

Juegos de mesa en las bibliotecas públicas españolas: su presencia en las colecciones y su difusión en *Instagram*

Board games in Spanish public libraries: Their presence in the collections and their dissemination on *Instagram*

Marina Cuervo-Moreno; Rocío Rodrigo-Gallardo; Pablo Parra-Valero

Citación recomendada:

Cuervo-Moreno, Marina; Rodrigo-Gallardo, Rocío; Parra-Valero, Pablo (2026). "Juegos de mesa en las bibliotecas públicas españolas: su presencia en las colecciones y su difusión en *Instagram* [Board games in Spanish public libraries: Their presence in collections and their dissemination on *Instagram*]". *Infonomy*, 4(4) e26028.

<https://doi.org/10.3145/infonomy.26.028>

Artículo recibido: 01-06-2026

Artículo aprobado: 11-07-2026



Marina Cuervo-Moreno

<https://orcid.org/0000-0001-6003-6580>

<https://www.directorioexit.info/ficha7410>

Ayuntamiento de Galapagar

Biblioteca Ricardo León

Plaza de la Constitución, 3

28260 Galapagar (Madrid), España

marina.cuervo@galapagar.es





Rocío Rodrigo-Gallardo

<https://orcid.org/0009-0008-0943-0783>

<https://directorioexit.info/ficha7411>

Ayuntamiento de Galapagar

Biblioteca Ricardo León

Plaza de la Constitución, 3

28260 Galapagar (Madrid), España

rocio.rodrido@galapagar.es



Pablo Parra-Valero

<https://orcid.org/0000-0002-8493-0701>

<https://directorioexit.info/ficha2056>

Universidad Complutense de Madrid

Facultad de Ciencias de la Documentación

Departamento de Biblioteconomía y Documentación

Grupo de Investigación INFOBISOC

Santísima Trinidad, 37. 28010 Madrid, España

pablo.parra@ucm.es

Resumen

El presente trabajo analiza la presencia de los juegos de mesa en las bibliotecas públicas españolas y su papel como herramienta de innovación bibliotecaria, dinamización cultural y participación comunitaria. Para ello, se estudiaron las colecciones de las 52 Bibliotecas Públicas del Estado abiertas al público mediante el análisis de sus catálogos, tomando como referencia tres juegos de mesa ampliamente reconocidos en el ámbito bibliotecario: *Catán*, *Cortex Challenge* y *Dixit*. Asimismo, se realizó un análisis de publicaciones en *Instagram* relacionadas con juegos de mesa difundidas por cualquier biblioteca pública española entre enero de 2023 y mayo de 2026, atendiendo a aspectos como frecuencia de publicación, tipo de contenidos, alcance e interacción. Los resultados muestran que el 38,46% de las bibliotecas analizadas dispone de al menos uno de los juegos seleccionados, mientras que una parte de ellas cuenta con varios títulos e incluso con múltiples ejemplares de un mismo juego. En el ámbito de las redes sociales se observa un crecimiento significativo de las iniciativas relacionadas con juegos de mesa durante los dos últimos años. Sin embargo, la interacción registrada fue generalmente moderada y se detectaron dificultades de recuperación y visibilidad asociadas a la falta de normalización en el uso de hashtags y otros elementos de difusión. En conjunto, los resultados evidencian la consolidación progresiva de los juegos de mesa como parte de las colecciones y servicios bibliotecarios, así como su integración en estrategias de innovación y mediación cultural. Su presencia contribuye a diversificar la oferta de servicios, fomentar la participación y reforzar el papel de la biblioteca como espacio de encuentro y construcción de comunidad.

Palabras clave

Bibliotecas públicas; *Red de Bibliotecas Públicas del Estado*; Juegos de mesa; *Catán*; *Cortex Challenge*; *Dixit*; Gamificación; Ludificación; Colecciones bibliotecarias; Mediación cultural; *Instagram*; Redes sociales; Servicios bibliotecarios.

Abstract

This study examines the presence of board games in Spanish public libraries and their role as a tool for library innovation, cultural engagement, and community participation. To this end, the collections of the 52 State Public Libraries open to the public were analysed through their catalogues, using three board games widely recognised within the library field as reference points: *Catán*, *Cortex Challenge*, and *Dixit*. In addition, an analysis was conducted of *Instagram* posts related to board games published by Spanish public libraries between January 2023 and May 2026, considering aspects such as publication frequency, content type, reach, and user engagement. The results show that 38.46% of the libraries analysed hold at least one of the selected games, while some libraries possess several titles and, in some cases, multiple copies of the same game. In the field of social media, a significant increase in board game-related initiatives was observed over the last two years. However, user engagement was generally moderate, and difficulties in content retrieval and visibility were identified due to the lack of standardisation in the use of hashtags and other dissemination elements. Overall, the findings demonstrate the gradual consolidation of board games as part of library collections and services, as well as their integration into strategies of innovation and cultural mediation. Their presence contributes to diversifying service provision, fostering participation, and reinforcing the role of the library as a space for social interaction and community building.

Keywords

Public libraries; *Public Library Network of Spain*; Board games; *Catán*; *Cortex Challenge*; *Dixit*; Gamification; Library collections; Cultural mediation; *Instagram*; Social media; Library services.

1. Introducción

Está a punto de cumplirse una década desde que Ana Ordás comenzó a impartir cursos sobre gamificación en bibliotecas y a escribir sobre esta temática en España (Ordás-García, 2017a; 2017b; 2018a; 2018b). En esta misma época se publicó un estudio de Gómez-Díaz y García-Rodríguez (2018), centrado en la aplicación de la gamificación en bibliotecas, que señala el notable incremento de publicaciones científicas, contribuciones a congresos, jornadas, plataformas y experiencias prácticas relacionadas con esta metodología, lo que evidencia su consolidación progresiva en estos entornos profesionales y académicos. Desde entonces, las dinámicas lúdicas y los juegos de mesa han adquirido una presencia cada vez mayor en las colecciones de todo tipo de bibliotecas. Además, muchas de ellas han creado sus propios juegos, retos y *escape rooms* para dar a conocer sus servicios y recursos, consolidando así la gamificación como una tendencia de innovación bibliotecaria (Consejo de Cooperación Bibliotecaria, 2025).

En el ámbito internacional, en particular en Estados Unidos, el fenómeno de crecimiento y promoción de los juegos de mesa en los programas y catálogos de las bibliotecas se consolidó a finales del siglo XX. En esta línea, dos encuestas realizadas en 2007 en bibliotecas públicas estadounidenses revelaron que más del 70% de las bibliotecas encuestadas apoyaba la presencia del juego en sus colecciones y que aproximadamente el 20% ofrecía juegos en préstamo (**Nicholson**, 2013).

Posteriormente, la gamificación se ha consolidado como una tendencia de gran impacto en los programas y servicios bibliotecarios, reconocida por la *American Library Association* (ALA) en el marco de las tendencias del *Center for the Future of Libraries*. Los juegos online se han incorporado como estrategia pedagógica para la formación de usuarios y la alfabetización informacional, favoreciendo la participación y la eficacia en los procesos de búsqueda e investigación. Asimismo, la gamificación y el aprendizaje basado en juegos han experimentado una creciente adopción tanto en entornos educativos como profesionales (*American Library Association*, 2018).

Los juegos online se han incorporado como estrategia pedagógica para la formación de usuarios y la alfabetización informacional, favoreciendo la participación y la eficacia en los procesos de búsqueda e investigación

Sin embargo, tal y como señalan **Quiroz-Hernández y Tena-Espinoza de los Monteros** (2023), estas innovaciones no responden únicamente a una evolución interna del campo bibliotecario, sino también a una escucha social activa y compartida entre los equipos profesionales, reforzada por transformaciones más amplias en el ecosistema cultural y del ocio.

En este sentido, el crecimiento de la industria del juego de mesa en los últimos años resulta especialmente relevante, ya que ha pasado de ser un mercado de nicho a consolidarse como un sector en expansión, con una diversificación creciente de públicos, formatos y usos culturales (**Sánchez-Silva**, 2025). Asimismo, recientes estudios sobre juegos destacan el resurgimiento del juego de mesa como práctica cultural y su capacidad para generar experiencias sociales presenciales, dinámicas de participación colectiva y espacios de interacción cultural compartida, aspectos que han contribuido a revalorizarlo más allá del entretenimiento estrictamente comercial (**Kviat**, 2026).

Todo este proceso ha favorecido la normalización del juego de mesa como herramienta cultural accesible y transversal, lo que explica su progresiva incorporación en contextos educativos y de mediación como las bibliotecas.

Paralelamente, en los últimos años han surgido en España numerosos recursos de utilidad que ayudan a todas aquellas bibliotecas que se plantean poner en marcha un espacio dedicado a juegos de mesa o incluir estos materiales en su fondo documental para el libre acceso o el préstamo a domicilio. Entre ellos se incluyen guías de lectura o selección de juegos elaboradas por bibliotecas para

sus usuarios, pautas para la catalogación de estos materiales (Mayer; Harris, 2010; *Bibliotecas de Castilla-La Mancha*, 2023; García-García; Parra-Valero, 2026), así como propuestas de clasificación de juegos (Bianchini; Munini, 2025; Santos, 2025), todos orientados a facilitar su integración en los programas y servicios bibliotecarios.

A pesar de ello, sigue existiendo una limitación importante en la bibliografía científica debido a la escasa atención prestada a la evaluación de estas propuestas y a la medición de su impacto real, especialmente en lo que respecta a su capacidad para atraer a un mayor número de personas a las bibliotecas y sobre los propios programas y servicios bibliotecarios (Ordás-García, 2025).

2. Objetivos y metodología

El propósito fundamental de este trabajo es analizar la presencia y el impacto de los juegos de mesa en las bibliotecas españolas. De manera específica, se plantean los siguientes dos objetivos:

- examinar la existencia de juegos de mesa en las colecciones de bibliotecas a través de la búsqueda en sus catálogos;
- identificar estrategias de dinamización y formas de difusión relacionadas con el uso de juegos de mesa en bibliotecas mediante el estudio de su presencia y seguimiento en redes sociales.

Para el primero de los objetivos, se han tomado como muestra de referencia las bibliotecas públicas, por ser el grupo más numeroso según se indica en el *Directorio de Bibliotecas Españolas del Ministerio de Cultura* (tabla 1).

Tabla 1. Clasificación de las bibliotecas por su función principal, por su disciplina o campo concreto del conocimiento y/o por la categoría de usuarios.

Bibliotecas nacionales y centrales de CCAA	16
<i>Biblioteca Nacional de España</i>	1
Centrales de Comunidades Autónomas	15
Bibliotecas públicas	4.570
Bibliotecas Públicas del Estado	53
Bibliotecas de instituciones de enseñanza superior	782
Universitaria	721
<i>Centros Universitarios de la Defensa</i>	21
Enseñanzas artísticas y deportivas	40
Bibliotecas especializadas	1.948
Bibliotecas para grupos específicos de usuarios (no especializadas)	200

Fuente: *Ministerio de Cultura*, 2026b.

Y dentro de las bibliotecas públicas se han seleccionado como muestra las Bibliotecas Públicas del Estado, una red integrada por 53 centros¹ distribuidos por el territorio español y adscritos al *Ministerio de Cultura*. Estas bibliotecas son las situadas en todas las capitales de provincia (a excepción de Barcelona, Bilbao, Pamplona y San Sebastián) y en otras importantes ciudades españolas (Gijón,

¹ A efectos de la investigación se han contabilizado 52 bibliotecas, ya que la *Biblioteca Pública del Estado en Madrid - Manuel Alvar* permanece cerrada desde el 22 de abril de 2019.

Mahón, Mérida, Orihuela y Santiago de Compostela). Sus orígenes se remontan al primer tercio del siglo XIX y en la actualidad su gestión está transferida a las correspondientes Comunidades Autónomas, salvo la *Biblioteca Pública del Estado en Vitoria*, cuya gestión la ejerce la *Diputación Foral de Álava* y la *Biblioteca Pública del Estado en Maó*, cuya gestión es ejercida por el *Consejo Insular de Menorca* (Ministerio de Cultura, 2026b).

La elección de esta red bibliotecaria responde a su relevancia y representatividad dentro del sistema bibliotecario español. Su amplia implantación territorial, el volumen y diversidad de sus colecciones, así como la amplitud de sus servicios y comunidades usuarias, las convierten en una muestra especialmente adecuada para analizar la incorporación de juegos de mesa en bibliotecas públicas españolas. Asimismo, su papel como referentes culturales y de acceso a la información permite observar con mayor claridad las tendencias actuales relacionadas con la innovación bibliotecaria y las nuevas formas de mediación cultural. Con el fin de disponer de un criterio común de análisis, se han tomado como referencia tres juegos de mesa (tabla 2) considerados básicos y recurrentes en numerosas guías y propuestas elaboradas por las bibliotecas como son: *Catán*, *Cortex Challenge* y *Dixit*.

Tabla 2. Juegos de mesa seleccionados para el estudio.

Nombre del juego	Temática	¿En qué consiste?
Catán	Juego de estrategia y negociación ambientado en una isla ficticia donde los jugadores representan colonos que deben expandir sus asentamientos, construir caminos y comerciar recursos.	Los jugadores obtienen recursos según las tiradas de dados, y deben gestionarlos para desarrollar sus territorios. La negociación y el intercambio entre jugadores son elementos clave.
Cortex Challenge	Juego de retos cognitivos y rapidez mental basado en pruebas de memoria, lógica, percepción, coordinación y razonamiento.	Los jugadores compiten resolviendo desafíos rápidos de diferentes tipos (laberintos, series, coordinación táctil, memoria, etc.). El objetivo es completar antes que los demás varias piezas de un cerebro.
Dixit	Juego de creatividad, interpretación e imaginación basado en ilustraciones artísticas y evocadoras.	Un jugador describe una de sus cartas mediante una frase, palabra o historia. Los demás eligen cartas de su mano que puedan encajar con esa descripción y todos intentan adivinar cuál era la carta original.

Con el fin de garantizar la homogeneidad y comparabilidad de los datos, el análisis se ha limitado a las versiones básicas de estos tres juegos. En consecuencia, no se han contabilizado expansiones, ampliaciones, ediciones temáticas,

adaptaciones ni otras variantes derivadas, ya que constituyen productos diferenciados y, en algunos casos, pueden utilizarse de forma independiente al juego original.

Para el segundo de los objetivos específicos, se ha realizado una búsqueda y un seguimiento de las publicaciones y actividades de las bibliotecas en redes sociales con el propósito de identificar experiencias destacadas y analizar el alcance e impacto de dichas iniciativas a través de indicadores de interacción y participación, como publicaciones, comentarios o reacciones de los usuarios. Dicha búsqueda ha sido centralizada en *Instagram*, por considerarse la fuente más sólida en cuanto a indicadores relacionados con el público objetivo de las bibliotecas. No perdemos de vista que los usuarios más jóvenes prefieren *TikTok*, pero consideramos que los resultados de dicha red social no ofrecerían los datos ajustados a la realidad de los usuarios de las bibliotecas, así como al personal bibliotecario, generalmente el primer y último creador del contenido. Además, se descartan *Facebook* o *X* por actualmente considerarse minoritarias en lo que a la temática se refiere, ofreciendo únicamente datos residuales o poco representativos.

Para efectuar las búsquedas en *Instagram* se partió de criterios de búsqueda textuales combinando las palabras: “bibliotecas” + “juegos de mesa”, “juegoteca” + “biblioteca” y “clubs de juego” + “biblioteca”. Además, se afinan las búsquedas utilizando hashtags concretos como #juegoteca o combinaciones como #juegosdemesabiblioteca, #juegosbiblioteca, #ludotecabiblioteca u opciones en otras lenguas, como #jocsdetaulabiblioteca.

Para acotar los resultados, se seleccionaron únicamente publicaciones relacionadas con bibliotecas públicas ubicadas en territorio español difundidas entre el 1 de enero de 2023 y el 28 de mayo de 2026.

Todos los datos obtenidos están disponibles en *Zenodo* (**Cuervo-Moreno, Rodrigo-Gallardo y Parra-Valero, 2026**).

3. Resultados

3.1. Presencia de juegos de mesa en las Bibliotecas Públicas del Estado

En primer lugar, cabe destacar que el 38,46% de las Bibliotecas Públicas del Estado (BPE) cuentan con, al menos, uno de los tres juegos de mesa seleccionados para el estudio (figura 2). Este dato resulta relevante, ya que indica que cerca de cuatro de cada diez bibliotecas han incorporado algún juego de mesa a sus colecciones, reflejando una presencia significativa de este tipo de recursos en la oferta bibliotecaria. Asimismo, el 21,10% dispone de dos de los tres juegos analizados y el 9,60% posee los tres, lo que evidencia que existe un grupo de bibliotecas con una oferta lúdica más amplia. Aunque la proporción disminuye a medida que aumenta el número de juegos considerados, los resultados muestran que los juegos de mesa han logrado una implantación apreciable en las BPE, si bien con distintos grados entre centros.

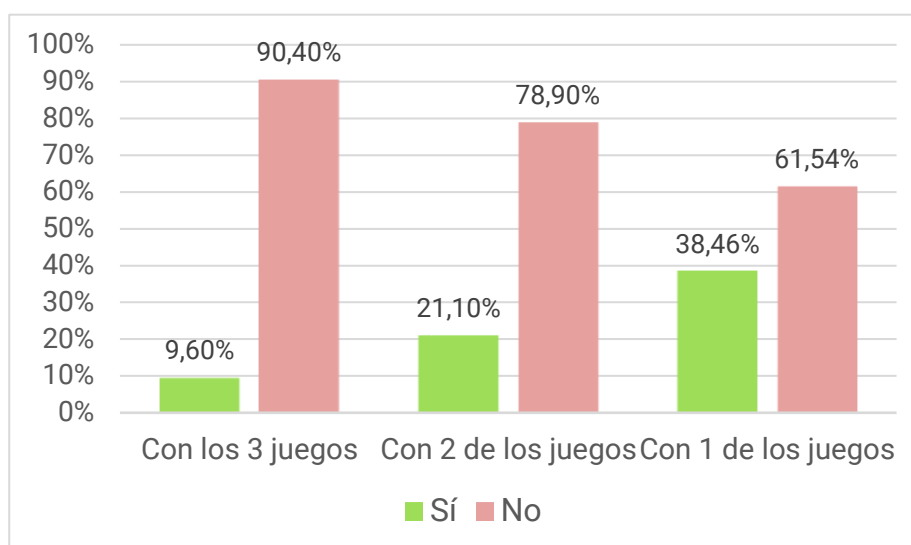


Gráfico 1. Presencia de los juegos seleccionados en las Bibliotecas Públicas del Estado.

Las cinco bibliotecas (9,60%) que disponen de los tres juegos de mesa son cuatro de Castilla y León (*Biblioteca Pública del Estado en Burgos, Biblioteca Pública del Estado en León, Biblioteca Pública del Estado en Salamanca y Biblioteca de Castilla y León / Biblioteca Pública del Estado en Valladolid*) y una de Galicia (*Biblioteca Pública del Estado en A Coruña - Miguel González Garcés*).

Como se observa en gráfico 2, de los tres juegos de mesa el *Catán* es el que tiene más presencia (23), seguido de cerca por *Dixit* (21). Este resultado puede explicarse, al menos en parte, por la amplia popularidad y consolidación de *Catán* como uno de los juegos de mesa modernos más difundidos a nivel mundial (Ordás, 2021) o por la celebración exitosa de torneos de *Catán* en bibliotecas como el organizado por la *Red de Bibliotecas del Ayuntamiento de Madrid* en 2023 (Santos, 2025).

Por otro lado, la presencia de estos juegos no se limita a la incorporación de un único ejemplar por biblioteca. De las 20 bibliotecas que tienen alguno de los títulos analizados, seis (25%) disponen de dos ejemplares de alguno de ellos. Es el caso de la *Biblioteca Central de Cantabria / Biblioteca Pública del Estado en Santander*, la *Biblioteca Pública del Estado en Soria*, la *Biblioteca de Castilla-La Mancha / Biblioteca Pública del Estado en Toledo*, la *Biblioteca Pública del Estado en Tarragona*, la *Biblioteca Pública del Estado en Girona - Carles Rahola* y la *Biblioteca Pública del Estado en Lleida*. Todas ellas cuentan con dos ejemplares de *Catán*, mientras que las dos últimas bibliotecas disponen además de dos ejemplares de *Dixit*. Este hecho sugiere que, en determinados centros, la incorporación de juegos de mesa ha superado una fase meramente testimonial, dando lugar a colecciones con varios ejemplares de un mismo título para facilitar su disponibilidad y uso por parte de los usuarios.

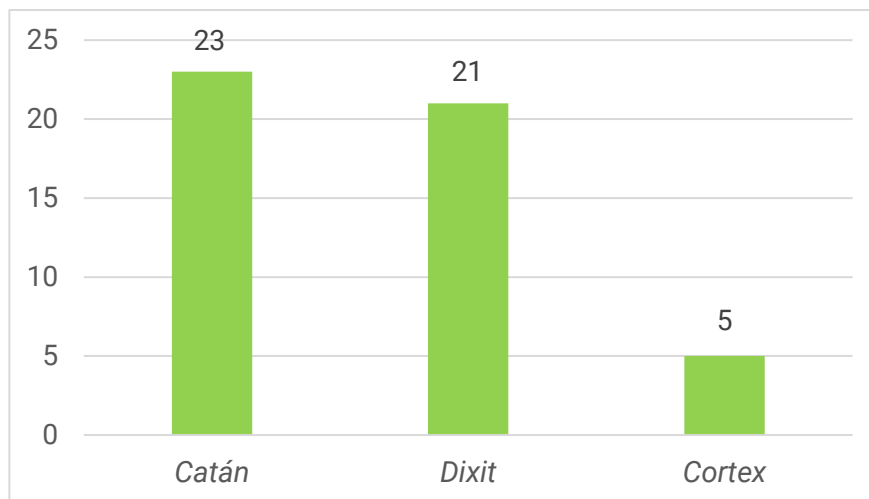


Gráfico 2. Número total de ejemplares de cada juego en la red de BPE

Otro aspecto que ponen de manifiesto los datos es la ausencia de una política homogénea de incorporación de juegos de mesa entre las Bibliotecas Públicas del Estado de una misma comunidad autónoma. Castilla y León constituye un ejemplo de esta diversidad, ya que sus bibliotecas presentan diferencias tanto en la cantidad de juegos disponibles como en los títulos incorporados, hasta el punto de que una de ellas, la *Biblioteca Pública del Estado en Palencia*, no cuenta con ninguno de los juegos analizados. En contraste, Andalucía presenta una situación uniforme, pues ninguna de sus ocho Bibliotecas Públicas del Estado dispone de estos juegos.

En determinados centros, la incorporación de juegos de mesa ha superado una fase meramente testimonial, dando lugar a colecciones con varios ejemplares de un mismo título para facilitar su disponibilidad y uso por parte de los usuarios

Esta diversidad también se observa en otras comunidades autónomas, como las insulares y la Comunidad Valenciana. En esta última, sin embargo, la *Biblioteca Pública del Estado en Alicante* no cuenta con los títulos seleccionados para este estudio, pero sí ofrece tres versiones de los juegos analizados como son: *Dixit Odyssey*, *Cortex Challenge Kids!* y *Cortex Challenge Kids! Disney Edition*. Este hecho sugiere que la ausencia de los juegos concretos elegidos no implica necesariamente una ausencia o falta de interés por los juegos de mesa, sino que puede responder a criterios de adquisición diferentes.

3.2. Publicaciones en *Instagram* relacionadas con juegos de mesa en bibliotecas públicas españolas

A continuación, se ofrece un análisis de los resultados obtenidos de la mencionada búsqueda. En total, se han registrado un total de 59 resultados de 37 bibliotecas públicas españolas. Las más activas durante este periodo de estudio han sido la *Red Municipal de Bibliotecas de Lorca* (Murcia) con 6 publicaciones; la *Biblioteca Pública de Valladolid* (5); y la *Biblioteca La Ginesta de Begues*, en la provincia de Barcelona (4).

Como se aprecia en gráfico 3, la tendencia es de un crecimiento progresivo y especialmente acelerado en los dos últimos años analizados. Mientras que en 2023 y 2024 el número de publicaciones recogidas en la muestra es todavía reducido, en 2025 se aprecia un incremento significativo hasta alcanzar las 20 publicaciones. Esta evolución se intensifica aún más en 2026, con 32 publicaciones registradas hasta el mes de mayo, circunstancia especialmente significativa si se tiene en cuenta que el año aún no ha finalizado y que, de mantenerse esta tendencia, el volumen de publicaciones podría llegar a triplicar los registros alcanzados en 2025.

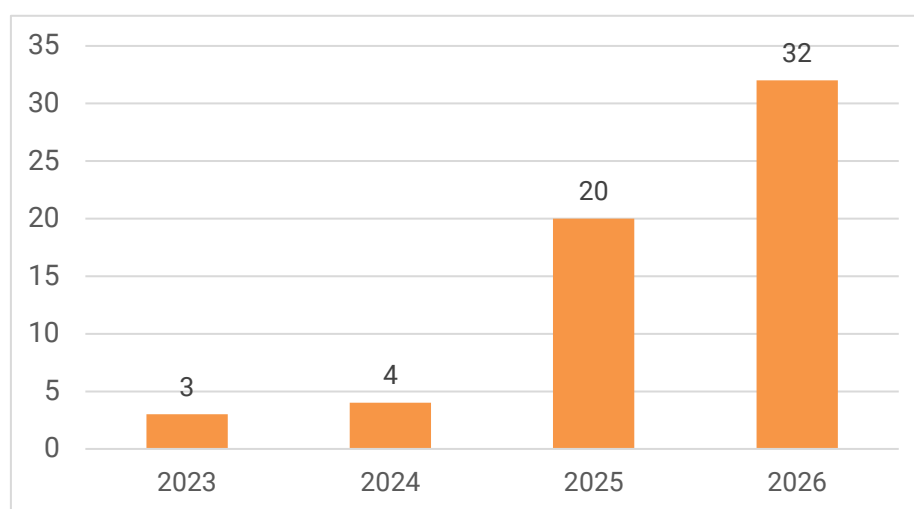


Gráfico 3. Publicaciones en *Instagram* recogidas en la muestra distribuidas por año.

En cuanto al tipo de publicación empleada, el 83% fueron posts, frente al 17% en formato de reels. Con el fin de caracterizar el contenido difundido, todas las publicaciones fueron agrupadas en seis categorías en función del recurso predominante empleado: imagen, álbum, narrativo, informativo, muestra y humor. Los datos representados en el gráfico 4 muestran como la estrategia comunicativa se apoya fundamentalmente en recursos visuales estáticos. Las publicaciones basadas en una única imagen representan el 69% del total, mientras que los álbumes alcanzan el 14%. Las restantes categorías (narrativo, informativo, muestra y humor) tienen una presencia mucho más reducida.

En relación con la naturaleza de las publicaciones identificadas, se estableció una distinción entre las que hacían referencia a la existencia de una colección de juegos de mesa y a su disponibilidad para consulta o préstamo, y aquellas centradas en la realización de talleres, encuentros o actividades lúdicas organizadas por la biblioteca. Esta diferenciación no siempre resultó sencilla, ya que en algunos casos las publicaciones anunciaban actividades de juego sin especificar si la biblioteca disponía de una colección propia o si se trataba de iniciativas puntuales dinamizadas por entidades externas. Aun así, los resultados permiten observar una distribución relativamente equilibrada entre ambas modalidades: 28

publicaciones relacionadas con colecciones y 31 vinculadas a talleres o actividades. Por tanto, la presencia de los juegos de mesa en las bibliotecas se articula tanto a través de su incorporación a las colecciones y servicios de préstamo como mediante actividades de dinamización y participación dirigidas a las personas usuarias.

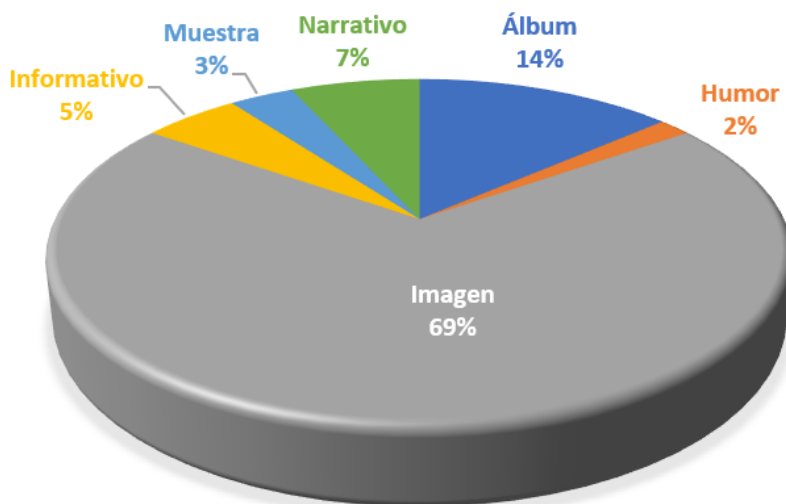


Gráfico 4. Clasificación de las publicaciones en *Instagram* según el recurso utilizado.

En cuanto a las interacciones generadas, la publicación que obtuvo un mayor número de “Me gusta” fue un reel de la *Biblioteca Gabriel García Márquez* de Barcelona, publicado en 2026, con 1.390, mientras que el promedio en el conjunto de las 59 publicaciones analizadas se situó en 56,6. Ese mismo reel fue también el que registró el mayor número de comentarios, con un total de 31. En términos de visualizaciones, el contenido con mayor alcance fue un reel² publicado por la *Biblioteca Central de Cantabria / Biblioteca Pública del Estado en Santander* en 2025, que registró 6.179 reproducciones. En conjunto, estos resultados muestran un nivel de interacción moderado y relativamente discreto en la mayoría de las publicaciones, con picos de mayor alcance asociados principalmente al formato reel.

A raíz de este análisis se ha detectado que, por lo general, el uso del hashtag en las publicaciones de bibliotecas no se hace adecuadamente, ni existe una constancia ni normalización de palabras clave, algo que no favorece la localización del contenido en cuestión. De hecho, son numerosas las publicaciones en las cuales no se incorpora ningún hashtag, dificultando el acceso a resultados de una temática concreta, como es este caso. Igualmente, se detecta que en redes sociales como la que nos ocupa es

El uso del hashtag en las publicaciones de bibliotecas no se hace adecuadamente, ni existe una constancia ni normalización de palabras clave, algo que no favorece la localización del contenido en cuestión. De hecho, son numerosas las publicaciones en las cuales no se incorpora ningún hashtag

² <https://www.instagram.com/reels/DSfwM0mjOvv>

mucho más efectivo acudir a los resultados generados directamente por los algoritmos teniendo en cuenta los intereses, que, pese a no incluir hashtag ni descripciones detalladas, se acercan mucho más a las temáticas de interés de cada usuario. Esto nos lleva a pensar en la dificultad de obtener la información deseada en redes sociales donde existe tanta cantidad de información y tantos perfiles como usuarios.

4. Discusión y conclusiones

Los resultados obtenidos muestran que los juegos de mesa han alcanzado una presencia significativa en las Bibliotecas Públicas del Estado. Aunque la implantación es desigual entre territorios y centros, cerca de cuatro de cada diez bibliotecas analizadas cuentan con al menos uno de los tres juegos seleccionados para este estudio. Asimismo, la existencia de bibliotecas con varios títulos e incluso con múltiples ejemplares de un mismo juego indica que, en determinados casos, estos materiales han dejado de constituir una incorporación puntual para formar parte de manera estable de las colecciones y servicios bibliotecarios.

El análisis de las publicaciones en *Instagram* refleja igualmente un crecimiento progresivo de las iniciativas relacionadas con juegos de mesa, especialmente durante los dos últimos años. Este incremento parece estar asociado a una mayor consideración del juego como herramienta de dinamización cultural, participación y creación de comunidad dentro de las bibliotecas, enmarcándose además en procesos más amplios de innovación bibliotecaria orientados a la diversificación de servicios y a la experimentación. Sin embargo, la escasa normalización en el uso de hashtags y la limitada interacción observada en muchas publicaciones dificultan la localización de experiencias y la valoración de su alcance real, lo que sugiere posibles dificultades de uso cuando son empleadas por personal no especializado.

En términos generales, y siguiendo lo apuntado por **Myers** (2024), las redes sociales deben entenderse como una extensión de los servicios bibliotecarios, lo que implica la necesidad de formación específica del personal, así como de una planificación adecuada para su gestión. En el caso de *Instagram*, este canal no solo actúa como medio de difusión de actividades y servicios, sino también como espacio de interacción y construcción de comunidad entre bibliotecas y personas usuarias.

Instagram no solo actúa como medio de difusión de actividades y servicios, sino también como espacio de interacción y construcción de comunidad entre bibliotecas y personas usuarias

Asimismo, el análisis sugiere que factores asociados al funcionamiento de *Instagram*, como el uso de hashtags, menciones y otros elementos que influyen en la visibilidad de las publicaciones, pueden generar diferencias en el alcance de los contenidos (**Loor-Bravo; Rivadeneira-Barreiro**, 2025). Determinadas instituciones podrían presentar una menor visibilidad o recuperabilidad en los procesos de búsqueda, introduciendo posibles sesgos en la recopilación de información.

Un aspecto destacable es que todos los juegos identificados en los catálogos analizados se encontraban disponibles para el préstamo. Este dato sugiere que las bibliotecas no solo utilizan los juegos de mesa como apoyo para actividades concretas, sino que los incorporan también a sus servicios habituales, facilitando su acceso a la ciudadanía en condiciones similares a las de otros materiales culturales.

Por otra parte, es probable que la presencia real de los juegos de mesa en las bibliotecas sea superior a la reflejada en este estudio. Durante el análisis se detectaron bibliotecas que no disponían de los títulos seleccionados, pero sí de algunas de sus versiones derivadas, lo que sugiere que las cifras obtenidas deben interpretarse como una estimación conservadora de la implantación de estos materiales.

Desde una perspectiva más amplia, los resultados permiten observar cómo los juegos de mesa se están incorporando a las estrategias de innovación bibliotecaria desarrolladas en los últimos años. Su presencia en colecciones, actividades y redes sociales refuerza el papel de la biblioteca como espacio de encuentro, participación y acceso a experiencias culturales compartidas. Los juegos de mesa constituyen una vía para diversificar los servicios bibliotecarios, favorecer la relación con nuevos públicos y fortalecer la integración de la biblioteca en su entorno social y comunitario.

Esta incorporación no debe entenderse como un fenómeno completamente nuevo, sino como la actualización de una tradición más amplia de uso del juego en bibliotecas.

Nicholson (2013) señala que las bibliotecas públicas norteamericanas ya desarrollaban actividades lúdicas y contaban con juegos como el ajedrez, las damas, puzzles y otros materiales recreativos desde hace más de 150 años, entendiendo el juego como un instrumento de socialización, educación informal y participación comunitaria.

Esta perspectiva histórica permite enmarcar la situación actual no como una simple continuidad, sino como una reconfiguración contemporánea en la que los juegos de mesa se integran en estrategias de innovación, dinamización cultural y ampliación de servicios bibliotecarios.

Los juegos de mesa constituyen una vía para diversificar los servicios bibliotecarios, favorecer la relación con nuevos públicos y fortalecer la integración de la biblioteca en su entorno social y comunitario

Entre las limitaciones del estudio debe señalarse que la muestra se ha restringido a las Bibliotecas Públicas del Estado, por lo que los resultados no pueden extrapolarse al conjunto de bibliotecas españolas. Del mismo modo, el análisis de las colecciones se ha basado únicamente en tres juegos de mesa seleccionados como indicadores de presencia en los catálogos. Esta decisión metodológica implica que bibliotecas que disponen de otros títulos contemporáneos, versiones derivadas de los juegos analizados o juegos de mesa más tradicionales, pueden no haber quedado reflejadas en los resultados. Asimismo, el estudio de las redes

sociales se ha limitado a *Instagram*, por lo que no se han considerado iniciativas llevadas a cabo o difundidas a través de otras plataformas.

Por último, los resultados ponen de manifiesto la necesidad de avanzar hacia investigaciones que permitan evaluar con mayor profundidad el impacto de estas iniciativas. Sería de especial interés analizar la experiencia y satisfacción de las personas usuarias, su influencia en la participación en actividades bibliotecarias, su capacidad para atraer nuevos públicos y su contribución al fortalecimiento de las relaciones entre la biblioteca y la comunidad. De este modo, podría disponerse de evidencias más sólidas sobre el papel que los juegos de mesa desempeñan dentro de los programas y servicios bibliotecarios contemporáneos.

5. Referencias

American Library Association (2018). "Trends | Center for the Future of Libraries". <https://www.ala.org/future/trends>

Bianchini, Carlo; Munini, Paolo (2025). "ClaG: A classification system for plays and games in toy libraries and libraries". *JLIS. it*, 16(1), 72-89. <https://jlis.fupress.net/index.php/jlis/article/view/624>

Bibliotecas de Castilla-La Mancha (2023). "Manuales básicos de catalogación. Juegos de mesa". https://reddebibliotecas.castillalamancha.es/sites/default/files/2024-01/Manual%20catalogaci%C3%B3n%20Juegos%20de%20Mesa_2023_2.pdf

Cuervo-Moreno, Marina; Rodrigo-Gallardo, Rocío; Parra-Valero, Pablo (2026). "Material complementario al artículo Juegos de mesa en las bibliotecas públicas españolas: su presencia en las colecciones y su difusión en Instagram". Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.20938616>

elDiario.es (2025). "Nueva protesta por el eterno cierre de la biblioteca pública Manuel Alvar: seis años y medio sin acceso a sus 600.000 libros". https://www.eldiario.es/madrid/somos/nueva-protesta-eterno-cierre-biblioteca-publica-manuel-alvar-seis-anos-medio-acceso-600-000-libros_1_12707950.html

García-García, Luis-Miguel; Parra-Valero, Pablo (2026). "La catalogación de juegos de mesa en bibliotecas: análisis y recomendaciones". *Ibersid: revista de sistemas de información y documentación* (pendiente de publicación).

Gómez-Díaz, Raquel; García-Rodríguez, Araceli (2018). "Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro". *Anuario ThinkEPI*, 12, 125-135. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>

Kviat, Alexandra (2026). "Board games and postdigital consumer culture". *Marketing Theory*. <https://doi.org/10.1177/14705931261447943>

Lloor-Bravo, Brigitte-Nathaly; Rivadeneira-Barreiro Lucía-Bernarda (2025). "Análisis de modelos predictivos en *Instagram*: Tendencias actuales y brechas en la investigación". *Revista Científica Ingeniar: Ingeniería, Tecnología e Investigación*, 8(15), 18-39.

<https://journalingeniar.org/index.php/ingeniar/article/view/275>

Mayer, Brian; Harris, Christopher (2010). "Libraries got game: Aligned learning through modern board games". Chicago: American Library Association. ISBN: 978 0 838910092

Ministerio de Cultura (2026a). "Bibliotecas Públicas del Estado | Ministerio de Cultura".

<https://www.cultura.gob.es/cultura/bibliotecas/bpe.html>

Ministerio de Cultura (2026b). "Directorio de bibliotecas españolas".

<https://directoriobibliotecas.mcu.es/dimbe.cmd?apartado=directorio&accion=tipologia>

Myers, Cecilia-Ingrid (2024). "Bibliotecas conectadas en *Instagram*: análisis del impacto y alcance de las cuentas de tres bibliotecas universitarias de Argentina". *Revista de Investigación sobre Bibliotecas, Educación y Sociedad*, 1, e93723.

<https://doi.org/10.5209/RIBE.93723>

Nicholson, Scott (2013). "Playing in the past: A history of games, toys, and puzzles in North American libraries". *The Library Quarterly*, 83(4), 341-361.

<https://doi.org/10.1086/671913>

Ordás-García, Ana (2017a). "La gamificación como estrategia para aumentar la participación y fidelización de usuarios en las bibliotecas públicas". En: *VIII Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas: espacio físico y virtual* (pp. 174-181). Subdirección General de Documentación y Publicaciones.

<https://anaordas.com/la-gamificacion-como-estrategia-para-aumentar-la-participacion-y-fidelizacion-de-usuarios-en-las-bibliotecas-publicas>

Ordás-García, Ana (2017b). "Los usuarios en el centro del diseño. La gamificación como actitud en las bibliotecas". *Mi Biblioteca*, 48, 50-53.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5841189.pdf>

Ordás-García, Ana (2018a). "Gamificación en bibliotecas: El juego como inspiración". Editorial UOC.

Ordás-García, Ana (2018b). "El juego como inspiración para innovar". *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 119, 16-20.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6911171.pdf>

Ordás-García, Ana (2021). "Guia de selecció jocs de taula". Col·legi Oficial de Bibliotecaris i Documentalistes de la Comunitat Valenciana (COBDCV).
https://cobdcv.es/wp-content/uploads/2021/02/1615363944GUIA_SELECCIO_JOCS_DE_TAULA2021.pdf

Ordás-García, Ana (2025). "7 años después: balance sobre la gamificación en bibliotecas". *Biblogtecarios*.
<https://www.biblogtecarios.es/anaordas/balance-gamificacion-bibliotecas>

Quiroz-Hernández, Alejandra; Tena-Espinoza-de-los-Monteros, Martín-Adalberto (2023). "Innovación en bibliotecas, ¿para quién innovamos?" *Biblioteca Universitaria*, 26(1).
<https://doi.org/10.22201/dgbsdi.0187750xp.2023.1.1496>

Sánchez-Silva, Carmen (2025). "Juegos de mesa: de nicho para frikis a sostén de la industria". *El País*.
<https://elpais.com/economia/negocios/2025-12-13/juegos-de-mesa-de-nicho-para-frikis-a-sosten-de-la-industria.html>

Santos, Aida (2025). Bibliotecas y juegos de mesa. *Mi biblioteca*, 81, 12-19.