

# Experiencia de los docentes de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica en la implementación de RDA, mediante el uso de nuevas herramientas de aprendizaje

GINNETTE GUILLÉN JIMÉNEZ  
WILSON HERNÁNDEZ ARROYO

*Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información  
Universidad de Costa Rica*

## INTRODUCCIÓN

**E**l presente escrito tiene como objetivo exponer las experiencias docentes de la implementación del estándar Recursos, Descripción y Acceso (RDA) en los cursos de Catalogación I y II, así como sus respectivos laboratorios, mediante el uso de nuevas herramientas de aprendizaje, para la formación de los estudiantes de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica.

Es importante mencionar que la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información (en adelante EBCI) de la Universidad de Costa Rica inició en 2016 la implementación de RDA como sustitución de las RCAA2 (Reglas de Catalogación *Angloamericanas*, en su segunda edición). Estas reglas se

utilizaron en la Unidad Académica en la impartición de cursos de procesos técnicos, desde la creación de las carreras hasta el año 2016. Sin embargo, en este escrito se expondrá la experiencia con estas innovaciones, del año 2019 a la actualidad, pues ha sido el periodo en que hemos participado como docentes promotores de nuevas herramientas.

Por otra parte, para contextualizar la realidad de la EBCI, es importante mencionar que el área de procesos técnicos está conformada por ocho cursos, de los cuales cuatro son teóricos y los otros cuatro son los laboratorios en los que se refuerza la teoría. Dichos cursos son: Catalogación I, en el que se trabaja las autoridades de autor; Catalogación II, donde el tema principal son los registros bibliográficos; Indización, en el que se enseñan los puntos temáticos, tesauros y resúmenes; y Clasificación, el cual es un curso que estudia los diferentes sistemas de clasificación, poniendo el énfasis en el Sistema de Clasificación Decimal Dewey. Los cursos mencionados se encuentran en el tercero, cuarto, quinto y séptimo semestres, respectivamente, del plan de estudios de las carreras de Bibliotecología y Ciencias de la Información, es decir, se centran en los estudiantes de segundo y tercer año. En el presente trabajo sólo se consideran los dos primeros cursos mencionados y sus respectivos laboratorios.

Ahora bien, es importante mencionar que en el proceso de cambiar de un código de catalogación a otro, los docentes del área acudieron a capacitaciones y cursos para conocer las variaciones y aprender los nuevos contenidos. Este cambio ofreció un nuevo panorama, permitiendo la catalogación de recursos en línea y digitales, mismos que antes no eran considerados en las RCAA2. Adicionalmente, esto benefició a los nuevos estudiantes que experimentaron el cambio, pues, al crecer con las nuevas tecnologías y conocer la gran cantidad

de información que se encuentra en línea, se han formado con un código que les permite considerar los diferentes soportes y hallar métodos para normalizarla.

Cabe mencionar que para la facilitación de estos cursos lo usual era emplear las clases magistrales, la asignación de lecturas y la evaluación de las mismas, la realización de prácticas en clase, tanto individuales como grupales, entre otras actividades. Sin embargo, se ha iniciado la aplicación de herramientas de aprendizaje innovadoras; por mencionar algunos ejemplos, se puede decir que se ha trabajado en conjunto con herramientas tecnológicas mediante la configuración de juegos, la proporción de videos cortos explicativos de la materia a tratar y cápsulas informativas. Adicionalmente, debido a la pandemia originada por el covid-19, estas herramientas nuevas han sido de gran ayuda y han permitido que el aprendizaje a través de entornos virtuales sea más llevadero.

## HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE

Cuando se habla de herramientas de aprendizaje, se puede entender como la utilización de tecnología con fines pedagógicos. Desde la grabación de un video hasta la configuración de un juego en una plataforma en línea, podemos hablar de ejemplos de herramientas tecnológicas.

Las herramientas como aulas virtuales, chats educativos, videoconferencias a través de internet y plataformas educativas, todas estas herramientas se crean con la finalidad de que los estudiantes tengan facilidad para alcanzar un mejor aprendizaje. La mayoría de estas herramientas funcionan en línea y a través de internet, dando las facilidades a los

estudiantes y maestros de poder dar y recibir clases desde distintos lugares, es decir, estamos inmersos en la globalización de la educación (Novillo *et al.* 2017, 152).<sup>1</sup>

Para Marquès Graells (2000, como se citó en López Pérez 2013):<sup>2</sup> “el uso de tecnologías de la información y comunicación en las clases presenta una serie de ventajas para los estudiantes, entre ellas: un aprendizaje más atractivo, flexible y que conlleva menor tiempo, el acceso a múltiples recursos para el aprendizaje y la personalización del proceso de enseñanza y aprendizaje”.

En cuanto a las ventajas que puede representar para los docentes la aplicación de estos recursos, se encuentran: “la diversificación de trabajos de clase, facilidades a la hora de evaluar y una mayor fuente de recursos para la enseñanza” (Marquès Graells 2000, como se citó en López Pérez 2013). Actualmente, una ventaja que ha permitido la implementación de las tecnologías como herramientas para el aprendizaje es el aprovechamiento de las experiencias pasadas para aplicarlas a la virtualidad de los cursos.

En el caso concreto del área de procesos técnicos de la EBCI, a continuación se mencionan las herramientas que fueron seleccionadas y aplicadas en las clases, así como ejemplos concisos de éstas.

---

<sup>1</sup> Novillo Maldonado, Ernesto, Jorge González Sánchez y Jussen Facuy Delgado. 2017. “Objetos digitales de aprendizaje”. En *Herramientas pedagógicas para para un proceso de enseñanza innovado*. Editor J. Guerrero Jirón. Editorial Utmach.

<sup>2</sup> López Pérez, Magdalena. 2013. “Las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje. ¿Qué piensan los futuros maestros?”. *Tejuelo* (18), 40-61. <https://bit.ly/368fKZV>.

## JUEGOS EN LÍNEA

Los juegos pueden ofrecer un sinnúmero de beneficios en el desarrollo de las clases; emplearse para evaluar la materia que se enseñó previamente o, incluso, contextualizar los conocimientos que hay sobre un tema a tratar. Además, se adaptan para jugar en equipo o individualmente y pueden ser un excelente medio para “romper el hielo” con un grupo que se trabaja por primera vez.

El juego actúa como disparador o introducción a temas nuevos, diagnóstico de conocimientos previos, forma de evaluar temas desarrollados, estrategia de integración y motivación. Además, el docente deja de ser el centro y pasa a ser un facilitador del aprendizaje, un conductor de la clase (Clerici 2012, 136).<sup>3</sup>

Esta herramienta fue aplicada en los cuatro cursos. En algunos casos, se configuraron preguntas relacionadas con la materia y se procedió a jugar con los estudiantes durante la clase sincrónica, entre otros ejercicios. Asimismo, se hicieron preguntas de cultura general para aprovechar únicamente la plataforma, como material para procesar. En los juegos que abarcaban temas de catalogación, se preguntaban sobre la normalización de un determinado documento, considerando lo que indica RDA.

Por ejemplo, al inicio del segundo semestre de 2020, con el propósito de estudiar el tema de las monografías, en Catalogación II se exponen detalles y pautas de los capítulos 2 y 3 de RDA y se hace una práctica con libros. Para fortalecer los conocimientos aprendidos, se configuró un juego en Kahoot y los estudiantes tenían que seleccionar la respuesta

---

<sup>3</sup> Clerici, Carolina. 2012. “El juego como estrategia de enseñanza en el nivel superior”. *Revista Diálogos Pedagógicos* 10 (19), 136-140.

correcta. En la figura 1 se les pregunta a los alumnos sobre la pauta que RDA aplica para codificar la etiqueta 377 de MARC Bibliográfico.

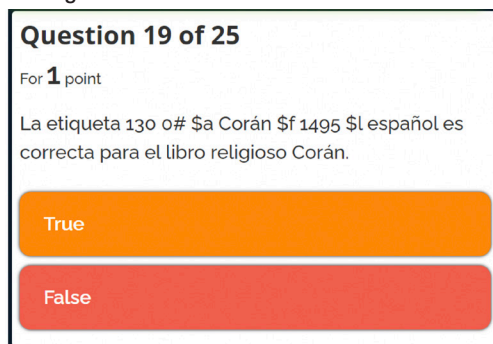
*Figura 1. La pauta relacionada a la etiqueta 377 (Kahoot!)*



Fuente: Elaboración propia 2020.

En la figura 2 se les pregunta a los alumnos si la codificación del título uniforme de la obra religiosa es correcta. Al igual que en el caso anterior, los estudiantes del Laboratorio de Catalogación II previamente recibieron una clase sobre la codificación de las Sagradas Escrituras y obras religiosas, en la que conocieron a profundidad la pauta 6.23 y otras que tratan sobre el mismo tipo de material.

*Figura 2. Codificación de título uniforme*



Fuente: Elaboración propia 2020.

Adicionalmente, con la lectura de las reglas y la clase brindada, los alumnos tuvieron los conocimientos para catalogar un ejemplar del Talmud, libros de la Biblia y encíclicas papales.

Este mismo juego, configurado en QuizWhizzer, contaba con información relacionada con la plataforma y las características de la trivia para que les funcionara como material para procesar (juego en línea) y, de esta manera, reforzar también la codificación de recursos en línea.

### *Videos explicativos*

Otra de las herramientas empleadas fue la grabación de videos cortos. Para variar las clases, en el presente año se implementó la presentación de la materia por medio de videos. Por ejemplo, uno de los videos elaborado en Catalogación I fue para introducir la información que se debe considerar cuando se está investigando sobre los autores a la hora de crear los catálogos de autoridades de autor.

El video creado es sencillo: se optó por utilizar la opción de grabar pantalla mientras dos docentes van explicando cada una de las diapositivas de la presentación. Este video se hizo para que la clase fuera asincrónica y los estudiantes tuvieran la opción de ver el video en el transcurso de una semana, además de que estuviera disponible si necesitaban volver a verlo. En la figura 3 se presenta el video *Relaciones entre obras*.

Figura 3. Video "Relaciones entre obras"



Fuente: Elaboración propia 2020.

Otro ejemplo que vale la pena mencionar fue un video que se creó para presentar las relaciones que pueden hacerse entre diferentes obras. La estrategia para modificar la presentación de la materia fue hacer un guion en el que una bibliotecóloga recibe por ingreso una película que estaba basada en un libro y no sabía si se podían hacer relaciones; la bibliotecaria llama a su docente y le solicita su ayuda para poder procesar el material correctamente. En el desarrollo del video, la docente le explica, paso a paso, lo que debe hacer, tomando en cuenta las pautas de RDA, los capítulos I y J, todo ello en 11 minutos y 30 segundos, como se aprecia en la figura 3.

### *Visita de expertos*

Durante la presencialidad, en el programa de curso se concretan fechas en las que se planean visitas guiadas a bibliotecas para conocer el funcionamiento, las políticas, el personal a cargo, los procesos realizados, las normas utilizadas para procesar, entre otros aspectos. En 2019 se visitó la Biblioteca

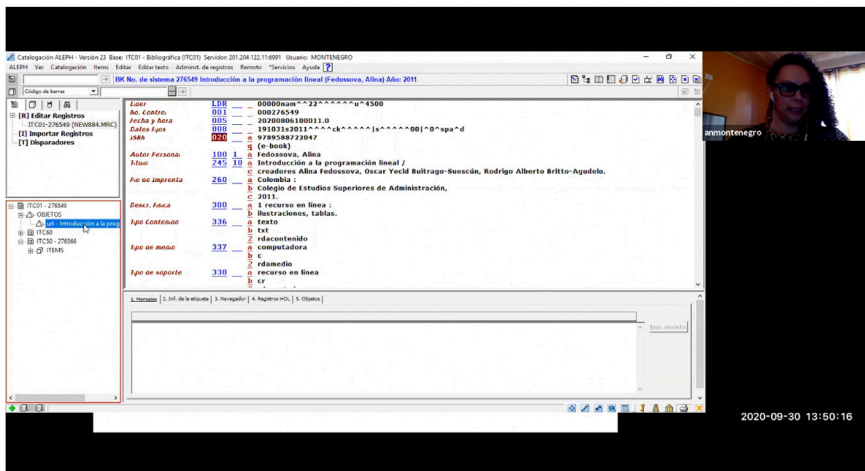


Nacional de Costa Rica “Miguel Obregón Lizano” y el Centro Catalográfico del SIBDI (Sistema de Bibliotecas, Documentación e Información) de la Universidad de Costa Rica.

En 2020, por motivo de la virtualidad, las visitas presenciales se eliminaron y, en su lugar, se tomó la decisión de invitar a bibliotecólogos para conocer la Unidad de Información en la que trabajan durante las clases sincrónicas. En el curso de Laboratorio de Programación II, se tuvo la participación de Graciela Quesada Fernández, directora de la Biblioteca “Arturo Agüero Chaves” de la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica.

En la figura 4 se puede apreciar una de las visitas virtuales, en este caso la de Ana Montenegro Castro, coordinadora de la Unidad de Procesos Técnicos, del Sistema de Bibliotecas del Tecnológico de Costa Rica (SIBITEC). En la imagen se puede ver parte de la explicación y demostración realizada sobre el módulo de catalogación que es utilizado en la institución.

*Figura 4. Visita virtual de Ana Montenegro Castro*



Fuente: Elaboración propia 2020.

## RESULTADOS DEL USO DE NUEVAS HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE

Para hacer la evaluación y conocer si las herramientas de aprendizaje seleccionadas fueron las idóneas para el desarrollo de las clases, se decidió preguntar directamente a los estudiantes participantes de los cursos para conocer sus puntos de vista. Los comentarios recibidos fueron positivos en su totalidad.

Cuando se les preguntó sobre los juegos aplicados, según sus experiencias, mencionaron que el juego durante la clase les permitió repasar la materia; en otras ocasiones, romper el hielo; les dio la oportunidad de divertirse y salir de la monotonía. “Me pareció muy dinámico y entretenido, baja la presión de los estudiantes de estar en clase y nos relaja” (D. Quiros, comunicación personal, 7 de octubre de 2020). Otro comentario recibido cuando se les preguntó si les había gustado la herramienta fue: “es más dinámica; es una buena estrategia para variar la clase, se aprende y a la vez, se divierte un rato” (I. Brenes, comunicación personal, 7 de octubre de 2020).

Con respecto a los videos, la primera vez que se utilizó la herramienta en 2020, los estudiantes del grupo 003 de Catalogación II externaron que les había gustado, pues habían podido ver la grabación y pausar cuando necesitaban revisar RDA o tomar apuntes. Sobre el siguiente video creado para explicar las relaciones entre obras, les pareció muy entretenida la escena planteada; expresaron que entendieron lo que se explicaba y que, además, comprendieron aún mejor los apéndices I y J.

Ahora, con el tema de las visitas de expertos, los estudiantes que contaron con la presencia de la directora de la Biblioteca “Arturo Agüero Chaves” de la Sede de Occidente de

la Universidad de Costa Rica mencionaron que fue un alivio que la virtualidad no haya sido un impedimento para percibir el funcionamiento de una biblioteca real. Además, el conocer la experiencia de una bibliotecóloga que trabaja fue bueno, porque les permite conocer lo que realmente es ejercer la profesión (D. Badilla Alvarado, comunicación personal, 30 de setiembre de 2020).

En cuanto a la visita virtual a la Unidad de Procesos Técnicos del SIBITEC, los estudiantes expresaron que conocer el proceso que conlleva colocar un libro en el estante, o un documento digital en un repositorio o base de datos, ayuda a entender cómo se aplican los procesos técnicos y cómo la catalogación del documento se complementa con su indización y clasificación (G. Esquivel Solano, comunicación personal, 30 de setiembre de 2020).

Sobre las tres actividades desarrolladas en clase, C. Vargas (comunicación personal, 30 de setiembre de 2020) menciona que: “con juegos, videos y charlas con otras personas, las clases son más interesantes, más bonitas, aprendo más y se pasa más rápido el tiempo”. Además, la estudiante manifiesta que con estas actividades logra un mejor aprendizaje, ya que presta mayor atención, esto comparado a que el profesor es el único que habla durante la sesión.

Estos comentarios dejan ver que la utilización de herramientas tecnológicas de aprendizaje en las clases, efectivamente representan una serie de ventajas para los estudiantes y docentes. Por ejemplo, la aplicación de juegos estilo trivias hace que la clase sea menos monótona o magistral de parte del docente, volviéndose más flexible y atractiva para el estudiante. De igual forma, se logra la adaptación del proceso de enseñanza; esto se evidencia en el uso de videos y cápsulas informativas sobre los temas desarrollados en

el curso, lo que da a los estudiantes libertad a la hora de consultarlos, rompiendo las barreras del tiempo establecidas para cada clase, y adaptándose a los tiempos de estudio de cada uno de los estudiantes.

Por último, desde la perspectiva docente, se puede mencionar que, de igual forma, la aplicación de nuevas herramientas de aprendizaje conlleva una serie de ventajas, desde la diversificación de las actividades prácticas, esto a partir de la existencia de un número mayor de fuentes de recursos, hasta las facilidades a la hora de la evaluación, ya que ésta se programa previamente.

## CONCLUSIONES

La primera conclusión, relacionada con el contexto generado por la crisis sanitaria producto del covid-19, es que la implementación de nuevas herramientas de aprendizaje, a partir de las TIC, favorece el desarrollo de las clases que se imparten de manera virtual. Esto se debe, a diferencia de las clases presenciales, a que en la virtualidad los estudiantes, muchas veces, sean poco participativos por iniciativa propia. Al presentarse actividades diferentes en las lecciones, se puede ver que la interacción entre estudiantes, o con el profesor, se da de forma espontánea, en el caso de los juegos, y curiosa, en cuanto a las visitas, al surgir dudas sobre las labores realizadas en las diferentes unidades de información. En general, se percibe un mayor interés y motivación hacia la clase.

En segundo lugar, la interacción e iniciativa demostrada en las actividades realizadas en clase hace que el trabajo cooperativo entre estudiantes se desarrolle de manera positiva, al existir colaboración entre ellos mismos para la

solución de ejercicios, o el entendimiento de éstos. Se puede decir también que al ser actividades autoevaluables, al momento de realizarlas, y si se da una respuesta incorrecta, se aprenda a partir del error, y la explicación posterior de por qué no estaba correcto. Además, cuando son los estudiantes quienes desarrollan sus propios juegos o videos para socializar con los demás, se favorece el aprendizaje significativo, ayudando a que se asimilen de mejor forma los contenidos del curso.

Por último, se puede concluir que la utilización de videos previamente grabados para la clase favorece un mejor uso del tiempo, tanto en la clase, al darse explicaciones puntuales, como en la extraclasses, al tener los estudiantes la oportunidad de verlo en el momento que consideren oportuno, o bien de verlos las veces que sea necesario para un mejor entendimiento. Esto favorece que docentes y estudiantes puedan organizar mejor su tiempo y, con ello, lograr adecuar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

- Clerici, Carolina. 2012. "El juego como estrategia de enseñanza en el nivel superior". *Revista Diálogos Pedagógicos* 10 (19), 136-140.
- López Pérez, Magdalena. 2013. "Las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje. ¿Qué piensan los futuros maestros?". *Tejuelo* (18), 40-61. <https://bit.ly/368fKZV>.
- Novillo Maldonado, Ernesto, Jorge González Sánchez y Jussen Facuy Delgado. 2017. "Objetos digitales de aprendizaje". En *Herramientas pedagógicas para para un proceso de enseñanza innovado*. Editor J. Guerrero Jirón. Editorial Utmach.