



## ¡ESO ES JUGAR, NO GAMIFICAR!

Este es el comentario que dejaría en una foto de un juego de mesa en una biblioteca con la frase "Aquí, gamificando". ¡Eso es jugar, no gamificar! El juego es lo suficientemente potente como para reivindicarlo en cualquier espacio, incluidos los culturales. No solo es una herramienta que promueve la relación entre las personas de una forma inclusiva, sino que permite adquirir habilidades cognitivas y emocionales. También permite crear un vínculo especial entre los jugadores y con el espacio donde transcurre el juego. Es cierto que si no somos jugadores asociamos los juegos de mesa al ocio en la infancia, por eso tendemos a aprobar su presencia exclusivamente en la sección infantil de las bibliotecas. También son los propios jóvenes y adultos los que se desvinculan de este tipo de juegos que asocian al juego en familia. Pero, al igual que en otras industrias culturales como el cine o la literatura, se debería hacer una selección de juegos de mesa y videojuegos para la sección juvenil o de adultos. El videojuego fue reconocido como industria cultural en una Comisión de Cultura del Congreso en el año 2009. Es cierto que para hacer una buena selección sería importante conocer el mercado y sus modelos de negocio. ¿Conocemos las editoriales de juegos de mesa? ¿Y los estudios españoles de desarrollo de videojuegos? ¿Sabemos que existen videojuegos narrativos?

Hasta aquí, la reivindicación de la presencia del juego de mesa y del videojuego como producto cultural para todas las edades en las bibliotecas. Pero también podemos utilizar el juego como una forma de enseñar determinadas habilidades, por lo que en muchas ocasiones utilizamos los juegos, comerciales o diseñados por nosotros, como una forma de hacer llegar los contenidos de una forma divertida. En estos casos, al estar vinculados a objetivos y resultados específicos, podemos hablar de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), pero siguen siendo juegos. ¡Eso es jugar! - "Yo escenifico un restaurante en el que juegan a diseñar menús lectores y aprenden cómo están colocados los libros en la biblioteca"... ¡Eso también es jugar!

A continuación enumero las bondades de los entornos lúdicos en el aprendizaje según A. Walsh<sup>1</sup>:

- Los entornos lúdicos promueven la exploración de nuevas ideas y la innovación.
- Los juegos permiten la práctica de las competencias adquiridas y aprender de las decisiones que tomamos tanto si son acertadas como erróneas.

- Cuanto más difícil es el reto a superar, más divertido puede ser el juego y más profundo el aprendizaje.
- Los juegos y jugar son buenos para el aprendizaje activo ya que son lo que sustenta el proceso de aprendizaje.
- Las actividades creativas y lúdicas promueven el aprendizaje y la reflexión.

Entonces, ¿cuándo podemos decir que estamos gamificando en la biblioteca? Cuando una vez que hemos probado las bondades del juego y del aprendizaje basado en juegos queremos ir un paso más allá, utilizando todos esos elementos que hemos visto que funcionan como estímulos en nuestros jugadores a la hora de participar e implicarse en una actividad, a medio o largo plazo. Es por esa participación duradera en el tiempo por lo que asocio la gamificación al cambio de comportamientos y percepción de las personas en relación a las bibliotecas. La gamificación trata de crear un entorno donde las personas se sientan motivadas a realizar una acción (compartir un comentario sobre una lectura, darse de alta en un boletín, apuntarse a un taller, tomar un libro en préstamo, explorar la colección....), donde acepten desafíos en los que poner en práctica sus capacidades personales y evolucionen hasta conseguir determinados objetivos. Si ese desafío lo disfrutan y les aporta valor, la acción se repetirá y es cuándo podremos entrar en un proceso de cambio de comportamiento o mentalidad. Por supuesto, en ese proceso se incluyen elementos de los juegos de forma progresiva a modo de disparadores de la motivación, pero no estamos diseñando un juego, sino un camino por el que las personas puedan progresar; una experiencia donde la diversión esté presente como hilo conductor.

"Gamificar (o como os apetezca llamarlo), sí. Pero antes de eso, JUGAR". Pepe Pedraz (<https://www.alaluzdeunabombilla.com>)

Si queréis conocer experiencias de gamificación en bibliotecas españolas podéis leer el post (<http://bit.ly/ejemplosgamificación>).

\*Ana Ordás  
Bibliotecaria especialista en marketing digital, juegos y gamificación. Web: [anaordas.com](http://anaordas.com); TW: [aordas](https://twitter.com/aordas).

### Nota

1. Walsh, A. (2018) "The librarians' book on teaching through games and play". Estonia: Innovative Libraries. ISBN (paperback): 978-1-911500-07-0