

# Curso online: “Gamificación en bibliotecas académicas”

Fechas: Del 2 al 5 de febrero 2026

Horario: 9:30 a 11:30 horas

Duración: 8 horas

Modalidad: On-line (Sesiones de 2 horas cada una con apoyo de presentación).

Formadora: Ana Ordás

Destinatarios: Personal de las bibliotecas universitarias, PTGAS y Personal Docente e Investigador interesado de las universidades de Burgos, León, Salamanca y Valladolid.

Para la inscripción, se solicitará en la misma el correo institucional como elemento que acredita la pertenencia a alguna de las 4 Universidades indicadas.

Una vez inscrito, y previo a la fecha de realización, se proporcionará enlace a través de TEAMS para la conexión on-line al curso.

El curso podrá ser grabado, y distribuida la grabación entre los asistentes, así como reutilizada la misma para actividades de formación posteriores del Consorcio BUCLE.

Certificación: El Consorcio BUCLE emitirá un certificado de realización del curso. Para ello, los inscritos previamente deberán conectarse a TODAS LAS SESIONES DE LAS QUE CONSTA EL CURSO (4 SESIONES).

NO SE CERTIFICARÁ la realización del curso a aquellas personas de las que no conste en el sistema TEAMS que no se hayan conectado a TODAS las sesiones del curso. Tampoco se emitirá certificado parcial de las sesiones a las que se haya conectado el interesado.

En la conexión vía TEAMS, deberá aparecer los datos de nombre y apellido en la misma forma en la que conste en el formulario de inscripción.

Inscripción abierta hasta el jueves 29 de enero, a las 12:00 h.

[Formulario de inscripción.](#)

## PRESENTACIÓN:

En un entorno en continuo cambio, donde atraer a la comunidad académica a los espacios de la biblioteca es cada vez más complicado, conocer los fundamentos de la gamificación nos permite adentrarnos en las motivaciones de las personas cuando

juegan y cuando se comprometen en la vida cotidiana.

La formación sobre gamificación incorpora el estudio de los juegos de mesa, como una forma de conocer mecánicas y elementos que se pueden extraer al diseño de experiencias lúdicas en contextos académicos.

## OBJETIVOS:

El objetivo general del curso es dotar de un marco conceptual y práctico para comprender y aplicar distintas estrategias lúdicas en bibliotecas académicas, distinguiendo claramente entre gamificación y aprendizaje basado en juegos.

Se busca capacitar para seleccionar la estrategia más adecuada que integre juegos o elementos de juego en función de los objetivos, el público y los recursos.

## CONTENIDOS:

### Tema 1: Fundamentos de la gamificación en bibliotecas

- Qué aporta y en qué se diferencia de otras estrategias lúdicas.
- Ejemplos de iniciativas y buenas prácticas.

### Tema 2: Otras estrategias lúdicas

- Aprendizaje basado en juegos
- Cómo gestionar una colección de juegos de mesa

### Tema 3: Juegos de escape

- Cómo se estructura un escape room
- Experiencias

## DIRECTORA DEL CURSO:

Ana Ordás

Con una amplia experiencia en la gestión de proyectos de transformación digital en bibliotecas, es una constante exploradora de nuevas ideas para dar visibilidad a estas instituciones culturales.

Su enfoque en el marketing y la comunicación digital, así como el uso del poder del juego, la ha llevado a desarrollar cursos y estrategias lúdicas en bibliotecas y archivos.

Puedes seguir su trabajo sobre juegos de mesa, aprendizaje basado en juego y gamificación en su blog personal [anaordas.com](http://anaordas.com) y en [biblogtearios.es/author/anaordas/](http://biblogtearios.es/author/anaordas/)

<https://www.linkedin.com/in/anaordadas/>