

Prompt, juego y ¡acción!

Gamificando
bibliotecas con IA

Cristian Maturana

IV Encuentro Interamericano de
Bibliotecarios, Información y
Alfabetización (EIBIA 2026)



**Competimos por la atención
en la economía de la distracción.**

Atención

**Redes Sociales
& Streaming**

**Los libros ya no
compiten solo contra
otros libros.**

**En el panorama actual,
el mayor desafío de la
biblioteca es capturar
una atención que ha
sido fragmentada por
las redes sociales y las
plataformas de
streaming.**

El rol del bibliotecario ha mutado de la custodia a la experiencia.



Modelo de Custodia (Ayer)

- Preservar el silencio absoluto.
- Catalogación estática y archivo pasivo.
- Esperar a que el usuario llegue con una necesidad.



Modelo de Experiencia (Hoy)

- Crear interacciones dinámicas.
- Diseño de vivencias alrededor del texto.
- Procurar proactivamente la atención del usuario.

El juego genera la motivación intrínseca necesaria para recuperar lectores.



**Usuario
Distraído**

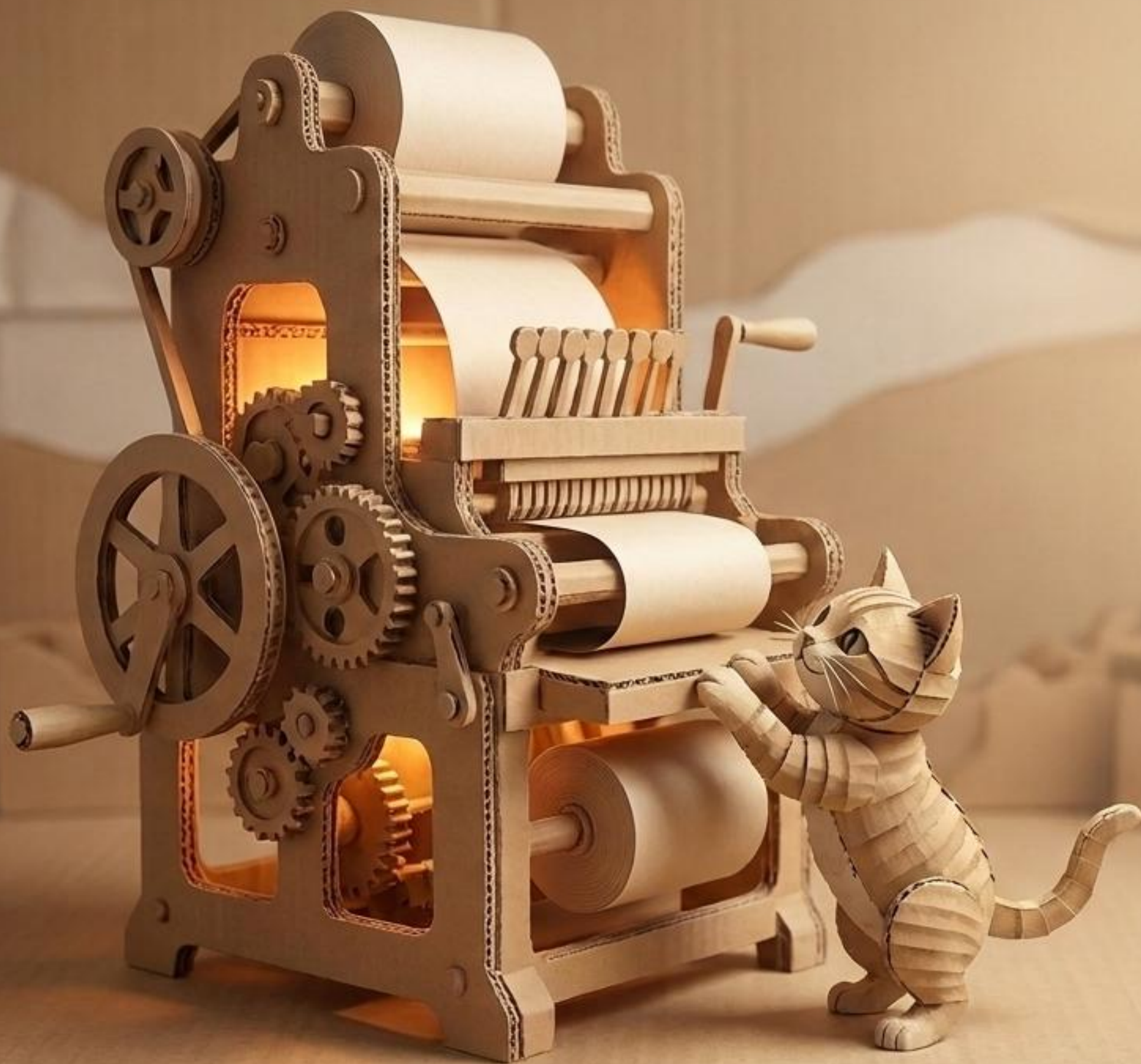
**Hábito de
Lectura**

La ludificación (gamificación) actúa como el puente perfecto. Al integrar mecánicas de juego en la biblioteca, transformamos la lectura de una obligación a un desafío motivador que el usuario desea completar por voluntad propia.

Diseñar experiencias interactivas agota los limitados recursos humanos.



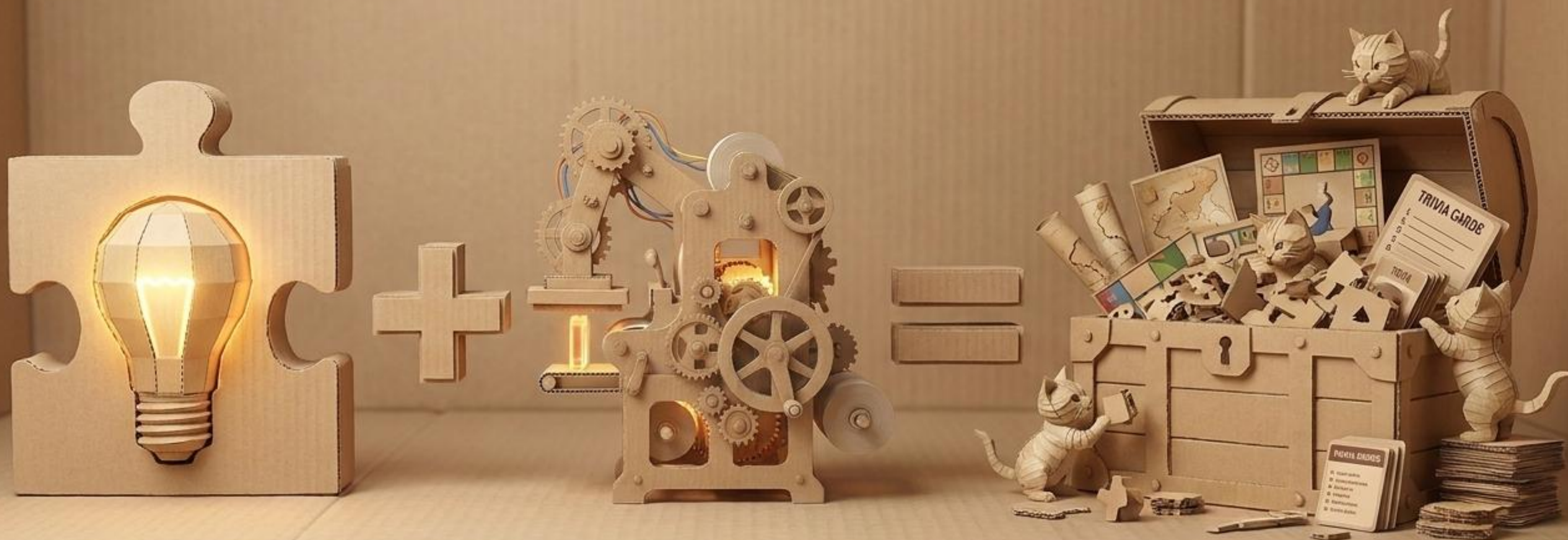
Crear narrativas interactivas, trivias complejas y dinámicas de juego requiere una cantidad masiva de horas de diseño. Las bibliotecas, a menudo con personal reducido, no pueden escalar estas experiencias manualmente.



La Inteligencia Artificial Generativa entra en escena como un motor de ideación de alta velocidad.

La IA no es una amenaza para la Biblioteca; es una herramienta de escala. Permite multiplicar la capacidad creativa de la biblioteca, generando estructuras de juego y textos en segundos para que el bibliotecario las dirija.

La IA permite escalar la creación de juegos sin agotar al personal.



Al combinar el diseño de ludificación con la velocidad de la IA, una sola idea puede transformarse instantáneamente en múltiples desafíos adaptados a diferentes edades, niveles de lectura y formatos.

Anatomía de una Instrucción Exitosa

Para que la IA funcione, debemos construirle un entorno.
Un prompt exitoso se compone de cuatro piezas fundamentales.



1. Contexto
(La Base)



2. Rol
(La Identidad)



3. Instrucción
(El Objetivo)



4. Tono
(El Ambiente)

1. Contexto: Los Cimientos

Situar a la IA es el primer paso.
Le da a nuestro 'jugador' un
lugar y una realidad desde la
cual operar.

Somos una biblioteca
popular en Luján de Cuyo,
con presupuesto limitado
y público adolescente.



2. Rol: La Identidad

Asignar un rol específico cambia la perspectiva y el nivel de experiencia con el que la IA aborda el problema.

“Actúa como un diseñador de juegos de mesa y experto en literatura fantástica.”



3. Instrucción: El Objetivo

Define el entregable exacto.
Sin un objetivo claro, la IA
perderá el foco y divagará.

Define el entregable
exacto. Sin un objetivo
claro, la IA perderá el
foco y divagará.

Redacta las reglas
de un juego de
búsqueda.



A cardboard box is transformed into a stage. Inside, a small cat figure wearing a white wizard's hat and a cape sits in the center. Seven rectangular pieces of cardboard are attached to the top edge of the box, acting as spotlights. Beams of light shine down from these 'spotlights' onto the cat and the floor of the box. The walls of the box are decorated with cut-out spider webs and small spiders. In the foreground, a scroll of paper is unrolled, displaying text.

4. Tono: El Ambiente

El estilo de comunicación define la experiencia del usuario final.

“Usa un lenguaje formal pero misterioso, propio de un narrador omnisciente.”

La Estructura Maestra: El Ensamblaje Perfecto

Al unir las piezas, transformamos una simple petición en una arquitectura de gamificación precisa.

1

Somos una biblioteca popular en Luján de Cuyo...

2

Actúa como diseñador de juegos...

3

Redacta las reglas de un juego...

4

Usa un lenguaje formal pero misterioso...



El Laberinto del Comando: Genérico vs. Estructurado

El Comando Genérico

Haz un juego
para la biblioteca



Resultado: Reglas aburridas, tono robótico, sin identidad local.

El Comando Estructurado

El método C.R.I.T.



Resultado: Narrativa inmersiva, mecánicas ajustadas al público, alto valor de gamificación

1. Primer Resultado

Cinta Adhesiva:
"Adapta las referencias
a la geografía
de Mendoza"

El Diálogo Continuo: El Arte de Esculpir

El primer resultado casi nunca es el final.
Debemos iterar y "esculpir" la respuesta
usando herramientas de ajuste.

Tijeras:
"Hazlo más breve",
"Cambia esta mecánica"

3. Nuevo
Resultado

Un universo Literario de Cartón



Diseño de mecánicas de gamificación
impulsadas por Inteligencia Artificial para
transformar los espacios de lectura.

El desafío de la atención en el espacio estático



Motivación Intrínseca:

Los espacios tradicionales dependen exclusivamente del impulso inicial del lector.



Organización Pasiva:

El sistema de catalogación ordena los libros con precisión, pero no guía la experiencia.



Catálogo Inerte:

Sin incentivos, el espacio permanece inactivo y no recompensa la curiosidad de las nuevas generaciones.



La Inteligencia Artificial como arquitecta del juego

La IA no escribe las obras; diseña los puentes hacia ellas.



Al procesar el inmenso catálogo, la tecnología genera rápidamente mecánicas de participación compleja que tomaría meses diseñar manualmente.

El Triángulo de Inmersión Literaria



La gamificación efectiva no es una serie de trucos aislados. Es un ecosistema vivo sostenido por tres pilares que la IA genera y entrelaza para mantener al lector en un ciclo de descubrimiento continuo.

Sistemas de Progresión: El Pasaporte Literario



La herramienta mapea el catálogo completo en segundos, generando decenas de categorías creativas adaptadas a los objetivos de la institución.



El usuario gana insignias al diversificar sus lecturas, transformando un sistema pasivo en un viaje estructurado.

Topografía de recompensas y rutas de lectura

2

Insignia Viento Zonda

Categoría generada por IA para premiar la acumulación de lecturas rápidas y ágiles.

1

Lector Inicial

3

Ruta del Vino

Desbloqueo narrativo que dirige al lector exclusivamente hacia autores locales, incentivando el rescate de patrimonio local.

Narrativas Inmersivas: Escape Rooms y Misterios

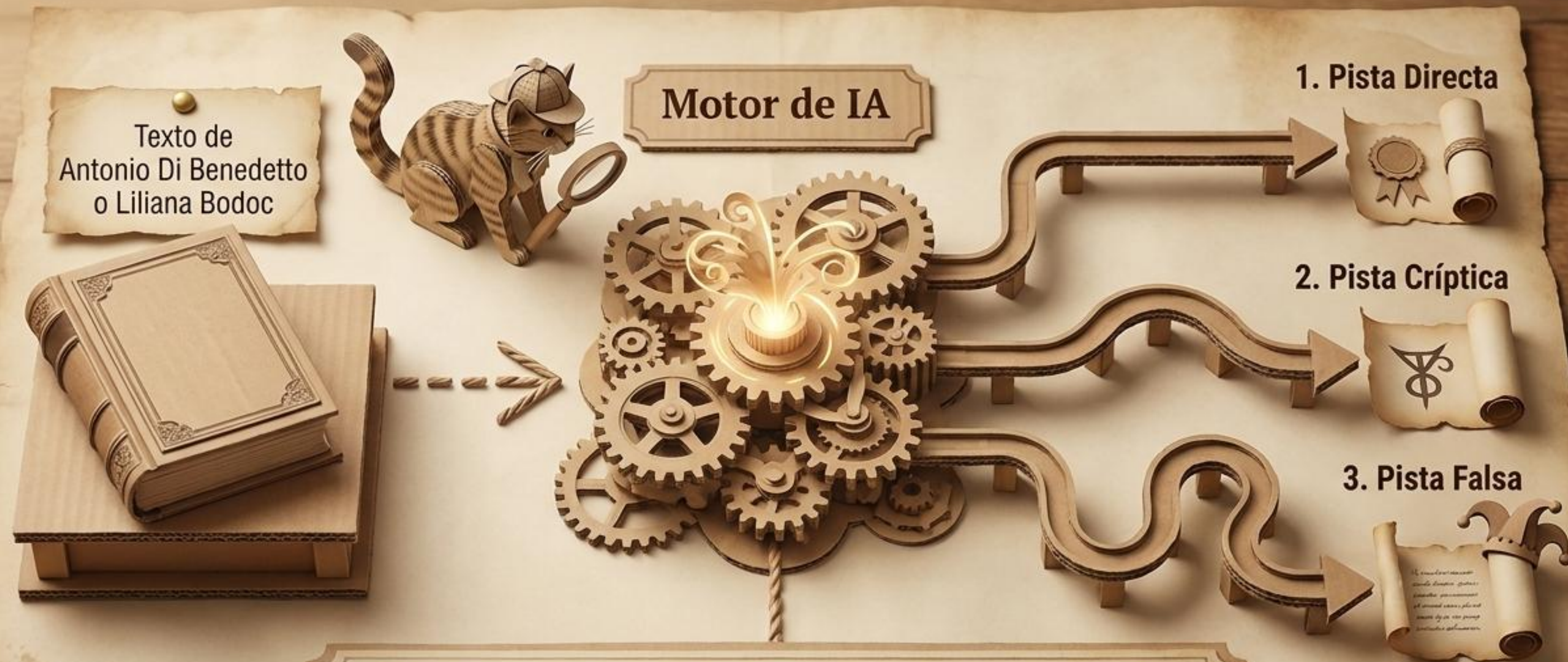


La biblioteca se convierte en el escenario de una investigación.

Se utiliza el motor de la IA para ramificar historias y generar tramas de misterio interactivo.

El objetivo es que las herramientas digitales dirijan la atención de vuelta al formato físico, utilizando la arquitectura del espacio como el tablero principal del juego.

El motor de ramificación de pistas



Al alimentar a la IA con obras específicas, el sistema deconstruye citas literarias para formular acertijos escalonados adaptados a la capacidad deductiva del usuario.

Creación de Personajes y Lore Oculto



El Lore dota de significado a la exploración de la biblioteca.

La IA redacta descripciones y establece las reglas de un mundo alternativo de ficción.

Los diarios y diarios de personajes se ocultan estratégicamente en los pasillos, invitando al lector a armar el rompecabezas histórico.

Estratificación arquitectónica de la fantasía



El trasfondo generado por IA proyecta una capa de significado inmersivo sobre el espacio físico.

Los pasillos convencionales se transmutan en la geografía de una aventura épica.

El Mapa del Lector: Síntesis del Ecosistema



El espacio donde la tecnología se desvanece



Gamificar la literatura no le resta valor, sino que **democratiza la capacidad de asombro.**

La Inteligencia Artificial, las insignias y los misterios son simplemente el andamiaje. El verdadero triunfo del diseño ocurre cuando el juego se detiene y el lector, cautivado por el camino, se queda por la historia.

El Alma de la Biblioteca en la Era de la Inteligencia Artificial

Navegando la ética, los límites y el insustituible factor humano.



El Paradigma de la Co-Creación

La Máquina Construye

La Inteligencia Artificial diseña estructuras complejas, optimiza procesos y procesa volúmenes masivos de datos a gran escala.

El Humano Conecta

El bibliotecario valida la información, da sentido a la estructura y crea la experiencia real para el usuario.

El Riesgo de las “Alucinaciones” Tecnológicas

La IA no “sabe” verdades absolutas; es un modelo que predice palabras.

Por esta razón, a menudo inventa libros enteros, autores inexistentes o altera fechas históricas.

Requiere una auditoría humana constante para separar la predicción de la realidad.



La Regla de Oro en la Gestión de Datos



Estructura

La Inteligencia Artificial crea la estructura del juego y la base de los datos.



Validación

El bibliotecario asume el rol crítico de validar los datos y garantizar la veracidad.

Corrigiendo el Sesgo Cultural

La Visión por Defecto
La IA suele tener un sesgo fuertemente anglocéntrico en sus respuestas y recomendaciones.

La Intervención Estratégica.
Es fundamental obligar a la IA mediante prompts específicos a enfocarse en la literatura hispanoamericana o argentina.





La Frontera de los Derechos de Autor

Junto con el sesgo cultural, el uso de la Inteligencia Artificial exige un cuidado riguroso sobre la propiedad intelectual. Generar contenido automatizado requiere vigilancia constante para no vulnerar los derechos de los autores originales.

Matriz de Roles: Optimizador vs. Guardián

El Motor de IA

Optimización de
Procesos

Sesgo Anglocéntrico
por Defecto

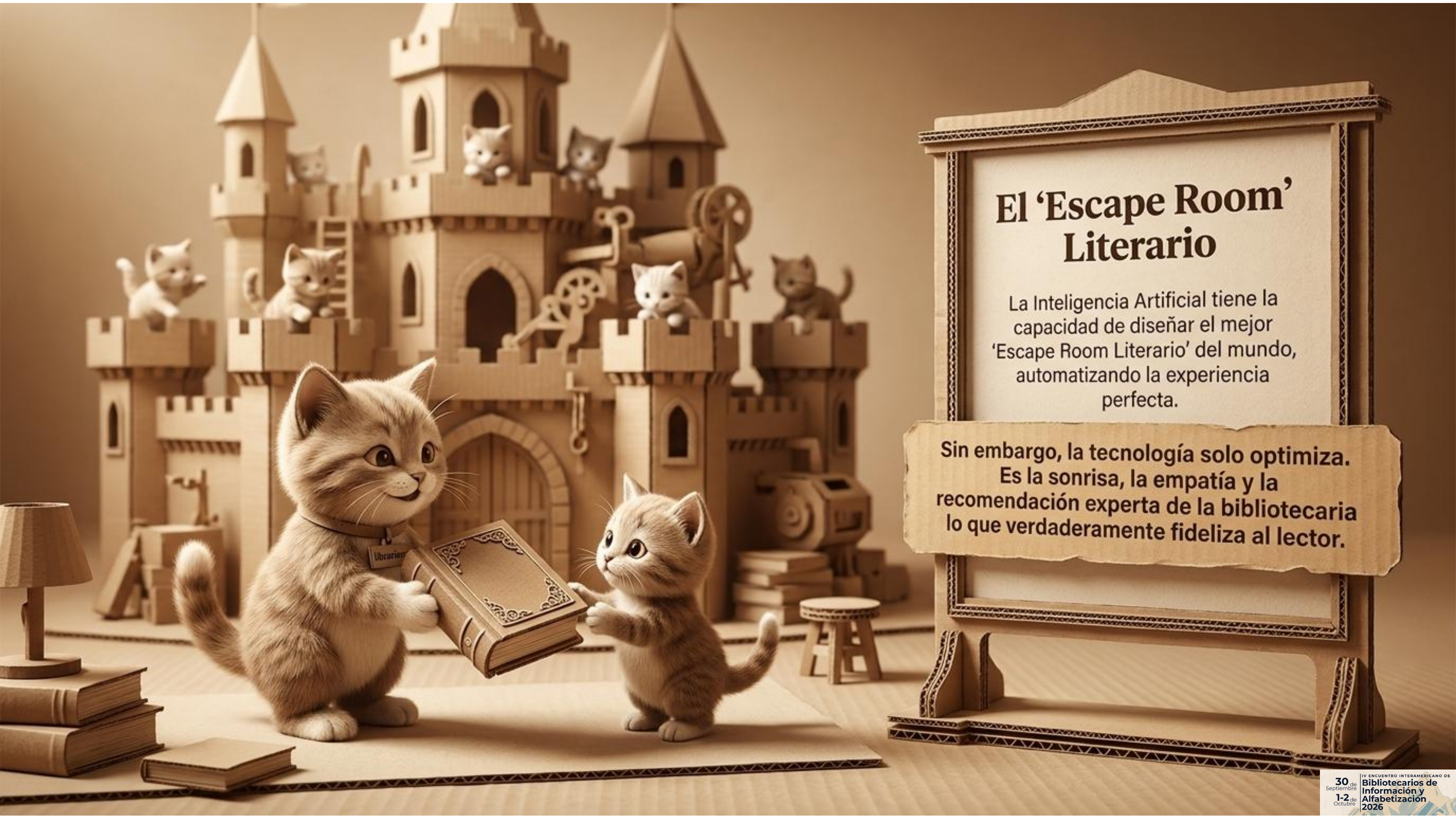
Generador de
Estructuras

El Filtro Humano

El Encuentro Humano

Foco Hispanoamericano
y Local

Validador de
Veracidad



El 'Escape Room' Literario

La Inteligencia Artificial tiene la capacidad de diseñar el mejor 'Escape Room Literario' del mundo, automatizando la experiencia perfecta.

Sin embargo, la tecnología solo optimiza. Es la sonrisa, la empatía y la recomendación experta de la bibliotecaria lo que verdaderamente fideliza al lector.



El Verdadero Propósito de la Biblioteca

En medio de la revolución tecnológica, el propósito central de la biblioteca nunca fue la simple gestión de datos. Siempre ha sido, y seguirá siendo, el encuentro humano.