público infantil. En junio de 2015 inaugura su propio espacio, “pensado para estimular la creatividad y desarrollo intelectual de los niños, a través de la lectura y el juego” (M. Santana, comunicación personal vía zoom, 28 de octubre de 2023).

El servicio cuenta con mobiliario, juegos y juguetes para niños de 4 a 11 años, y con la colección de libros infantiles. Los materiales pueden ser utilizados únicamente en sala con excepción de los libros que están disponibles para préstamo a domicilio.

En lo que se refiere a la mediación, no dispone de personal a cargo, los menores permanecen en el espacio acompañados por un adulto (se monitorea mediante cámaras de seguridad). Si bien no comparte lugar con la Mediateca, el público puede movilizarse libremente y consultar los diversos materiales sin importar su edad. Todas las zonas están abiertas para todas las personas.

Se ofrecen diversas actividades diseñadas por ludotecarios y promotores de la lectura, como: cuentacuentos; un autor en la biblioteca (se presenta un escritor de literatura infantil cada dos meses); talleres de escritura; taller Lero Lero Leo (promueve la lectura como práctica social y cultural incluyente); talleres para aprender aspectos de las Bellas Artes (baile, pintura, creación con plastilina, papel, barro, material reciclable, acuarela, lápices, tiza); proyección de videos y películas infantiles; música y canciones; huertos caseros; búsqueda del tesoro; experimentos; elaboración de instrumentos musicales.

Asimismo, la Ludoteca presta su espacio a instituciones y grupos para realizar actividades con el público infantil.

## **5. LA MEDIATECA DEL CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA EN MONTEVIDEO**

El Centro Cultural de España (CCE) en Montevideo abrió sus puertas en mayo del año 2003 como parte de la propuesta de la Cooperación Española en Uruguay. Su objetivo fundamental es democratizar el acceso a la cultura ofreciendo una amplia y diversa oferta de servicios y actividades como exposiciones, conferencias, proyecciones cinematográficas, espectáculos de teatro, música, danza y una mediateca.

La Mediateca trabaja en concordancia con los principios de cooperación del CCE, donde la cultura es entendida como una herramienta de integración que facilita la participación e interacción de diversos colectivos y de la comunidad en general. Así pues, constituye un espacio abierto de consulta para todo público sin distinción de género, edad, nacionalidad, condición social o diversidad cultural; es un servicio de acceso libre y gratuito.

### **5.1 Servicios y actividades**

La Mediateca gestiona el archivo, la biblioteca y actividades del Plan del Centro.

El archivo contiene impresos, registros sonoros y visuales de eventos del CCE. La biblioteca cuenta con una amplia colección de materiales diversos disponibles para consulta e investigación, en sala y/o en préstamo a domicilio. Las temáticas que abordan son relativas a la "cultura iberoamericana, con especial énfasis en arte, cultura y literatura de España; así como arquitectura, diseño, historia y gestión cultural" (CCE Montevideo, s.f. b, párr. 1).

En la biblioteca el público puede acceder a libros, revistas, prensa diaria nacional y wi-fi.

El perfil de los usuarios es diverso, abarca niños, jóvenes, adultos y adultos mayores. Personal del CCE, estudiantes, docentes, investigadores, público en general.

Desde la Mediateca se gestionan diversos proyectos y actividades en el marco del Plan del Centro que, como ya se mencionó, busca el fortalecimiento de la cultura y el desarrollo. A lo largo de los años se han concretado y aún se llevan adelante distintos proyectos, talleres, encuentros y actividades. A continuación, se brinda una breve descripción de algunos de ellos:

- El cuento de las 5: convoca a diversos autores y narradores a que compartan cuentos y relatos breves a través de la pantalla. Los vídeos quedan disponibles en el [canal oficial de youtube](#).
- La biblioteca Humana en el CCE: experiencia participativa que fomenta el diálogo a través de una dinámica en la que los lectores acceden a “libros” que son personas con historias o experiencias para compartir; con el objetivo de saber más sobre el ser humano, desarticular prejuicios y estereotipos que generan discriminación.
- Proyecto de fortalecimiento de la red de bibliotecas universitarias: consistió en diversos talleres dirigidos a la mejora de los procesos técnicos, a la alfabetización en información, al fomento de proyectos para compartir recursos y servicios entre bibliotecas.
- Taller XO y lectura: abordó el manejo básico de la XO, el uso y materiales de la Biblioteca digital Ceibal y la lectura a través del dispositivo.
- Proyecto formación para profesionales de bibliotecas y archivos: sustentado en talleres, cursos y seminarios sobre diversas temáticas como conservación preventiva y restauración, encuadernación, alfabetización informacional y gestión de espacios culturales.
- Clubes de lectura: espacios de encuentro e intercambio a través de los libros y las experiencias que surgen de la lectura, dirigidos al público infantil y juvenil. El servicio de mediateca realiza encuentros formativos sobre el tema y brinda apoyo bibliográfico.

Como puede observarse, la Mediateca es un espacio plural que comprende áreas diversas, que lleva adelante proyectos culturales mediante los cuales fomenta el

desarrollo, la participación y el intercambio entre diferentes personas y colectivos. Siempre busca crecer y reinventarse para poder así ofrecer nuevos servicios al público, como lo es la incorporación de una Ludoteca.

## 5.2 La Ludoteca

En abril del 2022, el CCE Montevideo puso en marcha el proyecto Ludoteca con la participación de diversas áreas, entre ellas la Mediateca, y con la colaboración externa del Estudio Creativo Zampin.

El servicio nace como un espacio de encuentro que busca estimular y promover el juego, la relación, participación y cooperación interpersonal. El primer encuentro se realizó un sábado 7 de mayo en el espacio de cafetería a cargo de un mediador.



*Imagen 1: folleto en el que se anuncia el primer encuentro de la Ludoteca Cce.*

*Fuente: fotografía, Roig 2022*

A partir de ese día comenzó a funcionar todos los sábados -y posteriormente también los jueves- durante tres horas en dicho espacio, con la intervención de dos mediadores con diferentes perfiles; un diseñador en comunicación visual y especialista en el diseño de juegos de mesa, y la autora de este trabajo, estudiante avanzada de la Licenciatura en Bibliotecología.

En 2023 se inauguró el Espacio Colab, en el segundo piso, como un lugar para trabajar, estudiar, desarrollar proyectos, leer y jugar. Ofrece los siguientes servicios:

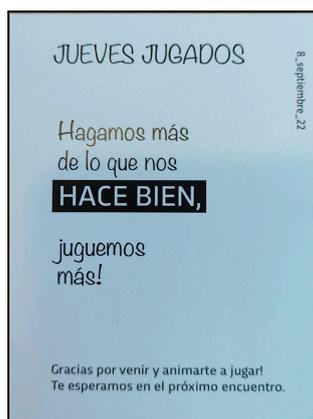
acceso a internet, sala de reuniones, mesas de trabajo, una Comiteca y ahora también la Ludoteca. A partir de aquí, gran parte de los juegos fueron trasladados al Colab, estando siempre a disposición del público pero manteniendo las horas y días de mediación. Hay que puntualizar que, si bien los juegos pertenecen a la colección de Mediateca, solo algunos permanecen guardados allí debido a que contienen muchas partes o piezas irremplazables; igualmente se encuentran disponibles para ser utilizados. En un primer momento hubo 74 juegos de mesa de diversos tipos: de azar, de estrategia, de ensamblaje, abstractos; algunos de ellos compuestos por cartas, otros por tableros, por dados. La selección se hizo de acuerdo a una serie de criterios: el público objetivo, que en un inicio fueron principalmente familias, luego aumentó el público joven y adulto; las mecánicas de juego, es decir, se buscó diversos modos de interacción juego-jugador (memorizar, dibujar, coleccionar piezas, tentar a la suerte, crear historias); temáticas relacionadas a la lectura y el vocabulario; y niveles de dificultad variados, se procuró que los objetos elegidos pudieran ser utilizados por usuarios primerizos y experimentados en el juego. En la actualidad hay aproximadamente 150 juegos de mesa.

Ese mismo año se implementó el préstamo a domicilio de estos materiales. Para ello se tomó la decisión de adquirir un segundo ejemplar de aquellos juegos seleccionados según tres puntos principales: el uso dado por los usuarios, cantidad de piezas controlables y componentes fácilmente reemplazables.

El servicio está dirigido al público general, a personas de todas las edades, al igual que el servicio de mediateca. Puesto que utiliza el juego como vía para la integración social y la comunicación intergeneracional; ofrece un espacio de reunión en el que las personas pueden compartir, disfrutar y divertirse con los diversos juegos de mesa y juguetes.

Por otro lado, se han llevado adelante distintos talleres y actividades con el objetivo de formar y/o fortalecer el desarrollo integral a través del juego. A continuación, se destacan algunos de ellos.

En 2022 se realizaron varios encuentros de *Jueves jugados* dirigidos a jóvenes y adultos, con la propuesta de reunirse, compartir y jugar con diferentes juegos de mesa modernos escogidos según el tipo, temática o mecánica.



*Imagen 2: tarjeta entregada a los participantes del primer encuentro de Jueves jugados. Fuente: fotografía, Roig 2022*

En ese mismo año, se llevaron adelante talleres para las familias y el público infantil, como *Mundojuega* y *Proyectá jugar* donde se diseñaron juegos de mesa; también, *Cuéntame un Juego*, en el que los participantes crearon un personaje y contaron una historia a través de diversos materiales y actividades lúdicas.

En 2022 y 2023, se concretaron varios talleres formativos, algunos dirigidos a personal de bibliotecas y otros a docentes, maestros y educadores. Por ejemplo, *Bibliotecas: nuevos espacios lúdicos*, diseñado específicamente para el personal de bibliotecas de secundaria y universitarias, con el objetivo de “brindar un acercamiento al mundo de los juegos de mesa modernos así como herramientas y estrategias para su incorporación en bibliotecas” (CCE Montevideo, s.f. c, párr. 2). Otro fue *Juegos en clase, clase de juegos* dirigido a educadores, con el fin de acercar posibles usos estratégicos de estos materiales en los entornos de aprendizaje, ya que “las experiencias lúdicas motivan y facilitan el desarrollo cognitivo, social y emocional del alumnado” (CCE Montevideo, s.f. d, párr. 2). Asimismo, en esos años, la Ludoteca estuvo presente en el evento Montevideo Comics con una amplia selección de juegos y mediadores a cargo.

En 2023, en el marco de la Feria del Libro Infantil y Juvenil, se desarrollaron una serie de actividades relacionadas con el juego, la cultura y la educación: un taller de gamificación en la lectura dirigido a bibliotecólogos, mediadores de la lectura y educadores; otro de tipo abierto, para descubrir mundos literarios mediante juegos,

lecturas y experiencias, dirigido a familias con niños a partir de 6 años. Al mismo tiempo, se ofreció un espacio con juegos de mesa acompañado de mediadores.

Por último, se destaca que en ese mismo año, se realizó el Festival Internacional de Ludoteca, inspirado en el Festival del CCE Santiago. Este evento buscó brindar conocimientos para generar y propiciar espacios más lúdicos, a través de diversos talleres y actividades donde se analizaron “los beneficios del juego, su papel protagónico en la dinamización cultural y su capacidad para promover el aprendizaje intercultural, el desarrollo emocional y la innovación pedagógica” (CCE Montevideo, s.f. e, párr. 3). Además, contó con la participación de referentes nacionales e internacionales, como el catalán especialista en juegos Oriol Ripoll.

## 6. METODOLOGÍA

Esta monografía presenta un formato ensayístico y un enfoque cualitativo. La información se extrajo a través de la revisión, el análisis y la interpretación. El enfoque cualitativo se centra en “examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados” (Hernández Sampieri et al., 2014, p. 358).

A continuación, se detallan las herramientas utilizadas para la obtención de datos:

- **Relevamiento y análisis bibliográfico:** esta etapa consistió en reunir y estudiar la bibliografía disponible sobre las temáticas abordadas en el trabajo. Para ello se realizó una búsqueda en la base de datos BIUR de las bibliotecas de la Udelar y en la Red de bibliotecas de los CCE. Al mismo tiempo se consultaron diversas fuentes de información científicas: bases de datos (como Infobila, CLASE, TESEO); portales bibliográficos como Timbó y Dialnet; bibliotecas virtuales como SCIELO; repositorios como CLACSO, redes de información como REDINED; páginas web institucionales como las de los CCE y blogs como el de Ana Ordás.
- **Entrevistas a informantes calificados:** con el objetivo de recoger mayor información y poder generar un cruzamiento con la literatura, se tomó la

decisión de realizar entrevistas. Estas se conciben como “una reunión para conversar e intercambiar información ...” y en donde “a través de las preguntas y respuestas se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema” (Janesick, 1998 citado por Hernández Sampieri et al., 2014, p. 403).

Para ello, fue necesario identificar “varios informantes claves para contar con diferentes perspectivas” (Hernández Sampieri et al., p. 367). Así pues, se seleccionaron tres tipos de entrevistados:

- Especialistas en juegos: de los cuales se busca conocer más sobre las ludotecas y la posibilidad de conjugarlas con las bibliotecas.
- Profesionales a cargo de las bibliotecas y ludotecas de los CCE de la Red española: de quienes se busca conocer cómo fue el proceso de implementación y desarrollo de las ludotecas, y de su conexión con las bibliotecas/mediatecas.
- Encargados de desarrollar el proyecto Ludoteca CCE Montevideo: de los cuales se busca obtener una mirada institucional sobre el origen y desarrollo del servicio.

A continuación, se relata el proceso de selección:

En primer lugar, se escogieron dos expertos en juegos: por un lado, Fabián Zamit, diseñador de juegos de mesa y experiencias lúdicas, quien a su vez fue parte fundamental en la creación y desarrollo de la Ludoteca CCE Montevideo, y uno de los mediadores de la misma. Por otro lado, Oriol Ripoll, creador de juegos de origen catalán especializado en la didáctica lúdica. Este último participó en el Festival Internacional de Ludoteca 2023 por lo cual fue posible coordinar una entrevista presencial.

En segundo lugar, se identificaron los CCE que cuentan con ludotecas, a través de una consulta a los Centros de la Red (CCE Buenos Aires, CCE Santiago, CCE Lima, CCE Asunción, CCE La Paz, CCE San José, CCE El Salvador, CCE Santo Domingo, CCE México, CCE Malabo, CCE Bata, CCE Guatemala, CCE Córdoba, CCE Rosario, CCE Nicaragua). Solo dos dijeron tener este servicio por lo que se consideraron especialmente en los

antecedentes: el CCE Santiago (Chile) y el CCE Santo Domingo (República Dominicana).

A partir de sus respuestas, se coordinaron entrevistas vía zoom con las bibliotecólogas a cargo de los servicios: Alicia Fredes e Isabel Reyes de Chile, y Maritza Santana de República Dominicana.

En tercer lugar, se escogieron como representantes de una mirada institucional a los encargados de llevar adelante el proyecto Ludoteca en el CCE Montevideo: Michael Bahr, responsable de la sección infantil/juvenil, y Elena Parentini, directora de Mediateca.

Posteriormente, se diseñaron entrevistas de tipo semiestructuradas, entendidas como aquellas que “se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (Hernández Sampieri et al., p. 403).

Las mismas se realizaron a partir de preguntas abiertas, las cuales “no delimitan de antemano las alternativas de respuesta” (Hernández Sampieri et al., p. 220).

Las preguntas se diseñaron en base a cada tipo de entrevistado, con el objetivo de conocer sus distintas experiencias, opiniones, percepciones e ideas en relación a las ludotecas, a la conjunción de los servicios, y a la incorporación de los videojuegos.

En el anexo se presentan las pautas de entrevista utilizadas.

- **Análisis de experiencia personal:** como parte de ambos servicios (ludoteca y mediateca), las experiencias de la autora han sido tomadas como insumos junto a la literatura recopilada y a las respuestas de los entrevistados.

## 7. ANÁLISIS

En este capítulo convergen los conceptos, categorías e ideas, que surgen a partir del cruzamiento de los insumos obtenidos a través de las vías de información ya mencionadas: la revisión bibliográfica, las entrevistas a informantes calificados y la experiencia personal como parte de los servicios.

### → Qué define a una ludoteca

Como se referenció en el marco teórico, las ludotecas deben contar con un proyecto socio-cultural-educativo, esta idea es compartida por el entrevistado Oriol Ripoll quien expresó que se ve definida por el proyecto que la enmarca, es esto lo que le da sentido. Personalmente concuerdo con estas posturas, es necesario que parta de un plan que responda a ciertas necesidades, circunstancias o situaciones que se presentan en una comunidad.

La idea de la ludoteca al servicio de la comunidad, que aparece en la bibliografía, también es mencionada y destacada por los entrevistados. Ripoll, planteó que “una ludoteca es un proyecto de transformación, de innovación en una comunidad a través del juego”; debe tener una incidencia social y dar respuestas a las necesidades de sus usuarios.

Asimismo, Alicia Fredes expresó que lo que la define es su apertura a una comunidad y la participación de esta.

Se observa que, al igual que la biblioteca, la ludoteca responde a sus usuarios y se ve definida por estos, pues es a ellos a quien sirve y son ellos quienes deben moldear y transformar el servicio. Como mencionó Ripoll, tanto una como la otra, deben trabajar en respuesta a los colectivos que las componen: madres/padres con niños pequeños; adultos mayores; inmigrantes, etcétera.

El entrevistado comparte una interesante metáfora: las ludotecas y las bibliotecas son espacios que hacen de faro para las sociedades, transformándolas.

En lo que respecta a los componentes, los entrevistados concuerdan con los lineamientos teóricos sobre que los más diversos objetos que estimulan la creatividad y la ludicidad conforman al servicio. Fabián Zamit puntualizó que no pueden faltar dispositivos lúdicos ni mediadores que guíen las experiencias de juego. Con dispositivos lúdicos, hace referencia a, por ejemplo, juegos de mesa,

juegos de rol, libro-juegos como los escape books, juguetes, mobiliario lúdico, entre otros.

Esta idea es compartida por Maritza Santana, quien planteó que es imprescindible contar con elementos u objetos de diversos tamaños, colores y texturas que propicien el juego y estimulen la imaginación.

En estas posturas, se destaca la importancia de contar con diversos recursos para el juego que promuevan y favorezcan el surgimiento de experiencias lúdicas.

Por su parte, Ripoll subrayó que el objetivo no deben ser los juegos materiales sino el jugar en sí mismo como un medio para llegar a las personas. Se trata de una ludoteca de las ideas, donde se enseña a jugar no importa con qué.

El entrevistado destacó, al igual que Bueno y Eggert citados en el marco teórico, que el servicio no debe limitarse a tener juegos y juguetes, sino que debe ofrecer diversos dispositivos lúdicos que inviten al juego.

Desde mi experiencia como mediadora, concuerdo con estas posturas. La ludoteca no puede restringir sus actividades a los objetos que posee, debe poder invitar al juego y generar situaciones de ludicidad sin importar con qué tipo de materiales cuente. Debe servir como un espacio integrador y creativo donde los individuos puedan expresarse, crear y jugar, ya sea a partir de un juego de mesa, un libro, una canción, una consigna, una búsqueda del tesoro o un videojuego.

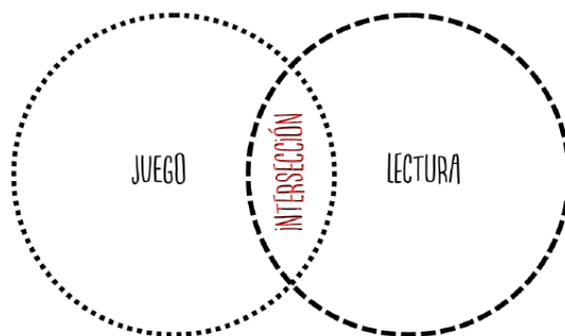
Relacionado con lo anteriormente expuesto, Elena Parentini manifestó que se trata de un espacio en el que el juego o el juguete son utilizados como herramienta educativa, social o cultural; en el que se ofrecen diversos servicios al público, contando para ello con mediadores y sus fondos procesados.

La idea que menciona la entrevistada sobre el juego como una herramienta socioeducativa, concuerda con el planteamiento de Buen Juárez citado previamente, quien lo visualiza como un vehículo para desarrollar y mejorar diversas habilidades como por ejemplo, de socialización y comunicación. Asimismo, en la bibliografía se destaca la necesidad de contar con personal capacitado (ludotecarios) y un acervo lúdico procesado. Esta postura es compartida por Parentini y Michael Bahr, quienes puntualizaron que deben existir mediadores, y que los recursos deben estar procesados y disponibles en un catálogo para consulta de los usuarios.



### → La Intersección: servicios conjuntos

Como se mencionó en la bibliografía, las bibliotecas y ludotecas comparten aspectos que las hacen factibles de unión, esta idea es compartida por Ripoll quien destacó que si bien cada servicio cumple un rol, existen lugares en los que se encuentran, en los que se entrelazan. Surgió entonces en la entrevista el concepto de intersección:



*Imagen 3: Lo que vive en las intersecciones*  
Fuente: Ripoll y Roig, 2023

Para el entrevistado la clave se encuentra allí, en esos puntos donde los servicios se intersectan, se tocan, se unen, enriqueciendo al juego y a la lectura; y es desde esos lugares que deberían generarse propuestas híbridas que fusionen a los colectivos de lectores y de jugadores; como por ejemplo, que los grupos de lectores recomienden y/o lean en voz alta fragmentos de libros que sean de interés para los jugadores, y que los grupos de jugadores hagan participar en pequeñas partidas a los lectores. De esta forma, los espacios adquieren una mirada transmedia, es decir, que es posible navegar entre diversos formatos. Para ilustrar: un usuario ve las películas de El señor de los anillos, eso lo incita a leer los libros y posteriormente, lo lleva a probar los juegos de mesa y videojuegos del universo Tolkien. O viceversa, comienza por los libros, luego pasa por los juegos y después por las películas. Sin importar el orden, el individuo transita las intersecciones.

Esta visión es compartida por Zamit, quien planteó que la conjunción de los servicios es viable porque existe un vínculo consistente entre juego, narración y lectura, a partir del cual pueden trabajar juntos y beneficiarse mutuamente.

En relación con este asunto, el entrevistado también mencionó los nexos entre los colectivos, como los clubes de lectura y clubes de juegos de mesa, y compartió como ejemplo la utilización de juegos basados en libros.

En estas posturas se destaca la importancia de reconocer aquellos puntos de contacto entre los servicios, para desde allí poder desarrollar proyectos y actividades que los enriquezcan y permitan captar a usuarios diversos.

Esa conexión entre lectura y juego, y la idea de que la ludicidad no solo se encuentra en el acto de jugar sino también en el acto de leer, fue señalada por Bueno y Eggert, citados en el capítulo tres del trabajo.

Con respecto a este planteo, hay que mencionar el caso de la Ludoteca CCE Santo Domingo, la cual no solo alberga los juegos sino también la colección de libros infantiles, esta situación potencia las posibilidades de desarrollar experiencias lúdico-literarias que contribuyan a la construcción de lectores y jugadores.

Todas estas posturas siguen el lineamiento teórico expuesto por Ordás, citada previamente, sobre la hibridación y retroalimentación de los espacios, y sobre cómo la biblioteca se transforma en un tablero de juego donde surgen nuevas formas de comunicación y de adquisición de conocimientos.

Este último punto es compartido por Parentini, quien expresó que a través de estos materiales se pone a disposición de los usuarios otro tipo de acceso a la formación, a la información y a la cultura en general.

Por mi parte, concuerdo con estas ideas, y puedo agregar que participé de una experiencia lúdica con estas características. La misma fue propuesta por Ripoll en el marco del Festival Internacional de Ludoteca 2023, y consistió en que cada uno seleccionara cuatro frases de un libro sin decir cual era y las escribiera por separado; luego, se colocaron en mesas al alcance de los demás participantes. A partir de ese momento, cada uno debía elegir uno de los conjuntos y con ello elaborar una historia, que posteriormente se compartiría con el grupo. Nunca supimos a qué libros pertenecían las frases. Esta experiencia, generada con muy pocos elementos, nace en la intersección: vincula lectura, juego y narración.

En lo que respecta al rol del bibliotecario-ludotecario, los entrevistados coincidieron con los lineamientos teóricos planteados sobre la importancia de contar con esta figura para facilitar las condiciones de juego y dar continuidad al proyecto.

Asimismo, concordaron con que esa función puede ser desempeñada por un bibliotecólogo que deberá adquirir y/o desarrollar nuevas habilidades.

Zamit planteó que el mediador no solo favorece el surgimiento de la experiencia de juego, sino que también se encarga de guiar ese proceso y de monitorearlo; de explicar, informar y asesorar sobre los juegos y sus usos, sobre sus funciones recreativas y didácticas. En este sentido, el entrevistado destacó que esta función puede ser llevada adelante por un bibliotecólogo pues considera que se complementa con la figura del ludotecario, lo importante es que cuente con ciertas habilidades y competencias que le permitan desarrollar el trabajo; él señaló las siguientes: por un lado, atención y acompañamiento, y por otro, organización, mantenimiento y control.

Esta idea es compartida por Ripoll, quien puntualizó que el mediador debe ser aquel que favorece la situación de juego e invita a los usuarios a participar, pero también debe ser quien seleccione los recursos en función del proyecto y quien diseñe todas esas actividades híbridas que viven en las intersecciones. Al respecto concluyó: “es la persona que piensa en jugar, no en juegos; en jugar con cualquier cosa.”

Por su parte, Santana planteó que si bien las figuras difieren, en los tiempos actuales el trabajo del bibliotecario es multidisciplinario y le exige aprender una serie de funciones y destrezas que se complementan entre sí, como es el caso del rol lúdico. Esta postura es acorde a lo expresado por Bueno y Eggert (2006) sobre las nuevas posibilidades del hacer bibliotecológico.

Bahr y Parentini destacaron que no puede faltar un mediador, considerando que Ana Ordás plantea que un juego sobre una mesa no es una ludoteca, es necesario que haya personal dedicado a intermediar las experiencias lúdicas.

Por último, en relación con la conjunción de los servicios, hay que abordar la cuestión del espacio compartido y de la convivencia entre lectores y jugadores.

Los entrevistados coinciden con la bibliografía sobre que la ludoteca debería contar con un espacio específicamente diseñado, distribuido y ambientado para el juego; y que debido a su atmósfera mayormente desordenada y ruidosa lo ideal sería que esté separada de las demás áreas. Zamit, por su parte, manifestó que desde el punto de vista del espacio físico los servicios no deberían estar juntos, pero

igualmente la convivencia entre los usuarios debería producirse, teniendo en cuenta que el lector puede ser jugador y viceversa.

Por otro lado, Fredes y Ripoll, propusieron la utilización de un mismo lugar pero con diferenciación horaria. Esto no significa que los lectores y jugadores no puedan estar al mismo tiempo, por el contrario, a eso se aspira, además en varios casos puede que pertenezcan a ambos grupos de usuarios; pero lo que debe quedar claro son los límites, las franjas horarias, es decir, que hay horas en que el espacio está dedicado a los jugadores y otras en las que está dirigido a los lectores.

Desde mi experiencia como mediadora, coincido en que resulta problemático que estos grupos utilicen los espacios al mismo tiempo, dado que realizan actividades que requieren de atmósferas distintas. Considero que destinar áreas separadas puede ser beneficioso pero de forma tal que los individuos no queden totalmente aislados. Asimismo, entiendo que la idea de utilizar un mismo lugar con horarios diferenciados puede ser una opción viable. En definitiva, esa decisión dependerá de las características y particularidades de cada servicio y sus usuarios.

Relacionado con lo anteriormente expuesto, Parentini y Bahr, recordaron que en un principio se consideró colocar los juegos en el sector infantil/juvenil de la Mediateca, pero no se llevó a cabo porque entendieron que la dinámica era incompatible con la del espacio. Parentini señaló también que la unión de estos servicios en un mismo lugar funcionando de manera simultánea podría generar una pérdida de usuarios, y la idea no es reemplazarlos sino sumar nuevos públicos.

Por último, en relación con los espacios de la ludoteca, Fredes y Zamit puntualizaron que esta debe ir más allá de la biblioteca y de la institución a la que pertenece; no puede verse limitada a una ubicación, tiene que relacionarse con otras instituciones y/o servicios. En palabras de Zamit: “la ludoteca se expande más allá de las cuatro paredes.”

### → Videojuegos en los servicios

Como se referenció en el marco teórico, la incorporación de este tipo de dispositivos en los servicios genera diferentes posturas, las cuales fueron compartidas por los entrevistados.

Zamit planteó que no hay que hacer omisión de las nuevas tecnologías ni de las posibilidades que los videojuegos aportan al aprendizaje y al desarrollo de las personas ya que permiten desarrollar estrategias, predecir posibles desenlaces, gestionar recursos, leer y descifrar mapas. Esta idea concuerda con lo expuesto por los autores sobre las diversas habilidades que desarrollan los juegos.

Personalmente, coincido con lo expresado por Garolera Rosales sobre la dimensión social del videojuego, estos no solo contribuyen al desarrollo de habilidades personales sino también colectivas pues favorecen la comunicación y el intercambio entre individuos y comunidades.

Al igual que Zamit, Ripoll y Fredes destacaron la importancia de incluir estos dispositivos en los servicios. Ripoll por su parte puntualizó que el problema suele ser el desconocimiento que hay sobre estas tecnologías y cómo suponen un desafío para el ludotecario-bibliotecario. Este asunto es mencionado en la bibliografía consultada donde se subraya la necesidad de formar al personal sobre los juegos de video.

La idea que refleja la literatura sobre los videojuegos como posibles potenciadores de los servicios y fomentadores de la lectura también es abordada por los entrevistados. Ripoll, planteó que se puede enseñar a los usuarios el uso de herramientas que permitan generar narrativas interactivas y pequeños juegos que sirvan dentro de la biblioteca y la ludoteca. De forma tal que los individuos se familiaricen con los espacios y sus características y crezca el interés por estos.

Asimismo, el entrevistado puntualizó que hay que buscar y seleccionar los videojuegos según las necesidades y características del servicio.

En relación directa con este planteo, Zamit complementa que deben tenerse en cuenta las características de los usuarios; al igual que cualquier otro dispositivo lúdico, los videojuegos deben ser seleccionados según lo que mejor se adecúe a la comunidad. Esta postura coincide con las preguntas fundamentales que debe

responder la selección según Bustos Naulin y Guzmán Seguel citados en el marco teórico.

En lo que respecta a la ubicación de los juegos de video, Zamit concuerda con los lineamientos teóricos de que un servicio de estas características requiere un ambiente propio, apartado de los demás; puntualizó que no debería interferir con los otros servicios y/o actividades.

Por otra parte, en línea con las posturas teóricas que consideran problemática la incorporación de los dispositivos, Santana y Parentini manifestaron que la ludoteca debería ser un espacio libre de pantallas, en el cual los individuos puedan relacionarse, intercambiar y compartir entre sí cara a cara.

Santana destacó que es necesario sacar a las personas, principalmente a los niños, del “ensimismamiento tecnológico, distraer un poco la atención de estos elementos que están modificando la conducta, aislándolos y produciendo depresión y ansiedad (entre otras cosas).” Este planteo, concuerda con los problemas relacionados al uso de los juegos de video según lo expuesto en el marco teórico. No obstante, la entrevistada aclaró que aunque la Ludoteca del CCE Santo Domingo no haya contemplado implementar este tipo de recursos a su colección, no significa que estén en contra de las herramientas tecnológicas y sus posibilidades.

Mientras que Parentini mencionó que en la Ludoteca del CCE Montevideo existe el interés de concretar en un futuro la incorporación.

Desde mi experiencia como mediadora, presencié la existencia de una máquina arcade en el espacio de ludoteca que presentó ciertas dificultades ya que muchos de los usuarios -principalmente del público infantil- pasaban allí gran parte del tiempo. Finalmente, se optó por quitar el juego. Sin embargo, considero que este tipo de dispositivos pueden coexistir con los demás materiales lúdicos, pero debe tenerse en cuenta que requieren un espacio separado y una forma de uso diferente, que es necesario establecer tiempos de juego y usos rotativos de los mismos, para lo cual debe haber un mediador que pueda arbitrar dichas interacciones.

Para concluir, coincido con las posturas iniciales. Creo que los videojuegos pueden ser herramientas de gran utilidad para los servicios teniendo en cuenta sus aspectos y complejidades. Permiten un acercamiento con los usuarios desde otro lugar, ya que es posible generar experiencias lúdicas y establecer una conexión con la lectura y la narrativa de forma diferente. Su incorporación dependerá de cómo se utilicen y de cómo se proyecten en los espacios.

## **8. PROPUESTAS Y RECOMENDACIONES**

En este apartado se comparten propuestas y recomendaciones de posibles servicios y actividades que la Mediateca puede implementar a través de la Ludoteca en el CCE Montevideo. No obstante, se espera que sean extrapolables a los demás Centros de la Red.

Cómo se mencionó previamente, desde el servicio se han desarrollado diversos talleres y eventos vinculados al juego, la narración y la lectura. En relación con estos, mediante la entrevista a los referentes institucionales, fue posible conocer que se espera del servicio en un futuro: por un lado, que los usuarios se apropien del espacio y logren compartir sus conocimientos lúdicos con el nuevo público; y por otro, que se extiendan las horas de mediación. Asimismo, destacaron la posibilidad de crear y reunir videotutoriales.

Parentini y Bahr, también mencionaron que sería interesante incorporar un espacio itinerante de juegos así como hay uno de libros; y subrayaron la importancia de continuar con las instancias formativas.

A continuación, se plantean una serie de recomendaciones que se han formulado a partir de las actividades precedentes del servicio, lo que se espera de este en un futuro, la información recogida a través de las entrevistas y las ideas surgidas en el cruzamiento.

### **→ Elaboración de videotutoriales**

Se propone la creación de videotutoriales de los juegos de mesa con el fin de favorecer su aprendizaje.

Como se mencionó anteriormente, los entrevistados del CCE Montevideo esperan que, por un lado, los jugadores más expertos puedan instruir a nuevos usuarios y por otro, que se generen este tipo de materiales. Estas dos ideas pueden retroalimentarse entre sí, puesto que estos videos pueden ser protagonizados por dichos jugadores. De esta forma pueden compartir su conocimiento el cual, como expresó Parentini, quedaría a disposición de los usuarios para ser consultado siempre que tengan dudas y/o si no hay mediadores disponibles.

Con respecto a esta propuesta, Ripoll manifestó que muchos juegos ya cuentan con tutoriales realizados por las propias editoriales, por lo que considera enriquecedor para el servicio que estos se originen desde un lugar en la intersección. Por ejemplo, que a la explicación del juego se le sume la video-recomendación de un libro relacionado. El entrevistado planteó que se pueden crear listas en el canal de youtube del CCE, de forma tal que el video del juego siempre esté acompañado por el del libro y viceversa. Asimismo, destacó que estos recursos deberían ser generados por los usuarios: jugadores y lectores, lo cual requeriría desarrollar talleres sobre cómo hacer estos audiovisuales.

Este último punto también fue mencionado por Zamit, quien además señaló que en youtube hay una amplia oferta de videotutoriales de buena calidad, por lo que considera que podría ser de mayor utilidad aprovechar los recursos existentes generando un nexo entre estos y los juegos, como, por ejemplo, a través de un código QR. No obstante, puntualizó sobre la falta de tutoriales de juegos de mesa nacionales.

Tomando en cuenta los distintos insumos, se sugiere que estos materiales sean protagonizados por los usuarios y producidos en el CCE. Este servicio puede conectarse con el de El cuento de las 5 -desarrollado desde Mediateca-, no solo desde el punto de vista técnico sino además desde lo temático, partiendo así de la intersección: uniendo narrativa y juego. También podrían ser creados por los mediadores o mediadores y jugadores juntos.

Con respecto a la disposición, sería de utilidad que los tutoriales se presenten ligados al registro bibliográfico del juego y también al del libro con el que se conecta.

De la misma forma, el vídeo reseña del libro debe aparecer en el registro de este y en el del juego.

Si bien hay recursos que ya cuentan con vídeos explicativos, esta propuesta busca añadir una conexión lúdico-narrativa, y visualiza la posibilidad de uniformizarlos bajo un sello del CCE.

### → Fusión de clubes de lectura y clubes de juegos de mesa

Se plantea la posibilidad de unir clubes de lectura con clubes de juegos de mesa desde un lugar en la intersección. Considerando que, por un lado y como se mencionó anteriormente, el CCE ofrece su espacio a clubes literarios que reciben apoyo bibliográfico desde Mediateca. Por otro lado, la institución ha tenido contacto con clubes lúdicos, como fue el caso de Ludocracia en el marco del Festival Internacional de Ludoteca 2023. Así pues, a partir de estos antecedentes, los servicios podrían proponer experiencias lúdico-literarias que relacionen lectura, narración y juego, conectando a los colectivos. Posteriormente, en correlación con la Red Nacional Clubes de Lectura y otros clubes lúdicos, podrían ampliar las propuestas y captar nuevos públicos.

Dichas experiencias pueden ser muy variadas, a continuación se mencionan algunas ideas:

- Juegos narrativos. Este tipo de juegos pueden acercar a los clubes dado que tejen toda una historia en su desarrollo. Al respecto, Ordás (2017b) destaca dos juegos de mesa que forman parte de la colección de Ludoteca: por un lado, el Dixit, que a través de sus cartas ilustradas pone en marcha la imaginación, la creatividad y la abstracción; y por otro, el Story cubes, donde hay que aplicar el ingenio para enlazar y crear historias mediante sus nueve dados con cincuenta imágenes. La autora señala además que pueden utilizarse como complemento de lectura de un libro y crear dinámicas para interactuar con la historia.

Ahora bien, las experiencias diseñadas con este estilo de juegos no tienen que surgir necesariamente de un juego de mesa pues, como planteó Ripoll, pueden realizarse actividades con base en diversas temáticas, fechas u ocasiones puntuales. Por ejemplo, la Semana Negra; según su propuesta podría realizarse una cacería del tesoro en la que las pistas guíen a ciertos

libros que contienen las claves para resolver un misterio; incluso, sería posible llevar adelante una experiencia mayor, en la que se vea involucrado todo el edificio. Para ilustrar: hubo un crimen, y la información de lo sucedido la tienen los empleados; los usuarios, deben hablar con ellos para poder resolver el enigma; a su vez, esta historia podría enmarcarse en un microrrelato de un autor uruguayo que devela la solución final durante una conferencia en el CCE.

A partir de esta situación descrita por el entrevistado, se observa que las posibilidades de invención y diseño de experiencias lúdico-literarias son vastas.

- Juegos de mesa basados o inspirados en libros. En relación con estos materiales Zamit compartió el siguiente ejemplo: en un club de lectura se puede leer una parte de la obra y luego pasar al juego. Y viceversa, en el club lúdico se usa el juego y posteriormente se lee el libro.

Se considera que a partir de estos elementos sencillos pueden desarrollarse experiencias que permitan aproximar a los colectivos e hibridar sus actividades de forma amena.

- Juegos de rol. Presentan también un alto potencial para reunir a los clubes debido a su gran componente narrativo. Al respecto, Ordás (2020) destaca que los jugadores de rol suelen ser “grandes lectores y las bibliotecas son los escenarios perfectos en los que se desarrollan las historias que se crean, muy útiles para lo que es escritura creativa.” Asimismo, plantea que “permiten vivir experiencias que pueden servir como puerta de entrada a las bibliotecas, sean del tipo que sean. Mientras jugamos y avanzamos en la historia, nos emocionamos, incluso nos sentimos héroes llamados a emprender un viaje mágico y diferente” (Ordás, 2018, pp. 71-72).

Estos juegos pueden ser un interesante punto de contacto entre los clubes, ya que su naturaleza narrativa los ubica en la intersección.

- Escape books. Estos recursos trasladan la dinámica de los escape rooms al ámbito literario. Por ello, para Zamit, son la hibridación perfecta entre

narración y juego. A través de este tipo de materiales podría darse el primer acercamiento entre los usuarios.

Se propone que este tipo de encuentros, pensados para que los clubes interactúen entre sí, se realicen con mayor asiduidad en el caso de utilizar únicamente juegos de mesa, pues no requieren de tanta elaboración previa pudiendo concretarse una vez por mes. En cambio, si se tratan de experiencias de mayor envergadura que exigen más tiempo de diseño, podrían desarrollarse trimestralmente.

Se considera que sería enriquecedor poder finalizar las diversas jornadas lúdico-literarias con una puesta en común entre los participantes y mediadores, para conocer las opiniones, ideas y propuestas; ya que, como todo lo demás en estos servicios, termina siendo moldeado por los usuarios.

### → Incorporación de videojuegos

Se propone la incorporación de videojuegos a partir del abordaje teórico previo. Teniendo en cuenta que, por un lado, los entrevistados del CCE manifestaron el interés existente por llevar adelante en un futuro dicha implementación. Por otro, y como se mencionó anteriormente, se considera que estos dispositivos pueden ser de gran utilidad para los servicios favoreciendo la creación de experiencias lúdico-literarias. Para ello, deben tenerse en consideración sus particularidades.

Así pues, se recomienda destinar un espacio específico para estos materiales, que no interfiera con otros servicios y/o actividades y permita un uso distendido de los mismos.

En cuanto a la selección y uso, se toman como referencia dos casos de préstamo de videojuegos en bibliotecas: primero, el [préstamo de consolas y videojuegos](#) que lleva adelante la Biblioteca C2 de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Segundo, el [préstamo](#) de la Biblioteca General de la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia. Se realizan entonces las siguientes sugerencias:

- Seleccionar dispositivos portátiles, híbridos y/o que requieran de un aparato de proyección (televisión o proyector) según el espacio y presupuesto disponibles. En el caso de la Biblioteca C2, optaron por consolas Nintendo Switch y Xbox; no especifican cantidades. Mientras que la Biblioteca General

cuenta con seis consolas, no determinan de qué clase pero sí que van acompañadas de televisores.

- Adquirir videojuegos digitales, ya que no ocupan espacio físico y pueden instalarse de forma remota quedando a disposición en las consolas.

Dicha selección debería hacerse pensando no solo en las características e intereses de los usuarios sino también en las posibilidades de diseño de actividades lúdico-literarias.

La Biblioteca C2 cuenta con siete juegos disponibles entre ambas consolas, en tanto que la Biblioteca General dispone de dieciséis.

- Establecer, por un lado, un sistema de reserva con el fin de tener un mayor control sobre el préstamo; y por otro, tiempos de uso que favorezcan la rotatividad. La Biblioteca C2 maneja un tiempo máximo de tres horas y la Biblioteca General un máximo de dos.

En cuanto a la elección de los videojuegos según las posibilidades que ofrecen para generar experiencias lúdico-literarias, Ordás (2020) destaca a los videojuegos narrativos de los cuales existen diversos tipos que pueden relacionarse con el espacio y colección del servicio. Al respecto, menciona aquellos “inspirados en autores literarios, como el caso de The Franz Kafka videogame, una aventura gráfica en la que el jugador debe ayudar a un psicoanalista a resolver una serie de puzzles o retos mientras viaja por un mundo onírico y delirante” (Ordás, 2017b, sección Algunas ideas de juegos y videojuegos, párr. 9).

Al igual que con los juegos de mesa, hay recursos con mecánicas y temáticas diversas, al momento de seleccionarlos deberían de tenerse en consideración los aspectos lecto-lúdico-narrativos que presentan.

Por lo que se refiere a la compra y adquisición de los juegos de vídeo, Sánchez Montero (2021), plantea una clasificación según el costo:

- Gratuitos o free to play: no cuestan nada pero pueden tener publicidad. Son de distribución libre o han expirado sus licencias.
- Freemium: son gratuitos pero ofrecen microtransacciones monetarias que permiten mejoras dentro del juego o aportan niveles extras, como el Clash Royale o el Fornite.

- De pago único: los tradicionales, se pagan en la tienda física o en línea. No tienen límite de uso.
- Suscripción: hay que pagar una suscripción mensual o anual ya que se utilizan servidores específicos para poder crear una comunidad y jugar, como es el caso de World of Warcraft.

Conociendo las distintas opciones de compra la institución podrá elegir aquella o aquellas que mejor se adapten a su situación.

La incorporación de estos dispositivos permitiría plantear otras propuestas relacionadas, como la de generar espacios para la creación de videojuegos.

Con respecto a este planteo, Zamit manifestó que lo considera viable, pues así como desde el servicio se han generado diversas instancias de formación, podrían llevarse adelante talleres que aborden el diseño de los juegos de video. Al respecto Ripoll señaló, como se mencionó previamente, que puede enseñarse a los usuarios el uso de herramientas para crear narrativas interactivas y pequeños juegos que sirvan dentro de los servicios. Siguiendo esta idea, Méndez Irizarry (2019) puntualiza que una de las recomendaciones del portal Tech Soup for Libraries (s.f.) para la implementación de un programa de videojuegos, es la de “proveer la oportunidad de que los usuarios puedan crear videojuegos en plataformas como Scratch, RPG Maker o GameMaker” (párr. 8). Asimismo, Ordás (2018) expresa que las bibliotecas podrían brindar información y habilidades tecnológicas para la invención de juegos de vídeo.

Estos espacios de creación podrían también generarse para los juegos de mesa y juguetes. Borja (2000 citado por Reyes Ruiz de Peralta, 2010) menciona que en las ludotecas pueden realizarse talleres para diseñar, construir y reparar juguetes. De hecho, como se mencionó anteriormente, desde la Ludoteca ya se han realizado talleres de diseño de juegos de mesa. De igual modo, en los antecedentes aparece esta idea: en el CCE Santiago se han concretado instancias para la fabricación de juegos en madera; y en las ludotecas de la Intendencia de Canelones se han llevado adelante encuentros para construir juguetes con materiales reciclados. En relación con este último caso, Brinnitzer (2018), expresa que pueden organizarse talleres en los que se enseñen técnicas y se utilicen materiales de desecho para la

invención. La autora puntualiza que al construir con ellos un nuevo juego o juguete deben tenerse en cuenta ciertos aspectos, como:

- Durabilidad: se debe atender a las superficies y conexiones de los recursos ya que suelen ser manipulados por varias personas y de diversa manera. Es importante protegerlos adecuadamente.
- Higiene: los materiales deben ser lavables con agua o bien con otros productos.
- Estética: tener en cuenta las formas, los colores, las texturas, la selección de imágenes.
- Embalaje: el envoltorio (caja, bolsa) en el que se conservará el juego o juguete debe concordar con la estética del contenido y debe incluir el nombre, el instructivo y los materiales de juego.

Esta última propuesta podría implementarse como un espacio formativo más dentro de los que ya desarrolla el servicio, considerando que además se conecta con temáticas como el medioambiente y el reciclaje, que son de interés para la institución.

### → Red de ludotecas

Se visualiza la posibilidad de crear una red de ludotecas a nivel departamental, teniendo en cuenta dos aspectos principales: primero, que esta creación respondería a los principios de cooperación y desarrollo del CCE. Segundo, que recientemente se conformó la red de bibliotecas de Ciudad Vieja que nuclea distintas instituciones públicas y privadas que ofrecen servicios bibliotecarios en el barrio y que integra la Mediateca.

A partir de estos antecedentes podría llevarse adelante la construcción de una red que reúna a los diversos servicios lúdicos de la capital con el objetivo de generar lazos, intercambios y favorecer el trabajo conjunto; de forma tal que los servicios crezcan y puedan responder a las necesidades de sus comunidades.

En relación a esta idea, Brinnitzer (2018) menciona que “si en una misma localidad o región se asientan varias ludotecas, pueden promoverse encuentros para enriquecer mutuamente cada proyecto y conformar una red, así como también para colaborar y brindar asesoramiento para la creación de nuevas ludotecas” (p. 56).

Esta recomendación se relaciona con lo mencionado por los entrevistados sobre el futuro del servicio, en cuanto a la posibilidad de incorporar un espacio itinerante de juegos, puesto que esto podría implementarse dentro de la red.

En definitiva, se proponen estas ideas con el fin de que sirvan como disparadores de posibles proyectos futuros.

## **9. CONCLUSIONES**

Este trabajo tuvo como principal objetivo presentar, describir y analizar a las ludotecas como servicios en bibliotecas a partir del caso del CCE Montevideo. A través de la revisión de literatura, las entrevistas a informantes calificados y la sistematización de las experiencias con ludotecas de los CCE de la Red española, fue posible reunir, conectar y entrelazar los conocimientos por medio del análisis y la interpretación; y en base a ello alcanzar el objetivo propuesto de recomendar servicios y actividades que la Mediateca pueda implementar desde la Ludoteca.

Tomando en cuenta toda la información y aportes recopilados y analizados a lo largo de la monografía, se concluye que es posible conjugar los servicios si se tienen en consideración sus particularidades y posibles puntos de contacto en la intersección. Es necesario estudiar y visualizar cómo y dónde pueden originarse esos intercambios, de forma tal que ambos se vean favorecidos en función de las características de los usuarios y de la institución.

En relación a esos posibles nexos, hay que resaltar la propuesta de incorporación de videojuegos, ya que comprende un área de interés sobre la cual se hallaron experiencias en bibliotecas y un debate a nivel teórico sobre la inclusión de estos en los servicios, lo que deja abierta la posibilidad de profundizar sobre el asunto.

Otro aspecto a destacar es el rol del bibliotecólogo como bibliotecario-ludotecario, pues a partir de lo expuesto por los autores e informantes calificados se concluye que este puede adquirir y/o desarrollar una serie de habilidades y destrezas que le

permitan aprovechar al máximo este nuevo lugar. Lo cual, se entiende que evidencia la necesidad de contar con espacios de formación en la materia.

Con la realización de este trabajo se visualizó la importancia que tiene el juego a lo largo de la vida y el porqué entonces es fundamental facilitar su acceso para todas las personas a través de las ludotecas, que, al igual que las bibliotecas, constituyen espacios esenciales en la sociedad.

Como consideración final se destaca que la temática abordada comprende un área en desarrollo que está sentando sus bases. Durante el proceso de elaboración de esta monografía se halló un panorama teórico no muy extenso en el que la relación entre biblioteca y ludoteca no está del todo afianzada ni delimitada. No obstante, se observó que son cada vez más los profesionales de la información que se interesan por esta conexión, buscan establecer relaciones interdisciplinarias con el objetivo de saber más sobre las ludotecas para así poder incorporarlas en sus servicios. Por consiguiente, se considera altamente relevante que desde la bibliotecología se atienda esta situación, visto que existe una gran riqueza entre las intersecciones del mundo lúdico y literario, desde donde las bibliotecas pueden buscar nuevas formas de crecer y reinventarse.

Para concluir, se espera que este trabajo sirva como antecedente para futuras investigaciones sobre el tema, pues queda mucho por conocer, debatir y analizar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brinnitzer, E. (2018). *Juegotecas: espacios para crear y promover actividades colectivas: orientaciones para el diseño de proyectos*. Buenos Aires: Noveduc.

Buen Juárez, A. M. de. (2014). *Ludoteca: espacio de educación y resistencia en un mundo neoliberal* [Tesis de grado]. UNAM. Recuperado de [https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/?func=find-b&find\\_code=WTT&request=Ludoteca%3A+espacio+de+educaci%C3%B3n+y+resistencia+en+un+mundo+neoliberal&local\\_base=TES01](https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/?func=find-b&find_code=WTT&request=Ludoteca%3A+espacio+de+educaci%C3%B3n+y+resistencia+en+un+mundo+neoliberal&local_base=TES01)

Bueno, S. B., & Eggert, G. (2006). A biblioteca e a brinquedoteca: mediadores do livro, objeto prazeroso de saber e lazer no ambiente escolar. *Ciências & Cognição*, 8, 10-21. Recuperado de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1806-58212006000200003](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212006000200003)

Burghi, N. (2000). Aprender jugando: de una ludoteca-biblioteca. En V Jornadas de Psicología Universitaria (pp. 41-46). Montevideo: Udelar.

Bustos Naulin, F., & Guzmán Seguel, J. (2010). Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas. *Serie Bibliotecología y Gestión de Información*, 54. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3129746>

Castillo Melo, C. (2009). De ludoteca a biblioteca. El caso de la Fundación Bella Flor. *Códice*, 5(2), 197-207. Recuperado de <https://biblat.unam.mx/hevila/CodiceBogota/2009/vol5/no2/6.pdf>

CCE Montevideo. (s.f. a). *Sobre el CCE Montevideo - Red AECID*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de <https://cce.org.uy/red-aecid/>

CCE Montevideo. (s.f. b). *Mediateca*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de <https://cce.org.uy/mediateca-cce/>

CCE Montevideo. (s.f. c). *Bibliotecas: nuevos espacios lúdicos*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de

<https://cce.org.uy/evento/bibliotecas-nuevos-espacios-ludicos/>

CCE Montevideo. (s.f. d). *Festival Internacional de Ludoteca*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de <https://cce.org.uy/evento/festival-internacional-de-ludoteca/>

CCE Santiago. (s.f.). *Ludoteca*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de <https://ccesantiago.cl/ludoteca-cce/>

Devetach, L. (2008). *La construcción del camino lector*. Córdoba: Comunicarte.

*El programa ocio y tiempo libre. La respuesta a la necesidad de educar en el tiempo de ocio de los niños y las niñas*. (2001). Ajuntament de Lleida Institut d'Educació Ramon Barrull. Recuperado de

[https://www.eduso.net/wp-content/uploads/2021/11/13\\_R\\_Barruell.pdf](https://www.eduso.net/wp-content/uploads/2021/11/13_R_Barruell.pdf)

Fundación Amigos Pereira Rossell. (s.f.). *La Ludoteca*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de <https://fundacionamigos.com/>

García Ríos, R. R. (2019). *El Juego: contenido y metodología en el ejercicio profesional de la Educación Social. Abordajes posibles en el trabajo con jóvenes* [Tesis de grado]. ANEP - CFE. Recuperado de

<https://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1763>

Garolera Rosales, M. P. (2018). ¿Cómo estudiamos videojuegos? Dificultades y oportunidades desde las ciencias sociales. En *¡Jugar y Leer! Primer Festival Internacional del Juego ¡Juguemos Más! 2018*. Centro Cultural de España - CCE Santiago. Recuperado de

[https://ccesantiago.cl/wp/wp-content/uploads/2021/04/Libro\\_Digital\\_Festival\\_intern\\_Juego-FIN-23-05-2019.pdf](https://ccesantiago.cl/wp/wp-content/uploads/2021/04/Libro_Digital_Festival_intern_Juego-FIN-23-05-2019.pdf)

Gobierno de Canelones. (2014). *Ludotecas permanentes de Canelones*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de

<https://www.imcanelones.gub.uy/es/noticias/ludotecas-permanentes-de-canelones>

Gómez Hernández, J. A. (2004). Por qué y para qué las bibliotecas en el siglo XXI. En *Palabras por la biblioteca* (pp. 94-97). Madrid: Comunidades de Castilla La Mancha.

González Tardón, C. (2011). El papel de los videojuegos en las bibliotecas. *FAQ. Zehar*, 69, 11-19. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4131101>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta edición). Ciudad de México: McGraw-Hill.

IES Columela. (s.f.). *Biblioteca Ludoteca*. IES Columela. Recuperado de

[https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/11001762/helvia/sitio/upload/Proyecto\\_bibliotecaludoteca.pdf](https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/11001762/helvia/sitio/upload/Proyecto_bibliotecaludoteca.pdf)

Ludotecas permanentes llevan recreación por todo el departamento de Canelones. (2014, noviembre 11). *Hoy Canelones*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de

<https://hoycanelones.com.uy/2014/11/11/ludotecas-permanentes-llevar-recreacion-por-todo-el-departamento-de-canelones/>

Marín, I. (2009). Jugar, una necesidad y un derecho. *Aloma revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport*, 233-249. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3101276>

Marín, I. (2012, octubre 23). ¿Por qué el juego es imprescindible para el ser humano? [Blog]. *Jugar, una forma de vivir*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de

<https://www.immamarin.com/2012/10/por-que-el-juego-es-imprescindible-para-el-ser-humano/>

Méndez Irizarry, A. S. (2019, marzo 22). Programas de videojuegos en las bibliotecas [Blog]. *Infotecarios*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de <https://www.infotecarios.com/programas-de-videojuegos-en-las-bibliotecas/>

Morillas González, C. (1990). Huizinga-Caillois: variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar*, 16, 11-39. Recuperado de <https://revistes.uab.cat/enrahonar/article/view/v16-morillas>

Organización de las Naciones Unidas. (2013). *Observación general N° 17 (2013) sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes*. Comité de los Derechos del Niño - ONU.

Recuperado de

<https://bienestaryproteccioninfantil.es/observacion-general-no-17-2013-del-comite-de-los-derechos-del-ninos-sobre-el-derecho-del-nino-al-descanso-el-esparcimiento-el-juego-las-actividades-recreativas-la-vida-cultural-y-las-artes-art/>

Ordás, A. (2017a). La gamificación como actitud en las bibliotecas. *Mi biblioteca*, 48, 50-53. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10366/145113>

Ordás, A. (2017b, mayo 4). 28 de mayo, Día del Juego: Razones para celebrarlo en tu biblioteca y algunas ideas [Blog]. *Biblogtecarios*. [Consulta: mayo 2024]. Recuperado de <http://www.biblogtecarios.es/anaordas/dia-del-juego-en-bibliotecas/>

Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración*. Barcelona: UOC.

Ordás, A. (2020). El juego y pensamiento lúdico en bibliotecas [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Qdi4J5OPUzM>

Palma Anaya, G. H. (2008). *La ludoteca: propuesta de un sistema de clasificación para juegos y juguetes* [Tesis de grado]. UNAM. Recuperado de

[https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/?func=find-b&find\\_code=WTT&request=La+ludoteca%3A+Propuesta+de+un+sistema+de+clasificaci%C3%B3n+para+juegos+y+juguetes&local\\_base=TES01](https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/?func=find-b&find_code=WTT&request=La+ludoteca%3A+Propuesta+de+un+sistema+de+clasificaci%C3%B3n+para+juegos+y+juguetes&local_base=TES01)

Penón, S. (2006). Las ludotecas. *Educación social : revista de intervención socioeducativa*, 33, 83-91. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11162/94104>

Reyes Ruiz de Peralta, N. (2010). Ludoteca: orígenes de un espacio de juego con nombre propio. *Cabás*, 3, 14-28. Recuperado de <http://revista.muesca.es/articulos3/143-ludoteca-origenes-de-un-espacio-de-juego-con-nombre-propio>

Sánchez Montero, M. (2021). *En clase sí se juega: una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula*. Barcelona: Planeta.

## ANEXO

**Cuestionario de entrevista a Fabián Zamit**, especialista en juegos y uno de los desarrolladores de la Ludoteca CCE Montevideo.

### Preguntas

- ¿Qué entiendes por ludoteca? ¿Qué crees que no puede faltar en una para ser llamada así?
- Con respecto a la Ludoteca del CCE Montevideo: ¿cómo fue el proceso de implementación y desarrollo? ¿Qué experiencias destacarías?

Hibridación de servicios biblioteca y ludoteca:

- ¿Cómo crees que pueden retroalimentarse?
- Préstamo a domicilio ¿qué dirías que hay que tener en cuenta?
- Creación de videotutoriales: ¿cómo crees que podrían llevarse adelante desde la biblioteca? ¿videos creados por los usuarios?
- ¿Convivencia de lectores y jugadores? ¿Espacio compartido? ¿Fusión de los colectivos: club de lectores y club de jugadores? (juegos de rol, juegos narrativos, animación a la lectura)
- ¿Qué tipo de experiencias lúdicas recomendarías?
- Importancia del ludotecario/mediador. ¿Figura separada del bibliotecario?

Videojuegos en ludoteca:

- ¿Cómo crees que podrían abordarse? (disponibilidad de juegos) (¿talleres de iniciación a la creación de videojuegos?)

**Cuestionario de entrevista a Oriol Ripoll, especialista en juegos.**Preguntas

- ¿Cuáles dirías que son las mejores experiencias de ludotecas que conoces?
- ¿Qué crees que no puede faltar en una ludoteca para ser llamada así?

## Hibridación de servicios biblioteca y ludoteca:

- ¿Cómo crees que pueden retroalimentarse?
- Préstamo a domicilio ¿qué dirías que hay que tener en cuenta?
- Creación de videotutoriales: ¿cómo crees que podrían llevarse adelante desde la biblioteca? ¿videos creados por los usuarios?
- ¿Convivencia de lectores y jugadores? ¿Espacio compartido? ¿Fusión de los colectivos: club de lectores y club de jugadores? (juegos de rol, juegos narrativos, animación a la lectura)
- Importancia del ludotecario/mediador

## Videojuegos en ludoteca:

- ¿Cómo crees que podrían abordarse? (disponibilidad de juegos) (¿talleres de iniciación a la creación de videojuegos?)

**Cuestionario de entrevista a Alicia Fredes e Isabel Reyes** (encargadas de la biblioteca y ludoteca del CCE Santiago, Chile) y

**Cuestionario de entrevista a Maritza Santana**, encargada de la biblioteca y ludoteca del CCE Santo Domingo (República Dominicana).

### Preguntas

- ¿Qué creen que no puede faltar en una ludoteca para ser llamada así?

En el Cce Santiago/ en el CCE Santo Domingo

- ¿Los servicios de ludoteca y biblioteca están juntos o separados?
  - En el caso de estar juntos, ¿cómo funcionan?
  - En el caso de estar separados, ¿comparten algo? ¿Qué creen que puede aportar su unión? (¿convivencia de lectores y jugadores, espacio compartido? ¿fusión de colectivos: club de lectores y club de jugadores?)
- ¿Cuentan con un ludotecario/mediador? ¿Difiere del rol bibliotecario?

La Ludoteca:

- ¿Cómo fue el proceso de planificación e implementación? ¿Qué experiencias destacarían?
- Desde su creación hasta ahora ¿cómo ha cambiado el servicio? ¿Qué cambios destacarían?
- ¿Qué clase de servicios y actividades ofrece?
- ¿Se diseñan experiencias lúdicas? ¿De qué tipo?
- ¿Cuenta con videojuegos?
  - Si la respuesta es sí, ¿cómo los manejan?
  - Si la respuesta es no, ¿cómo creen que podrían abordarse? ¿Les parece necesario incorporar los videojuegos a la ludoteca?

**Cuestionario de entrevista a Michael Bahr y Elena Parentini**, encargados de llevar adelante el proyecto Ludoteca del CCE Montevideo.

Preguntas

- ¿Qué entienden por ludoteca? ¿Qué creen que no puede faltar en una ludoteca para ser llamada así?
- ¿Cuáles eran/cuáles son los objetivos de la institución al crear la Ludoteca?  
¿Por qué surge?
- ¿Qué creen que aporta la Ludoteca al CCE como institución?
- ¿Qué creen que podría aportar la unión de los servicios de ludoteca y mediateca? (¿convivencia de lectores y jugadores, espacio compartido?  
¿fusión de colectivos: club de lectores y club de jugadores?)
- ¿Qué se espera de la Ludoteca en un futuro? ¿Cómo visualizan su desarrollo?
- ¿Cómo fue el proceso de planificación e implementación? ¿Qué experiencias destacarían?
- Desde su creación hasta ahora ¿cómo ha cambiado el servicio? ¿Qué cambios destacarían?