



# Biblioteca en juego: innovación, aprendizaje y motivación

---

**Código del curso:** 2026cc30

**Enlace web:** <https://www.upo.es/formacionpermanente/cursos-de-verano/biblioteca-en-juego-innovacion-aprendizaje-y-motivacion>

**Fecha:** 2 y 3 de julio de 2026

**Duración:** 15 horas

**Eurocréditos:** 2 ECTS

**Tarifa:** 60,00 €\*  
\* El coste del certificado-diploma de aprovechamiento es de 10,00 € (en concepto de gestión de expediente y emisión).

**Formato:** Docencia simultánea

**Dirección del curso:** **Dña. Isabel María Pérez Luque.** Responsable de Automatización de la Biblioteca de la Universidad Pablo de Olavide.

**Dña. Miriam Roncero Bazarra.** Responsable de Formación e Información de la Biblioteca de la Universidad Pablo de Olavide.

## Resumen del contenido del curso

---

El curso ofrece una introducción a los fundamentos de la gamificación, sus tipologías y su aplicación para mejorar la motivación y el aprendizaje en el ámbito educativo en general y en el ámbito de las bibliotecas en particular. Profesionales de distintos ámbitos compartirán experiencias reales sobre cómo integrar dinámicas y mecánicas de juego en bibliotecas de diferentes tipologías. Además, se incorporarán talleres prácticos para familiarizarse con herramientas que permiten diseñar actividades gamificadas. Con este curso se pretende que los asistentes identifiquen el potencial de la gamificación en entornos bibliotecarios, conozcan casos aplicados y adquieran recursos para planificar e implementar actividades propias.

## Dirigido a

El curso está dirigido principalmente a profesionales de bibliotecas de cualquier tipología, incluidas bibliotecas públicas, universitarias, escolares, especializadas y centros de documentación, interesadas en incorporar estrategias dinámicas e innovadoras para el diseño de actividades formativas y la difusión de servicios mediante gamificación. Asimismo, resulta de interés para profesionales del ámbito educativo, como personal docente y otros perfiles profesionales como mediación, dinamización cultural y formación, que deseen integrar mecánicas de juego con el fin de mejorar la motivación y la participación en sus proyectos.

El curso se abre también a alumnado de posgrado y al público general interesado en explorar nuevas formas de aprendizaje basadas en dinámicas de juego aplicadas a bibliotecas y contextos educativos, favoreciendo el intercambio de experiencias y la reflexión interdisciplinar.

**NOTA: Para la realización de los talleres es recomendable que los alumnos/as traigan su propio ordenador portátil.**

## Programa

### Jueves 2 de julio

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>09,30 a 10,00 horas</b> | Recepción y entrega de documentación.   |
| <b>10,00 a 10,30 horas</b> | Inauguración del curso.   |
| <b>10,30 a 11,00 horas</b> | Descanso.   |
| <b>11,00 a 12,30 horas</b> | Conferencia: “ <b>Desafío: gamificación</b> ”.  |
|                            | <ul style="list-style-type: none"><li>• Prof. Dr. D. Isaac José Pérez López. Departamento de Educación Física y Deportiva. Universidad de Granada.</li></ul>                              |
| <b>12,30 a 14,00 horas</b> | Conferencia: “ <b>El poder del juego en bibliotecas</b> ”.  |
|                            | <ul style="list-style-type: none"><li>• Dña. Noemí Blanch de la Cueva. Psicóloga, profesora de Psicología en la Universitat Oberta de Catalunya y doctoranda en género y juego.</li></ul> |

- 16,00 a 17,30 horas** Taller “Uso de Canva para la creación de elementos multimedia visuales y dinámicos”.
- Dña. Cristina Arroyo Fernández. Universidad Pablo Olavide/eLearning Media. Diseñadora instruccional, especialista e-learning.
- 17,30 a 18,00 horas** Descanso
- 18,00 a 19,30 horas** Conferencia: “Escape educativo en bibliotecas”.
- Participan:**
- D. Luis Ignacio Martínez Casado. Técnico especialista de la Unidad de Información, Comunicación y Difusión. Biblioteca de la Universidad de León
  - Dña. Leticia Barrionuevo. Responsable de la Unidad de Información, Comunicación y Difusión. Biblioteca de la Universidad de León.
- 19,30 a 20,30 horas** Conferencia: “Gamificación en bibliotecas públicas: el caso de la gymkhana de Literatura de Terror en la biblioteca Pedro Laín Entralgo de Dos Hermanas”.
- Dña. Ana Asencio Rodríguez. Directora de la biblioteca Pedro Laín Entralgo (Dos Hermanas).

3

## Viernes 3 de julio

- 9,00 a 10,00 horas** Conferencia: “BNEscolar como aliado docente: nuestro patrimonio en el aula”
- Dña. Vanesa Cordente Saiz. Jefa de Servicio de Web, Intranet y Gestión Documental. Biblioteca Nacional de España.
- 10,00 a 11,30 horas** Conferencia: “Reto aceptado: experiencias gamificadas en la Biblioteca/CRAI de la UPO”.
- Participan:**
- Dña. Isabel María Pérez Luque.
  - Dña. Miriam Roncero Bazarra.
- 11,30 a 12,00 horas** Descanso.
- 12,00 a 14,00 horas** Taller: “Bibliotecas que juegan: gamificación y experiencias interactivas con Genially”
- D. Norberto Cuartero Toledo. Community builder. Genially.

- 14,00 a 15,00 horas** Taller: “Educaplay: juegos para las bibliotecas”.
- D. Ricardo Calle Velasco. Programador. Create Play & Learn. Educaplay.
- 15,00 a 15,30 horas** Clausura del curso y entrega de diplomas.

## Financian



## Colaboran



## Contacto

Sede Olavide en Carmona - Rectora Rosario Valpuesta  
C/ Ramón y Cajal, 15. 41410 - Carmona (Sevilla)  
954 144 355 / 608 234 949  
[www.upo.es/olavideencarmona](http://www.upo.es/olavideencarmona)  
[olavideencarmona@upo.es](mailto:olavideencarmona@upo.es)