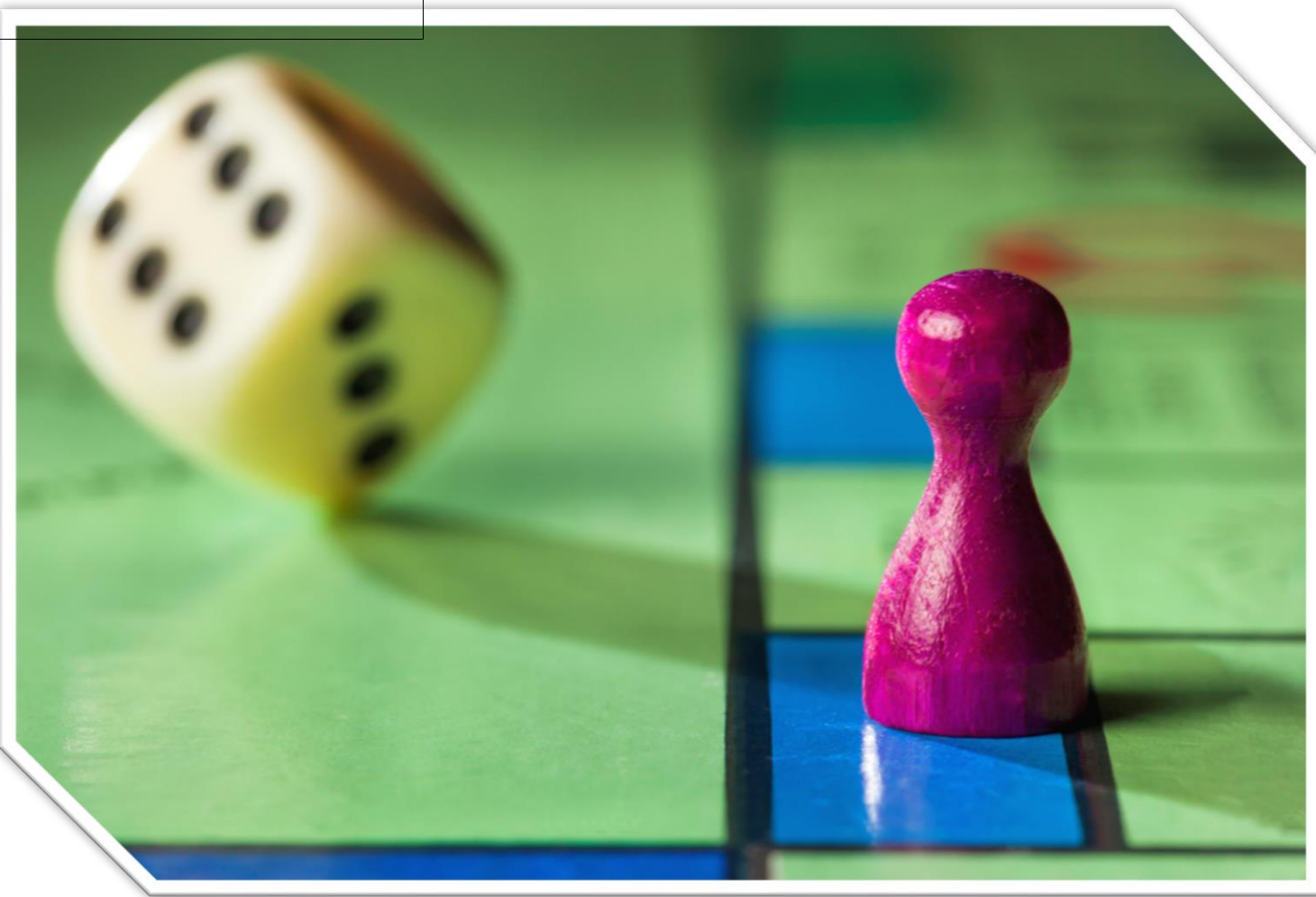


Gestión de ludotecas en las bibliotecas universitarias chilenas



Victoria Farías, estudiante de la Escuela de Bibliotecología.
Critóbal Herrera, estudiante de la Escuela de Bibliotecología
Universidad Tecnológica Metropolitana (Chile)

Introducción



¿Qué son las ludotecas?

Las ludotecas son definidas como **espacios institucionales pensados para brindar oportunidades de esparcimiento que favorezcan el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social de la comunidad universitaria.**

Se configura como un lugar de encuentro que promueve el juego, la creatividad, la comunicación, el trabajo en equipo y el respeto mutuo, mediante actividades lúdicas organizadas y el préstamo de materiales recreativos (Universidad de Antioquia, s.f.). **Para efectos de este trabajo, se entiende por ludoteca a la colección de juegos de mesa de constante circulación, que incluya a los videojuegos disponibles si es que los hay, para los usuarios de las bibliotecas universitarias chilenas.**

Introducción

Sala de Juegos en Biblioteca San Joaquín, con consolas y mobiliario reciclado.



Nota: Bibliotecas UC. (2025). Sala de Juegos en Biblioteca San Joaquín, con consolas y mobiliario reciclado. [Fotografía]. LinkedIn.
https://www.linkedin.com/search/results/all/?fetchDeterministicClustersOnly=true&heroEntityKey=urn%3Ali%3Aorganization%3A107417678&keywords=bibliotecas%20uc&origin=RICH_QUERY_SUGGESTION&position=0&searchId=511a9373-99e8-41a4-a789-9ceb59b0a5a8&sid=9_7&spellCorrectionEnabled=false

Problema de Investigación

Si bien se constata la existencia e integración de ludotecas y juegos de mesa y videojuegos dentro de los espacios académicos chilenos, actualmente, se desconoce el detalle de las características de estas colecciones y la forma en que se desarrolla su administración, a diferencia de sus contrapartes extranjeras que han sido estudiadas y cuentan actualmente con guías y soluciones implementadas para la gestión de estos servicios.

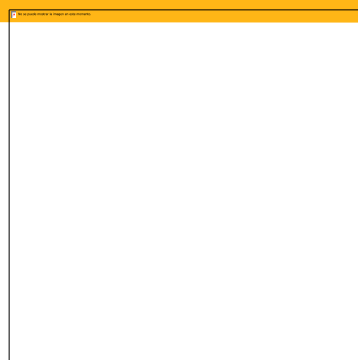


Objetivo general



Identificar las características de la **gestión de espacios lúdicos** y colecciones de juegos de mesa y de videojuegos en las bibliotecas universitarias chilenas mediante una encuesta a los encargados de estas colecciones, **para identificar las formas de desarrollo de la colección, catalogación, circulación, infraestructura, y usuarios.**

Metodología



El proceso se llevó a cabo en cuatro fases progresivas:

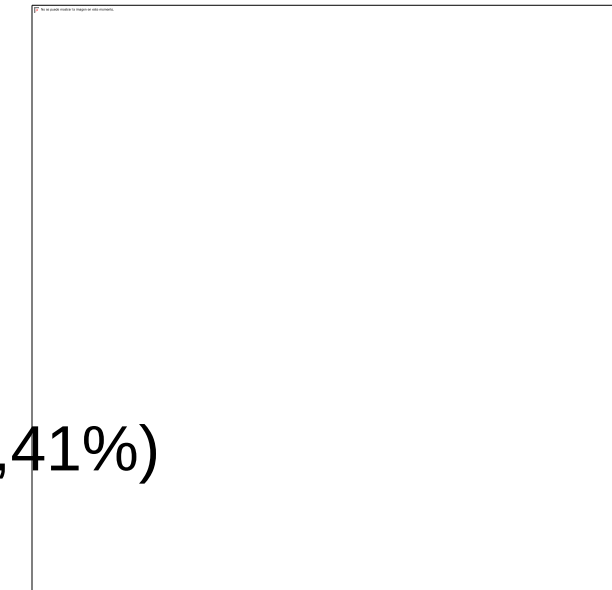
- **Fase Exploratoria:** Revisión de la literatura nacional e internacional y construcción del marco conceptual mediante Scopus y Research Rabbit.
- **Fase de Diseño:** Actualización de la base de datos de contactos de las/los bibliotecarias/os de interés para el estudio y creación del instrumento de recolección en formato digital.
- **Fase de Campo:** Envío semanal del cuestionario vía correo electrónico durante un mes, reforzado con llamadas telefónicas directas a los funcionarios en la tercera semana para asegurar una mayor la tasa de respuesta.
- **Fase de Análisis:** Organización y limpieza de los datos en una matriz de análisis mediante Microsoft Excel, procediendo a la agrupación temática y generación de estadísticas descriptivas y gráficos.

Resultados



1) Existencia de Juegos y Videojuegos en las Bibliotecas Universitarias Chilena

- Total de bibliotecas por sede encuestadas: **104**
- No poseen una ludoteca: **59**
- Dicen tener una ludoteca: **45**
- Dicen tener videojuegos: **7**
- Cantidad de juegos: Entre 1 a 15 (35,29%), entre 16 a 45 (33,33%) y más de 45 (29,41%)



2) Gestión de presupuesto:

- Presupuesto relativo (33,33%), Presupuesto nulo (31,11%)
- Criterios de selección populares: **Edad de jugadores, Cantidad de jugadores, Nivel de complejidad.**
- Adquisición: Compra directa (62,22%) y Donaciones (44,44%)
- Frecuencia de revisión: En cada devolución (68,89%)

Resultados

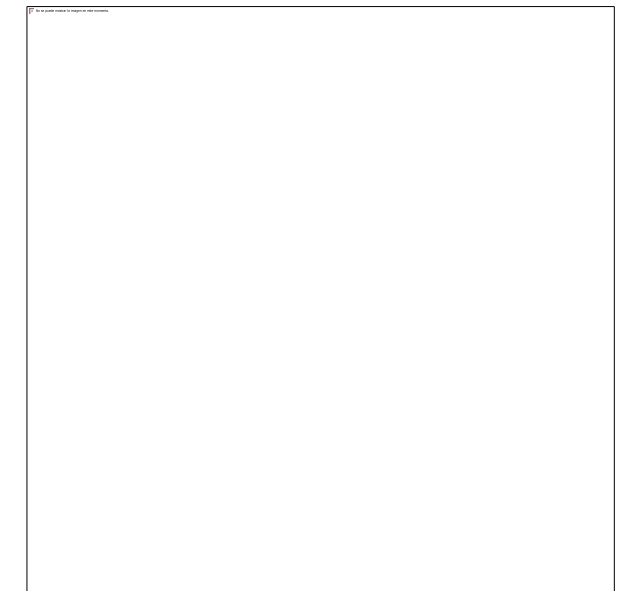


3) Catalogación y clasificación

- Sistema de descripción: MARC21 (82,2%)
- Sistema de Clasificación: Sistema de Clasificación Dewey (75,56%)
- Metadato y Punto de Acceso: Título (97,78%), Autor/ Diseñador (55,56%), Edad recomendada, (48,89%) y Editorial (42,22%)

4) Gestión de circulación

- Tipo de préstamo: En dependencias de la biblioteca (71,11%) y en Dependencias de la universidad (64,44%)
- Tipo de préstamo de videojuegos: En dependencias de la biblioteca (71,43%)
- Tiempo de préstamo: Jornada (37,8%) y de 1 a 4 horas (31,1%)
- Tiempo de préstamo de los videojuegos: 5 días (42,86%)
- Preservación: Refuerzo de cajas (40%), Enfundado de cajas (37,78%) y Ninguno (20%)
- Sanciones: Reposición (57,8%) y Suspensión (24,4%)



Resultados



5) Infraestructura y espacio físico

- El 62,22% de las bibliotecas universitarias no cuentan con espacio exclusivo para los juegos de mesa o videojuegos
- Mobiliario: Mesas (56,25%) y Sillones (31,25%)

6) Gestión de los Usuarios

- Perfil de los usuarios: Estudiantes (95,56%)
- Actividades: No aplica (46,7%) y Torneos (26,7%)
- **Impacto percibido en la comunidad** : Esparcimiento (77,78%), Socialización (51,11%) Bienestar del usuario (46,67%) y Desarrollo de Habilidades (35,56%)
- **Impacto percibido en la biblioteca**: Espacio de descanso (22,2%), Espacio de comunidad (22,2%), Interacción con el usuario (15,6%), Innovación Pedagógica (13,3%) y Aspecto crítico (2,2%)

Conclusiones



- Las ludotecas responden a una problemática sobre como atraer a los no usuarios a la biblioteca además de ayudar a sobrellevar la vida académica reduciendo el estrés y proponiendo actividades de esparcimiento a los usuarios en su tiempo libre.

MUCHAS GRACIAS POR SU ATENCIÓN

Victoria Farías, Estudiante de la Escuela de Bibliotecología, Universidad Tecnológica Metropolitana. V.farias15@gmail.com

Cristóbal Herrera, Estudiante de la Escuela de Bibliotecología, Universidad Tecnológica Metropolitana.

Cristobalherreraleiva@gmail.com