

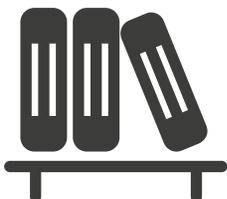
N° 129 DICIEMBRE 2025

ISSN: 0719-0832

**Serie Bibliotecología
y Gestión de Información**

Departamento de Gestión de la Información

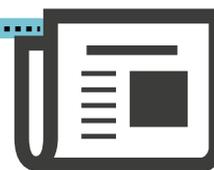
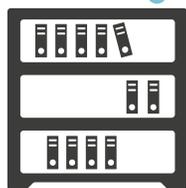
ESCUELA DE BIBLIOTECOLOGÍA



**LA LUDOTECA EN EL ÁMBITO DE LA
EDUCACIÓN SUPERIOR:
UNA REVISIÓN NARRATIVA**

**THE TOY LIBRARY IN THE FIELD OF HIGHER EDUCATION:
A NARRATIVE REVIEW**

Víctor Vergara Muñoz



SERIE BIBLIOTECOLOGÍA Y GESTIÓN DE INFORMACIÓN

Nº 129, diciembre 2025
ISSN 0719-0832

Serie Bibliotecología y Gestión de la Información es publicada desde octubre de 2005 por el Departamento de Gestión de la Información de la Facultad de Administración y Economía de la Universidad Tecnológica Metropolitana. Dr. Hernán Alessandri #722, 6º piso, Providencia, Santiago, Chile, www.utem.cl

Sus artículos están disponibles en versión electrónica en E-prints in Library and information Science: <http://eprints.rclis.org> y están indizados e integrados en la base de datos Academic Search Complete de EBSCO.

Está registrada en:

- Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal (LATINDEX)
- Ulrich's web: Global Serials Directory.
- Dialnet, portal de difusión de la producción científica hispana,
- DOAJ – Directory of Open Access Journals
- Google Scholar.
- OpenDOAR: Search Repository Contents

Sitio web:

- <https://seriebibliotecologia.utem.cl/>
- <http://bibliotecarios.cl/servicios/serie-bibliotecologia-y-gestion-de-informacion/>

Dirección editorial

Nicol Coccio Muñoz
Directora Escuela de Bibliotecología

Guillermo Toro Araneda
Editor jefe

CONSEJO EDITORIAL

Ingrid Espinoza Cuitiño
Mariela Ferrada Cubillos
Cherie Flores Fernández
Héctor Gómez Fuentes

Jessica Carvajal Lobos
Presidenta del Colegio de Bibliotecarios de Chile A. G.

Marisol Durán Santis
Representante Legal

Enrique Maturana Lizardi
Decano Facultad de Administración y Economía

Guillermo Toro Araneda
Director, Departamento Gestión de la Información.

Comité técnico:

Directora de Extensión
• Nicole Fuentes

Coordinador editorial
• Claudio Lobos
Ediciones UTEM

Diseño y diagramación
• Yerko Martínez
Ediciones UTEM

Corrección de estilo

• Gonzalo López
• Siujen Chiang
Ediciones UTEM

Diseño y diagramación

Vicerrectoría de Vinculación con el Medio

Autorizada su reproducción
con mención de la fuente.

LAS IDEAS Y OPINIONES CONTENIDAS EN LOS TRABAJOS Y ARTÍCULOS SON DE RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DE LOS AUTORES Y NO EXPRESAN NECESARIAMENTE EL PUNTO DE VISTA DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA METROPOLITANA

LA LUDOTECA EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA REVISIÓN NARRATIVA

Víctor Vergara Muñoz

Este trabajo se desarrolló en el marco de la asignatura Métodos de Investigación Bibliográfica, bajo la supervisión de la profesora Cherie Flores-Fernández.

RESUMEN

La ludoteca es un espacio social orientado a ofrecer experiencias ludocreativas que favorecen el desarrollo integral, tanto en niños como en jóvenes y adultos. Si bien existe literatura abundante sobre las ludotecas infantiles, la evidencia relacionada con su presencia y función en la educación superior es aún limitada. El objetivo de esta investigación fue describir los usos que adquieren las ludotecas en el ámbito de la educación superior. Para ello, se realizó una revisión narrativa, analizando 10 artículos que abordan la implementación y uso de ludotecas en el contexto universitario. Los principales hallazgos mostraron que estos espacios se utilizan principalmente como instancias de apoyo al proceso formativo, contribuyendo a la preparación, desarrollo y perfeccionamiento académico y profesional de los estudiantes. A pesar de la diversidad de enfoques teóricos, metodológicos y disciplinares presentes en los estudios analizados, se observa una coincidencia general respecto del rol de la ludoteca como recurso pedagógico de apoyo académico-profesional. Se concluye que la literatura sobre ludotecas en el contexto de educación superior es escasa, lo que evidencia la necesidad de fomentar la producción y publicación de investigaciones que documenten y analicen sus usos, aportes y potencialidades en la formación universitaria.

PALABRAS CLAVE

ludoteca, educación superior, revisión narrativa

ABSTRACT

The toy library is a social space designed to offer play-based and creative experiences that foster the integral development of children, youth, and adults alike. Although there is extensive literature on children's toy libraries, evidence regarding their presence and function in higher education remains limited. This study aimed to describe how toy libraries are used within higher education settings. To this end, a narrative review was conducted, analyzing ten articles addressing the implementation and use of toy libraries in university contexts. The main findings indicate that these spaces are primarily used as support instances for the learning process, contributing to students' academic and professional preparation, development, and improvement. Despite the diversity of theoretical, methodological, and disciplinary approaches found in the analyzed studies, a general consensus emerges regarding the role of toy libraries as pedagogical resources that support academic and professional formation. It is concluded that the literature on toy libraries in higher education remains scarce, highlighting the need to encourage further research and publication that document and examine their uses, contributions, and potential within university education.

KEYWORDS

Toy library, game library, play center, higher education, narrative review

INTRODUCCIÓN

Ha pasado casi un siglo desde la creación de la primera ludoteca en Los Ángeles, Estados Unidos, conocida como Toy Loan, fundada en 1934 en el contexto de la Gran Depresión. Su origen se atribuye a una iniciativa comunitaria impulsada por un comerciante local, un agente de libertad condicional y la directora de una escuela primaria, Gertrude Peddie, quienes observaron que un grupo de niños tomaba materiales de una tienda para fabricar sus propios juguetes. Lejos de sancionarlos, comprendieron que esta conducta respondía a la carencia de recursos de sus familias y a la necesidad de juego en su desarrollo. A partir de esta situación, diseñaron un sistema de préstamo de juguetes inspirado en el funcionamiento de las bibliotecas, pero en lugar de prestar libros, se prestaban juguetes para que los niños pudieran llevar a sus casas, se registraba el préstamo y se entregaban calificaciones por su cuidado y puntualidad en la devolución. En otras palabras, este sistema incorporó un código de honor y un componente de incentivos que promovía valores como la responsabilidad, la honestidad y la integridad. La experiencia se consolidó como una estrategia educativa y social innovadora, orientada tanto al bienestar infantil como a la formación en valores, sentando las bases del concepto moderno de ludoteca (Moore, 1995). Posteriormente, a partir de 1960, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) comenzó a promover la idea de las ludotecas a nivel internacional, fomentando su desarrollo y estandarización como espacios facilitadores del juego y la educación en el tiempo libre, lo que llevó a su masificación y a la creación de un estándar.

La palabra *ludoteca* viene del latín *ludus*, que significa *juego*, y del griego *theke*, que significa *caja* o *espacio*, por lo que se define como “centro de recreo donde se guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo” (Real Academia Española, s. f.). Santos y Salgado profundizan esta definición, declarando que “las ludotecas surgen como un espacio estructurado (características físicas, materiales, juegos, juguetes, monitores...) donde los niños pueden acudir a jugar y en el que se encuentran otros niños que también van a jugar” (Santos y Salgado, 2006, p. 125).

No obstante, esta definición presenta un sesgo hacia el público infantil, al centrarse en los niños como usuarios principales, enfatizando la relevancia del juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje en esta etapa de la vida. Al focalizarse únicamente en esta fase del desarrollo, se subestima el proceso de adquisición y perfeccionamiento de conocimientos en etapas posteriores, como la adolescencia y la adultez. Este aspecto es considerado por Raimundo Dinello, quien sostiene que:

Las ludotecas son un espacio social de expresión ludocreativa, para niños, jóvenes y adultos. Tienen como principal finalidad aquella de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Específicamente, estimula el proceso de

estructuras afecto-cognitivas del niño, socializa creativamente al joven y mantiene el espíritu de realización del adulto (Dinello, 2006, p. 9).

A partir de esta perspectiva se decidió centrar el foco de este estudio en las ludotecas en el ámbito de la educación superior, un área que hasta la fecha ha sido poco explorada y documentada dentro del campo de la bibliotecología. De este interés surge la siguiente interrogante: ¿cuáles son los usos que se les dan a las ludotecas en el ámbito de la educación superior?

Para responder a esta pregunta, la presente revisión narrativa de literatura tiene como propósito describir los usos que se otorgan a las ludotecas en el ámbito de la educación superior.

METODOLOGÍA

Para esta investigación se realizó una revisión narrativa con el propósito de describir los usos que las ludotecas tienen en el ámbito de la educación superior. De acuerdo con Ferrari, este tipo de revisión se caracteriza por la descripción y el análisis de artículos publicados sin necesidad de detallar de manera exhaustiva los criterios de selección, respondiendo a preguntas más generales que las que aborda una revisión sistemática y siguiendo una estructura menos rígida (Ferrari, 2015, p. 231). La flexibilidad de la revisión narrativa es particularmente útil para explorar ámbitos como el uso de ludotecas en contextos de educación superior, debido a que sirve para:

[...] compactar y sintetizar los conocimientos fragmentados, actualizar e informar sobre el estado de un tema, transmitir nuevos conocimientos, informar y evaluar la literatura publicada, comparar la información de diferentes fuentes, sustituir los documentos primarios, conocer la tendencia de las investigaciones entre otras (Fortich, 2013).

La búsqueda bibliográfica se realizó entre el 18 y el 27 de junio de 2025 en las siguientes bases de datos, escogidas por su naturaleza multidisciplinaria para el levantamiento de la información: LA Referencia, Repositorios Latinoamericanos, OpenAlex, y Scopus.

Para el diseño de la estrategia de búsqueda se consideraron las siguientes palabras clave, tanto en español como en inglés: *ludotecas* y *play center*, *play centre*, *games room*, *toy library* y *game library* (todos los conceptos en inglés son equivalentes); *universidad*, *educación superior* y *college*, *university* y *higher education* (conceptos en inglés equivalentes), junto con los conectores booleanos AND y OR, según correspondiera.

La estrategia de búsqueda inicial se presenta a continuación, aplicada con ajustes específicos según los requerimientos de cada base de datos:

Español: *ludoteca AND (universidad OR "educación superior")*
Inglés: *("play center" OR "play centre" OR "games room" OR "toy library" OR "games library") AND (college OR university OR "higher education")*

La selección de documentos se realizó teniendo en consideración los criterios de inclusión y exclusión mostrados en la Tabla 1.

Tabla 1. Criterios de inclusión y exclusión de los documentos de muestra

| Criterios | Inclusión | Exclusión |
|-------------------------|--|---|
| Tipo de documento | IC1: Artículos originales | EC1: Documentos diferentes a artículos originales |
| Idiomático | IC2: Documentos escritos en inglés, español y portugués | EC2: Documentos escritos en idiomas diferentes al inglés, español y portugués |
| Temporal | IC3: Documentos publicados desde el año 2012 en adelante | EC3: documentos escritos antes de 2012 |
| Acceso a texto completo | IC4: Documentos que se pueden acceder a su contenido completo gratuitamente | EC4: Documentos que no se pueden acceder a su contenido completo de manera gratuita |
| Relevancia del tema | IC5: Documentos cuyo tema principal gira en torno a los usos de las ludotecas en el ámbito de la educación superior o que hagan mención a los mismos | EC5: Documentos que describen usos de las ludotecas en ámbitos que no son de educación superior |

RESULTADOS

Tras la revisión de la literatura se seleccionaron 10 artículos. Respecto del idioma, se encontraron documentos en inglés (n=2; 20%), español (n=4; 40%) y portugués (n=4; 40%).

Con base en los diversos documentos seleccionados para la presente investigación se logró determinar que el uso dado a las ludotecas en el ámbito de la educación superior se da principalmente para la formación académica y profesional de los estudiantes de educación superior.

Nueve de los documentos seleccionados abordan el uso de la ludoteca dentro de diversas carreras universitarias. Entre las carreras aludidas en el total de la muestra se encontraron las de Pedagogía (n=5; 50%), Odontología (n=2; 20%), Derecho (n=1; 10%) y Biología Molecular (n=1; 10%). Uno de los documentos analizados aborda la misma temática, pero no en una carrera en particular, sino que es abierto para todos los estudiantes que buscan desarrollarse académica y profesionalmente.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los documentos seleccionados en la presente revisión muestran una tendencia a utilizar las ludotecas universitarias como un espacio, ya sea físico o virtual, destinado a la preparación, desarrollo y perfeccionamiento académico y profesional de los estudiantes de educación superior en diferentes carreras. A continuación se presenta la información recopilada sobre la utilización de las ludotecas en el ámbito de la educación superior, organizada por carreras.

Realidades documentadas en la carrera de Odontología

En el caso de los documentos sobre ludotecas para la formación de estudiantes de Odontología se entiende la ludoteca como un espacio especializado en salud pediátrica, destinado a su uso con fines educativos y de preparación conductual para los pacientes antes de ingresar a su consulta odontológica. Tanto los estudios de Herrera y Moncunill (2012) como los de Briones-González et al. (2016) abordan el uso de las ludotecas en el contexto del tratamiento odontológico infantil.

Herrera y Moncunill detallan el proceso de diseño, implementación y evaluación de una ludoteca, desarrollada como parte de una actividad curricular de la cátedra de Psicología Evolutiva de la Facultad de Odontología de la Universidad de Córdoba (Herrera y Moncunill, 2012, p. 6). Por su parte, Briones-González et al. (2016) describen las actividades ofrecidas por la sala lúdica de la Especialidad en Estomatología Pediátrica de la Facultad de Estomatología de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México, bajo la denominación Servicios y Actividades Lúdico-Educativas del Postgrado en Estomatología Pediátrica (Salpep) (Briones-González et al., 2016, p. 47).

En conjunto, estos estudios evidencian una evolución en cuanto al enfoque operativo de los casos en cuestión; mientras que en la realidad documentada de la Universidad de Córdoba se opta por un funcionamiento más convencional de la ludoteca como un sistema de préstamos de los objetos lúdicos (Herrera y Moncunill, 2012, p. 6), en el caso de la Universidad de San Luis Potosí existe un mayor enfoque en la preparación conductual del niño antes del tratamiento odontológico, siempre adaptándose a las últimas tendencias

sobre el manejo conductual de los pacientes pediátricos (Briones-González et al., 2016, p. 45), lo que dota a la funcionalidad de su ludoteca de una mayor dimensión psicoemocional. Cabe señalar que este último caso recoge la experiencia adquirida por el estudio hecho en la Universidad de Córdoba junto con realidades documentadas del mismo ámbito de otras dos casas de estudio latinoamericanas (Briones-González et al., 2016, p. 46).

Realidades documentadas en la carrera de Pedagogía

Respecto de los casos documentados sobre ludotecas para la formación de estudiantes de Pedagogía, prevaleció una marcada tendencia a utilizar este espacio como un lugar en el cual los aspirantes a pedagogos desarrollan y perfeccionan sus técnicas y recursos para poder desenvolverse de mejor manera en la profesión que estudian.

Se observó que, de los cinco casos identificados, cuatro optan por desarrollo y estudio presencial del uso de sus ludotecas universitarias, de entre los cuales los trabajos de Moukachar y Santos (2020), Silva y Fernandes (2021) y Silva y de Fátima Gomes Da Silva (2022) mencionan las actividades lúdicas desarrolladas en sus estudios, las cuales están especificadas en la Tabla 2.

Tabla 2. Actividades lúdicas mencionadas en casos de estudio presenciales

| Casos de estudio | Actividades lúdicas mencionadas |
|---|--|
| Moukachar y Santos (2020) | <ul style="list-style-type: none"> Talleres de meditación para profesores de Pedagogía. Cine comentado de una sección de una película. Cine comentado con personas involucradas en una película observada. |
| Silva y Fernandes (2021) | <ul style="list-style-type: none"> Espacio para contar historias (con seguimiento durante la pandemia del Covid-19). Campamento de vacaciones (<i>colônia de férias</i>). |
| Silva y de Fátima Gomes da Silva (2022) | <ul style="list-style-type: none"> Primer Festival Lúdico en la Ludoteca Universitaria de la Universidad de Pernambuco Campus Mata Norte. Campamento de vacaciones mediante el Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID. Navidad Lúdica (Natal Lúdico). |

Sin embargo, se presentaron diferentes objetivos perseguidos por cada estudio aún con la semejanza presentada en las actividades lúdicas que se desarrollaron, Moukachar y Santos concebían que la idea de la ludoteca como un laboratorio de investigación era perfectamente válida, debido a que ese espacio permitía a los pedagogos y aspirantes a pedagogos mejorar y potenciar sus herramientas para encarar mejor los desafíos contemporáneos de la carrera (Moukachar y Santos, 2020, p. 299). Por esto mismo, también se llegó a destacar que la ludoteca como espacio de trabajo para los aspirantes a pedagogos debía ser provisto de mayor difusión dentro de su comunidad, debido a que muchos de los que participaron en sus estudios no tenían conocimientos de la existencia ni de los servicios que ofrecía la ludoteca de la Facultad de Educación de una universidad pública sin especificar (Moukachar y Santos, 2020, p. 406). Por su parte, Silva y Fernandes demostraron que la práctica de los estudiantes de pedagogía ejercida como ludotecarios (*brinquedistas* en este caso) en las ludotecas universitarias de la Universidad Federal y la Universidad Estadual de Piauí contribuyeron al enriquecimiento de sus habilidades sociales fomentando así a más instancias alternativas de formación (Silva y Nunes Fernández, 2021, pp. 65.594-65.595), amparados en la definición de *brinquedista* como “el profesional que estudia y comprende la dimensión lúdica del ser humano, crea y promueve mejores condiciones para el juego de calidad en salud, educación y sociedad” (Associação Brasileira de Brinquedotecas, 2020; citado en Silva y Fernandes, 2021); mientras que Silva y de Fátima Gomes Da Silva (2022) dieron cuenta de la importancia que tenían las experiencias y el lenguaje lúdico como hilos conectores entre las diversas realidades, tanto de los participantes de control (los usuarios infantiles) como de aquellos que estudiaron esa realidad (los estudiantes de Pedagogía de la Universidad de Pernambuco) (p. 23).

El estudio realizado por Diogo, en la Universidad Municipal de Palhoça, no especificó la clase de actividades que se desarrollaron en su ludoteca, pero igualmente se alineó a la formación de los aspirantes a pedagogos haciendo que reconozcan la cultura recreacional y la relación de su carrera con las demandas académicas y sociales (Diogo, 2022, p. 16), todo esto al permitir que sus estudiantes, principalmente mujeres en clases nocturnas, pudieran delegar la responsabilidad de sus hijos a la ludoteca y así continuar con sus estudios universitarios (Diogo, 2022), p. 8).

En contraste con los casos registrados para la carrera de Pedagogía implementados de manera presencial, el estudio de Affonso (2017) registró una experiencia de ludoteca digital concebida como un espacio de experimentación metodológica de la enseñanza mediante la incorporación de recursos tecnológicos, apelando a la mayor facilidad de sus alumnos de asimilar ese tipo de lenguaje en pos de su aprendizaje (p. 171).

Realidades documentadas en otras carreras

Para la carrera de Derecho se detectó un caso de ludoteca universitaria, el investigado por Bastante Granell y Moreno García en el que, de manera similar a Affonso (2017), documentaron la implementación de una ludoteca en modalidad en línea pero, a diferencia del caso anterior, este tuvo como objetivo validar a la gamificación como un método legítimo de enseñanza y aprendizaje (Bastante Granell y Moreno García, 2021, p. 217), aplicando una variedad de juegos y experiencias lúdicas en torno a la enseñanza jurídica a través de diversos recursos digitales ya existentes (Bastante Granell y Moreno García, 2021, p. 219).

Por otro lado, y en un ámbito que a priori puede parecer ajeno al objetivo de las ludotecas revisadas anteriormente, García Navarrete expuso un programa de cuatro fases con el objetivo de contribuir a la enseñanza de la Biología Molecular en ámbitos rurales (García Navarrete, 2014, p. 293). Es en la segunda etapa en donde se logró atestiguar que estudiantes de séptimo semestre del componente Biología Molecular de la Licenciatura en Biología de la Universidad Pedagógica Nacional ejercieron el rol de orientadores de un grupo de niños de sectores rurales, enseñándoles las normas de bioseguridad y equipos de laboratorio en la ludoteca de la casa de estudios (García Navarrete, 2014, pp. 294-295).

Finalmente, en el caso de investigación abierta para cualquier carrera realizado por Duncan (2020) se consiguió que estudiantes de las facultades de Psicología, Educación y Ciencias del Desarrollo de la Universidad de Bloomsburg reconocieran el valor del juego tanto para desarrollar sus propios métodos lúdico-didácticos como para realizar un catastro del estado actual de su ludoteca, identificando sus alcances, sus limitaciones y sus desafíos futuros con una visión holística respecto de sus usuarios.

Observaciones generales

Al tener este compendio con todos los casos documentados para efectos de este informe, se ha logrado observar una diversidad de metodologías y de marcos teóricos sobre los cuales se abordaron los diversos estudios de ludotecas en el ámbito universitario; entre estos ejemplos se pueden mencionar la Teoría de la Inteligencias Múltiples, que se utilizó para brindar marcos sobre los cuales poder identificar los recursos para que los usuarios de la ludoteca de la Universidad de Bloomsburg lograsen crear nuevos conocimientos (Duncan, 2020); como así también la Teoría de las Habilidades Sociales, que va de la mano con los requerimientos necesarios para ser ludotecario y a su vez permite potenciar las facultades que los estudiantes de Pedagogía vayan desarrollando (Silva y Fernandes, 2021, p. 65.588); el principio de la Transdisciplinariedad, planteado por Nicolescu, en el que propone la unión de saberes opuestos, los diversos niveles y la interacción entre realidades para generar una unidad en la diversidad (Silva y de Fátima Gomes Da Silva, 2022, p. 10) y la teoría histórico-cultural, que indica que el jugar no es instintivo, sino que se basa en los procesos histórico-sociales que se replican en el juego y que facilitan el desarrollo de la imaginación y la creatividad tanto de los usuarios como de los estudiantes (Diogo, 2022; Moukachar y Santos, 2020).

De igual manera se ha logrado visualizar dos opciones de alcance de los proyectos revisados en este informe. Algunos estudios describieron una cobertura de carácter más bien dentro de la universidad; es decir, estudiantes, cuerpo docente y personal administrativo (Bastante Granel y Moreno García, 2021; Diogo, 2022; Duncan, 2020; Herrera y Moncunill, 2012), mientras que los demás casos evidenciaron una importante labor ejercida más allá del recinto educacional, cumpliendo el rol de generadores de vínculos entre la universidad y la comunidades locales, destacando principalmente el trabajo continuo con niños.

Cabe destacar de igual manera la prevalencia de casos de estudio de ludotecas universitarias en el contexto de la carrera de Pedagogía en territorio brasileño; esto se explica principalmente debido a que en la legislación nacional de ese país es obligatoria la implementación de instancias de desarrollo teórico-práctico como complemento educacional en todos los niveles de enseñanza, esto es, primario, secundario, preparatorio y superior (Diogo, 2022; Moukachar y Santos, 2020).

No obstante, se ha detectado una escasez de cobertura de casos en los que la ludoteca universitaria se utiliza como espacio de contención emocional, más allá de la mención hecha por el estudio de Briones-González (2016). Lo mismo se puede decir sobre las realidades documentadas de ludotecas universitarias utilizadas para un fin meramente recreativo, pues los casos de Diogo (2022), Duncan (2020) y Silva y de Fátima Gomes da Silva (2022) lo mencionan, pero en ningún caso como objetivo principal. Se recomienda

hacer una mayor indagación para efecto de estudios futuros en las ludotecas universitarias que busquen cumplir con estas funciones.

CONCLUSIONES

A través de esta revisión bibliográfica se pudo identificar que la función principal de las ludotecas en el ámbito universitario y de educación superior es brindar apoyo y herramientas para la formación, desarrollo y perfeccionamiento profesional y académico de los estudiantes. Se observó una variedad de marcos teóricos, enfoques operativos, metodologías y objetivos particulares en los distintos casos de estudio analizados, lo que ha enriquecido la documentación sobre esta clase de iniciativas.

Se comprobó que la ludoteca se ha consolidado como una herramienta metodológica aplicable en diversas carreras, desde algunas de carácter más tradicional como Derecho, hasta otras menos esperadas, como Biología Molecular. Esto evidencia que las ludotecas pueden funcionar como un espacio para la enseñanza en carreras universitarias y de intercambio de experiencias entre los actores involucrados, tomando en consideración que lo lúdico favorece el aprendizaje debido a su carácter social y al potencial de estimular el desarrollo cognitivo (Silva y de Fátima Gomes Da Silva, 2022, p. 7).

Sin embargo, se detectó una exploración limitada de contextos de uso distintos al de formar a los estudiantes a nivel académico y profesional, como el de apoyo emocional, mencionado solamente en un estudio, y el de recreación, abordado en tres documentos. Se espera que en el futuro se incentive el desarrollo de estas funcionalidades y sus respectivos registros documentados, considerando la relevancia que puede tener la ludoteca en aspectos socioemocionales para los estudiantes universitarios, que en la actualidad muestran altos niveles de estrés, ansiedad, depresión, entre otros malestares psicoemocionales que amenazan el bienestar de los estudiantes de educación superior.

Asimismo se encontró la dificultad de hallar casos de muestra redactados en inglés debido principalmente a la diversidad de términos que se utilizan para describir a las ludotecas en ese idioma (como *play center*, *toy library*, *game library*, entre otros) a diferencia del idioma español, que posee solo una palabra concreta para definir al objeto de estudio en este informe. Esta polisemia de conceptos puede provocar que, al momento de buscar información relacionada, los resultados se desvíen de los marcos teóricos establecidos por los investigadores, lo que puede explicar la preferencia de parte del mundo anglosajón por documentar aplicaciones de gamificación en bibliotecas universitarias tradicionales (acentuadas por el auge de los videojuegos) en lugar de registrar realidades de uso de ludotecas universitarias consolidadas. Por ello, resulta necesario definir un término clave

específico en inglés que permita referirse inequívocamente a la ludoteca y evitar ambigüedades en la investigación bibliográfica.

Si bien las ludotecas forman parte del entorno universitario en muchos lugares del mundo, sigue siendo necesario levantar información formal que permita un mayor conocimiento de estas experiencias con validez científica y aval experto. En consecuencia se sugiere, a quienes gestionan ludotecas en instituciones de educación superior, difundir sus experiencias mediante publicaciones que contribuyan al conocimiento del tema y sirvan de base para futuras investigaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Affonso, S. B. (2017). A Ludoteca Digital como Espaço de Aprendizagem na Formação de Professores. *EaD Em Foco*, 7(2), 168-177. <https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.465>

Bastante Granell, V. y Moreno García, L. (2021). La *gamificación* en el aprendizaje del Derecho: el proyecto web Ludoteca Jurídica. *Anuario da Facultade de Dereito da Universidade da Coruña*, 24, 213-221. <https://doi.org/10.17979/afdudc.2020.24.o.7496>

Briones-González, M. J.; Esquivel-Hernández, R., Ruiz-Rodríguez, M., Moncada-Mendoza, M. T., Pozos-Guillén, A., y Garrocho-Rangel, J. A. (2016). La sala lúdica: un complemento de la Clínica Dental Pediátrica Universitaria. *Revista ADM*, 73(1), 44-48. <https://www.medigraphic.com/pdfs/adm/od-2016/od161j.pdf>

Dinello, R. (2006). Ludotecas: perspectivas posmodernas. *ISEF Digital*, 7ª edición.

Diogo, M. F. (2022). Análise das dimensões social e acadêmica de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino superior. *Educação e Pesquisa*, 48, 1-19. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248236386>

Duncan, M. K. W. (2020). *More Than Just Play: University-Based, Multiple Intelligences-Inspired Toy Library*. Association for Library Service to Children. <https://journals.ala.org/index.php/cal/article/view/7301/10010/1000>

Ferrari, R. (diciembre de 2015). Writing narrative style literature reviews. *Medical Writing*, 24(4), 230-235. <https://doi.org/10.1179/2047480615Z.000000000329>.

Fortich, N. (2013). ¿Revisión sistemática o revisión narrativa? *Ciencia y Salud*, 5(1), 1-4. <https://doi.org/10.22519/21455333.372>.

García Navarrete, L. T. (2014). La enseñanza de la biología molecular a través de prácticas de laboratorio en la licenciatura en Biología de la Universidad Pedagógica Nacional -

Centro Valle de Tenza (Sutatenza, Boyacá, Colombia). *Biografía*, 292-299. <https://doi.org/10.17227/20271034.vol.onum.obio-grafia291.299>.

Herrera, A. y Moncunill, I. A. (2012). Ludoteca especializada en salud en la facultad de Odontología UNC. *Revista Huellas*, 1(1). <https://rdu.unc.edu.ar/items/958e04a8-7096-4101-b19b-4d9ccb9fe52>.

Moore, J. (1995). A history of toy lending libraries in the United States since 1935. Tesis de máster. Kent State University. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED390414.pdf>.

Moukachar, M. B. y Santos, R. R. L. dos (2020). Toy Library: Possibilities of Actions in the Education of Pedagogues. *Education Quarterly Reviews*, 3(3), 398-410. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1274542>.

Real Academia Española (s. f.). Significado de la palabra *ludoteca*. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/ludoteca?m=form> [última visita: 30 de abril de 2025].

Santos, A. y Salgado, J. A. (2006). ¿Para qué Sirve una Ludoteca? *Psicología Educativa*, 12(2), 123-132. Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid (editores). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=613765497003>.

Silva, C. A., y Fernandes, A. G. N. (julio de 2021). Habilidades sociais na atuação de brinquedistas em duas brinquedotecas universitárias piauienses: contribuições e possibilidades/

Social skills in the performance of toy players in two university toy libraries in Piauí: contributions and possibilities. *Brazilian Journal of Development*, 7(7), 65.587-65.597. <https://doi.org/10.34117/bjdv7n7-029>.

Silva, M. E. da y de Fátima Gomes da Silva, M. (2022). A Linguagem Lúdica no Contexto de uma Brinquedoteca Universitária em Ações Transdisciplinares. *Exitus*, 12, 1-25. <https://doi.org/10.24065/2237-9460.2022v12n11D1984>.

TÍTULOS PUBLICADOS

2017

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 111

Biblioteca universitaria: Un agente de vinculación con el medio a través de los clubes de lectura

Bárbara Barahona Garrido y Romina Arcila Ruiz

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 112

Alfabetización informacional y el rol del bibliotecario transformativo para enfrentar la desinformación en tiempos de crisis

Pamela Avilés-Cañón y Maureen Civiolo-Becerra

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 113

Arqueología de la institucionalización del concepto de desastre en acervos documentales: El consejo de la judi-catura federal y la inundación de 2007 en Tabasco, México

Isaac Taboada

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 114

Estudio sobre la percepción del libro electrónico y los contenidos digitales entre los profesionales de las bibliotecas de España y Latinoamérica

Julio Alonso Arévalo y Antia Alonso Vázquez

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 115

Producción editorial chilena a través de las convocatorias del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2013-2020

Guido Olivares Salinas y Cristian Parra Bravo

2019

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 107.

Producción científica sobre capital social desde la ciencia de la información a partir del google scholar (2010-2017)

Viena Medina González, Riselis Martínez Prince y Emelyh Ravelo Rodríguez

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 108.

Estudio de empleabilidad y remuneraciones de los bibliotecarios en Chile

*Catherine Funes Neira
Ema Arredondo Martínez*

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 109.

Hackear las bibliotecas

Daniela Schütte González

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 110.

Señaléticas en bibliotecas universitarias

*Erlea Fuentealba Iturbe y
Victoria Gutiérrez Parra*

2018

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 103.

Participación ciudadana a través de la red de bibliotecas populares del gran Valparaíso, Chile.

Ghislaine Barría González

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 104.

Búsqueda y recuperación de información para investigadores del área de la ciencia y la tecnología: Hacia una metodología basada en aprendizaje servicio (A+S)

Cherie Flores Fernández y Héctor Gómez Fuentes

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 105.

Diseño de la Revista Científica Electrónica *Investigación Multimedia*

Darianna Ruíz Herrera

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 106.

La educación continua en bibliotecología en Chile y el modelo base de conocimientos y habilidades profesionales de cilip

Isabel Pérez de Arce Villalobos

2020

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 111

Biblioteca universitaria: Un agente de vinculación con el medio a través de los clubes de lectura

Bárbara Barahona Garrido y Romina Arcila Ruiz

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 112

Alfabetización informacional y el rol del bibliotecario transformativo para enfrentar la desinformación en tiempos de crisis

Pamela Avilés-Cañón y Maureen Civilo-Becerra

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 113

Arqueología de la institucionalización del concepto de desastre en acervos documentales: El consejo de la judi-catura federal y la inundación de 2007 en Tabasco, México

Isaac Taboada

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 114

Estudio sobre la percepción del libro electrónico y los contenidos digitales entre los profesionales de las bibliotecas de España y Latinoamérica

Julio Alonso Arévalo y Antia Alonso Vázquez

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 115

Producción editorial chilena a través de las convocatorias del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2013-2020

Guido Olivares Salinas y Cristian Parra Bravo

2021

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 116

Percepción de la carrera de Bibliotecología por los estudiantes de cuarto medio de la Región Metropolitana

Noelia Jara Abaca, Francisca Ossandón Cárcamo y Paulina Pacheco Valdebenito

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 117.

Trayectorias laborales bibliotecarias y bibliotecarios en permanente transición

Claudia Vargas Aguilera

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 118.

Análisis documental de la fotografía histórica: procedimientos y métodos de trabajo

Esmeralda Olivares Hormazábal

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 119.

Análisis cualitativo y cuantitativo de la serie bibliotecología y gestión de información

Ingrid Espinoza-Cuitiño

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 120.

Bibliotecas públicas rurales: espacios colaboración para la acción comunitaria. Revisión sistematizada.

Cherie Flores Fernández

Pamela Avilés Cañón

Solange Caviedes Romero

Maureen Civilo Becerra

Catalina Galdames Ñanculeo

Valentino Liberona Ramírez

2022

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 121

Sello Chile Inclusivo: Prácticas inclusivas en las bibliotecas públicas chilenas.

Belén Carrillo Figueroa, Brayan Rivas Calderón y Nicole Rodríguez Rebolledo

- Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 122

Análisis bibliométrico de la producción científica sobre biblioterapia en Scopus.

Cherie Flores Fernández y María Paz Rioseco Vergara

2023

• Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 125

Análisis bibliométrico de la producción científica sobre gestión de datos en la categoría information science and library science de web of science.

María Jesús Hernández Díaz

• Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 124

Lineamientos para la creación, gestión y evaluación de bibliotecas

Angharad Gutmann Sariego, Claudio Iglesias Gac, Francisca Navarro Vergara Paola Uribe Valdés y Marcela Valdés Rodríguez

• Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 123

Inteligencia artificial: cultura y bibliotecas

Álvaro Narea Cortés

• Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 124

Inteligencia artificial: cultura y bibliotecas

Álvaro Narea Cortés

• Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 125

Análisis bibliométrico de la producción científica sobre gestión de datos en la categoría Information Science and Library Science de Web of Science

María Jesús Hernández Díaz

• Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 126

Usos del makerspace en la biblioteca pública: revisión sistematizada

Sebastián Becerra Castillo, Almendra Calderón Durán y Gabriel Duarte Venegas

2024

• Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 127

De la protesta social al COVID-19: promoción de la lectura en Chile en el contexto de emergencia.

Enrique Ramos-Curd

2025

• Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 128

Marketing Digital en bibliotecas públicas de la región Metropolitana de Chile

Nicol Coccio Muñoz, Constanza Lagos Godoy, Mariel Carrizo Perinez Rosana González Apablaza, Camila Aguilera Montes y Cherie Flores-Fernández

NORMAS DE PUBLICACIÓN

Objetivos

La Serie Bibliotecología y Gestión de Información tiene por objetivo difundir la productividad, académica, las investigaciones y las experiencias de profesionales del área de la de Bibliotecología y Ciencia de la Información y del sector afín al mundo del libro y la lectura.

Alcance y política editorial

Los trabajos a ser considerados en la Serie Bibliotecología y Gestión de Información, deben ser inéditos, no publicados en otras revistas o libros. Excepcionalmente el Comité Editorial podrá aceptar artículos que no cumplan con este requisito.

- **Arbitraje:** Los artículos recibidos serán sometidos a evaluación, a recomendación del Director de la Serie, donde el Comité Editorial enviará los trabajos a árbitros independientes para su aceptación o rechazo. En este último caso, se emitirá un informe al autor/a donde se señalen las razones de la decisión. El Comité Editorial podrá solicitar trabajos a autores de reconocido prestigio, quienes no serán sometidos al proceso de evaluación por árbitros.

Forma y preparación de manuscritos

- **Extensión:** El artículo deberá tener una extensión entre 12 y 100 páginas, tamaño carta, espacio 1,5, cuerpo 12, incluidos gráficos, cuadros, diagramas, notas y referencias bibliográficas.

- **Idiomas:** Se aceptan trabajos en castellano, portugués e inglés, los cuales serán publicados en su idioma original.

- **Resumen y palabras claves:** El trabajo deberá tener un resumen en español e inglés en la primera página, de no más de 200 palabras, que sintetice sus propósitos y conclusiones más relevantes. De igual modo, deben incluirse tres palabras claves, que en lo posible no se encuentren en el título del trabajo, para efectos de indización bibliográfica.

- **Nota biográfica:** En la primera página, en nota al pie de página, deben consignarse una breve reseña curricular de los/as autores/as, considerando nacionalidad, título y/o grados académicos, desempeño y/o afiliación profesional actual y sus direcciones de correo electrónico, para posibles comunicaciones de los/las lectores/as con los autores/as.

- **Referencia bibliográfica:** Utilizar para las referencias bibliográficas la modalidad de (Autor, año) en el texto, evitando su utilización a pie de página. Ejemplo: (González, 2006). Agregar al final del texto, la bibliografía completa. Sólo con los/las autores/as y obras citadas, numeradas y ordenadas alfabéticamente. Para el formato de la bibliografía, utilizar la “Guía para la presentación de referencias bibliográficas de publicaciones impresas y electrónicas” disponible en formato electrónico en :

<http://eprints.rclis.org/archive/00005163/01/ReferenciasBibliograficas.pdf>

- **Derechos:** Los derechos sobre los trabajos publicados, serán cedidos por los/as autores/as a la Serie.

- **Investigadores jóvenes:** El Comité Editorial considerará positivamente el envío de trabajos por parte de profesionales y/o investigadores/as jóvenes, como una forma de incentivo y apoyo a quienes comienzan su carrera en investigación.

Envío de manuscritos

Todas las colaboraciones deberán ser enviadas en formato Word (Office) al correo electrónico del editor Guillermo Toro: gtoro@utem.cl.



UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA
METROPOLITANA
del Estado de Chile



EDICIONES UNIVERSIDAD
TECNOLÓGICA METROPOLITANA

Documento e información
disponible en : www.seriebibliotecologia.utem.cl