



**Curso “Gamificación en bibliotecas: el juego como puerta de entrada a la biblioteca”.** Se celebrará en la biblioteca Central de Cantabria, organizado por ANABAD-Cantabria los días 29, 30 y 31 de octubre. **Horario:** de 9 a 14:00 horas.

**Precio:** Gratuito para socios ANABAD-Cantabria, personal del SLPC y de la Consejería de Educación Cultura y

Deporte. Para otras personas interesadas: 60€

Se adjunta formulario de inscripción que debe ser enviado antes del día 28 de octubre a [anabadcantabria@gmail.com](mailto:anabadcantabria@gmail.com)

### **Presentación**

Según el diseñador de juegos Jesse Schell, *“un juego es una actividad para resolver problemas desde una aproximación lúdica”*. De eso se trata la gamificación, y optar por introducirlos en las bibliotecas es ponerse las gafas de un diseñador de juegos y aplicar esos mecanismos para que las personas aprendan, para que realicen y mantengan determinados comportamientos que les ayuden a solucionar problemas o desafíos en entornos no lúdicos. Se trata de valorar el poder del juego, de utilizar elementos y técnicas del diseño de juegos como una forma de implicar a las personas espacios físicos y virtuales de la biblioteca para generar conversaciones, aprendizaje,

creación y descubrimiento colectivo, convirtiéndolas en motor de cualquier transformación.

### **Objetivo**

Obtener un marco de referencia para comenzar a experimentar con los juegos y la gamificación:

- Promover el espacio de la biblioteca
- Fomentar la lectura y el uso de los fondos
- Cambiar la aproximación a los usuarios
- Aprendizaje basado en juegos
- Re-distribuir productos de la biblioteca y del archivo
- Crear experiencias significativas en los usuarios que les vinculen emocionalmente a la biblioteca.

### **Destinatarios**

Profesionales interesados en desarrollar su mirada lúdica y con ganas de probar

nuevas formas de conectar con los usuarios y no-usuarios con el objetivo de motivar comportamientos deseados.

### Contenido

1. Entender los juegos
2. Motivación y comportamiento
3. Tipos de jugadores/usuarios
4. Dinámicas y mecánicas de los juegos
5. Introducción a la gamificación
6. Pasos para un proyecto gamificado
7. Propiedades de las narrativas
8. Experiencias reales.

### Formadora

**Ana Ordás.** Diplomada en Biblioteconomía y Licenciada en Documentación, con experiencia en transformación digital en Bibliotecas. Experta en gamificación que aplica a las bibliotecas para darles visibilidad, atraer nuevos públicos y mejorar procesos.

