

Perspectivas sobre la adopción e implementación de **RDA**

Filiberto Felipe Martínez Arellano
Patricia de la Rosa Valgañón
Coordinadores



Z694.15R47
P47

Perspectivas sobre la adopción e implementación de RDA / Coordinadores Filiberto Felipe Martínez Arellano, Patricia de la Rosa Valgañón. - México : UNAM. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información : UNAM. Instituto de Investigaciones Bibliográficas : UNAM. Dirección General de Bibliotecas y Servicios Digitales de Información, 2022.

xvi, 272 p. - (Organización de la información)
ISBN: 978-607-30-6261-9

1. RDA (Recursos, descripción y acceso) - Estudio y enseñanza. 2. Modelo entidad - relación. 3. Catalogación descriptiva - Normas. I. Martínez Arellano, Felipe, coordinador. II. De la Rosa Valgañón, Patricia, coordinadora. III. ser

Primera edición: 25 julio 2022

D. R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas
y de la Información
Instituto de Investigaciones Bibliográficas
Dirección General de Bibliotecas y Servicios
Digitales de Información

ISBN: 978-607-30-6261-9

Esta edición y sus características son propiedad de la Universidad Nacional Autónoma de México. Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

Publicación dictaminada

Impreso y hecho en México

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	xiv
Filiberto Felipe Martínez Arellano	
LRM Y BIBFRAME: DOS MODELOS CONCEPTUALES PARA LA CATALOGACIÓN DEL FUTURO.....	1
Filiberto Felipe Martínez Arellano	
FRSAD: UN MODELO DE DATOS DE AUTORIDAD DE MATERIA PARA EL SIGLO XXI.....	23
Adriana Suárez Sánchez	
REPOSITARIOS INSTITUCIONALES, INTEROPERABILIDAD Y METADATOS: ESADE E IBERO MÉXICO.....	43
Cristina Solé-Buxó	
Alma Beatriz Rivera-Aguilera	
Manuela Calatayud-Barberà	
LOS REGISTROS DEL CATÁLOGO TESIUNAM EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNAM.....	66
María Patricia de la Rosa Valgañón	
TENDENCIAS NORMATIVAS: IMPACTO DE BIBFRAME EN EL CATÁLOGO NAUTILO	83
María de los Ángeles Espino Rivera	
Evelia Santana Chavarría	

CONTROL DE AUTORIDADES DE OBRAS EN LA BIBLIOTECA NACIONAL DE MÉXICO.....	99
José de Jesús Hernández Salazar Iván Santiago Sales Ortega Ana Bertha Santiago Flores	
LAS RELACIONES ENTRE RECURSOS A TRAVÉS DE ALEPH: EL CASO SERIUNAM.....	112
Hortensia Labra González Luis Javier Félix Acosta	
RDA Y DACS: UN ENFOQUE COMPLEMENTARIO EN LA DESCRIPCIÓN DE ARCHIVOS.....	126
María Alejandra González Aguilar	
PERFIL DE METADATOS PARA COLECCIONES DE DIAPOSITIVAS DIGITALIZADAS: DIFUSIÓN Y PRESERVACIÓN DE SUS CONTENIDOS DE VALOR.....	145
Elisa Cruz Rojas	
CONTROL BIBLIOGRÁFICO DE LAS PUBLICACIONES PERIÓDICAS OFICIALES MEXICANAS: PROPUESTA DE ORGANIZACIÓN BASADA EN UN MODELO DE METADATOS.....	162
Ángel Villalba Roldán Marcela Camarillo Ortíz	
DATOS INDISPENSABLES PARA EL ESTUDIO DEL PATRIMONIO DOCUMENTAL: UN MODELO DE METADATOS VINCULADOS PARA LIBROS ANTIGUOS.....	192
Rosenda Ruiz Figueroa Gerardo Zavala Sánchez	

APLICACIÓN DE BIBFRAME EN LA ORGANIZACIÓN DE PELÍCULAS INCLUIDAS EN VIDEOS.....	210
Filiberto Felipe Martínez Arellano Nallely Hernández Sánchez	
RETOS PARA LA CATALOGACIÓN Y DESCRIPCIÓN BIBLIOGRÁFICA DE RECURSOS CON TEMÁTICA INDÍGENA: UNA PERSPECTIVA CANADIENSE.....	235
Roberto Antonio Muñoz Gómez	
METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA DE LAS RDA EN LOS CURSOS DE CATALOGACIÓN DE LA ESCUELA DE BIBLIOTECOLOGÍA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA.....	252
Desiree Rodríguez Calvo Iria Briceño Álvarez	

Metodología de enseñanza de las RDA en los cursos de catalogación de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica

DESIREE RODRÍGUEZ CALVO
IRIA BRICEÑO ÁLVAREZ

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

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este escrito es presentar la metodología y algunas de las actividades aplicadas en los cursos de procesamiento técnico de la información en la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica, específicamente de los cursos de Catalogación I y II, tanto en su parte teórica como en la de sus laboratorios. Se mostrarán algunas de las actividades que se aplican para la enseñanza de las RDA (Recursos, Descripción y Acceso), enfocándose en los materiales y plantillas elaborados por los docentes y el manejo de estrategias lúdicas como una forma novedosa para la resolución de ejercicios prácticos.

La Universidad de Costa Rica inició sus funciones desde 1941. En 1968, se inició la carrera de Bibliotecología en esta casa de enseñanza. Hoy, la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información (EBCI) es parte de la Facultad de

Educación y cuenta con dos carreras: Bachillerato y Licenciatura en Bibliotecología con énfasis en Bibliotecas Educativas y Bachillerato y Licenciatura en Bibliotecología y Ciencias de la Información, y tiene una población estudiantil activa, para el año 2019, de 234 en el énfasis de Bibliotecas Educativas y de 347 en el énfasis de Ciencias de la Información.

La EBCI está organizada por secciones y en cada una se encuentran agrupados los cursos según su especialidad; estas secciones corresponden a la Sección de Investigación, Sección de Servicios y Productos, Sección de Gestión de Unidades de Información Educativas, Sección de Gestión y Sistemas de Información y la Sección de Tratamiento de la Información. Los cursos de procesamiento técnico de la información se encuentran ubicados en la Sección de Tratamiento de la Información. Los cursos que forman parte del tronco común de ambas carreras son los siguientes:

- Cursos de segundo año de carrera: Catalogación I, Laboratorio de Catalogación I, Catalogación II y Laboratorio de Catalogación I.
- Cursos de tercer año de carrera: Indización, Laboratorio de Indización, Clasificación y Laboratorio de Clasificación.

CONTENIDO DE LOS CURSOS DE CATALOGACIÓN

Como ya se mencionó, los cursos de catalogación se dividen respectivamente en cuatro: BI-2002 Catalogación I, BI-2010 Laboratorio de Catalogación I, BI-2003 Catalogación II y BI-2011 Laboratorio de Catalogación II.

Respecto a Catalogación I, se tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen los conocimientos y destrezas para la asignación de puntos de acceso de autoridades de autor, normalizados con RDA y codificados con el formato MARC Autoridades, el cual, según lo establecido por García (2004),

ha sido diseñado para servir como portador de la información relativa a las formas autorizadas tanto de los nombres como de las materias, usados como puntos de acceso en los registros; las formas de esos nombres, materias y subdivisiones que se usarán como referencias hacia la forma autorizada; y las interrelaciones existentes entre dichas formas.

En específico, se inicia abordando aspectos básicos y teóricos del procesamiento técnico, así como de las RDA, para después introducir al estudiante en la creación de catálogos de autoridades a partir del formato MARC Autoridades de Autor y del análisis y aplicación de los capítulos 8, 9, 10 y 11 de las RDA.

En cuanto a los capítulos 8 y 9 sobre la Identificación de Personas con RDA, se toman las pautas para la creación de puntos de acceso de autores personales, autores con guion entre los apellidos, apellido representado por una inicial, seudónimos y casos especiales, como el registro de nombres de autoridades de santos, nobleza y realeza. Lo anterior, va acompañado del análisis del apéndice I, sobre el uso de designadores de relación, el apéndice F, sobre instrucciones adicionales para nombres de personas, y el apéndice g, sobre títulos de nobleza y otros rangos.

Se realiza de igual manera un análisis de las principales pautas del capítulo 10 sobre la identificación y creación de puntos de acceso de familias y del capítulo 11 sobre la identificación de entidades corporativas, enfatizando en entidades gubernamentales, no gubernamentales, conferencias, seminarios, congresos, fuerzas armadas, jefes de estado y entidades religiosas.

Seguido, se imparten los cursos BI-2003 Catalogación II y su laboratorio, con la finalidad de que los estudiantes adquieran las nociones principales para la descripción de los

soportes en que se encuentra la información (monografías, mapas, películas y publicaciones continuas), normalizados bajo las pautas de RDA y codificados en el formato MARC Bibliográfico.

El curso se inicia identificando las entidades principales del modelo FRBR (Requisitos Funcionales de los Registros Bibliográficos), las cuales son definidas por la International Federation of Library Associations and Institutions (2004, p. 52) de la siguiente manera: “[obra, es una] creación intelectual o artística diferenciada; [la expresión, como] la realización intelectual o artística de una obra; [la manifestación, siendo esta la] materialización física de una expresión de una obra [y por último el ítem, definido como el] ejemplar concreto de una manifestación”.

Después del reconocimiento de las cuatro entidades, los estudiantes identifican sus atributos en los diferentes recursos bibliográficos, y se va estableciendo la relación de esos atributos con las etiquetas del formato MARC Bibliográfico, lo que permite su codificación en las etiquetas correspondientes.

Para la descripción de los atributos de las entidades, se van abordando distintos tipos de materiales; se inicia con monografías, en donde se analizan casos específicos de libros, tesis y obras que se encuentran relacionadas, como son los volúmenes, tomos o sagas de novelas; para lo anterior, se utilizan las etiquetas de MARC que permiten hacer relaciones, como es la 773 Asiento del ítem fuente o la etiqueta 676 *Asiento de traducción*, únicamente en el caso de que la monografía no se encuentre en su idioma original, y se establecen estas relaciones según el apéndice J de las RDA sobre los designadores de relación, para relaciones entre obras, expresiones, manifestaciones e ítems.

Por otro lado, también se analiza la manera en que se debe realizar la descripción de materiales legislativos, como son

las leyes y los tratados y obras religiosas, tomando como base las pautas de RDA del capítulo 6; de igual manera, se describen materiales cartográficos y audiovisuales, según el capítulo 7, y publicaciones periódicas, según capítulo 2.

Al finalizar los cursos de catalogación, los estudiantes desarrollan las destrezas para identificar entidades en distintos tipos de obras y describir sus atributos, con base en las pautas establecidas en RDA; lo anterior se refuerza en los cursos de laboratorios, donde ellos utilizan dos sistemas de gestión automatizados para bibliotecas, uno de *software* privativo, que es Janium, y otro de *software* libre, el sistema Koha. Asimismo, se realizan prácticas en el sistema RIMMF3 para que visualicen la estructura de entidades que se plantea en RDA y la relación que se puede establecer con las mismas.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA DE LOS CURSOS DE CATALOGACIÓN

Respecto a la enseñanza de los contenidos anteriormente mencionados, desde la Sección de Tratamiento de la Información de la Escuela de Bibliotecología, se han elaborado una serie de materiales didácticos que tienen el objetivo de estructurar la forma de aplicación de las RDA y de constituirse como guías didácticas de aprendizaje.

Los primeros de estos materiales son los resúmenes de los formatos MARC Autoridades de Autor, MARC Autoridades de Materias y MARC Bibliográfico, los cuales recuperan las principales etiquetas con su información esencial, como el significado y definición del campo, indicadores, principales subcampos y ejemplos de cada uno; para esto, se toma como base las versiones del formato de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, que se encuentran en su página oficial. A continuación, se muestra su ejemplificación:

Imagen 1. MARC Autoridades de autor

<p>100 Encabezamiento - Nombre Preferido de la persona o la familia [NR]</p> <p>Ejemplos</p> <p>Nombre de pila:</p> <p>100 0# \$a Aristóteles. \$d1300-1330. 100 0# \$a Gustavo \$b V. \$c Rey de Suiza, \$d 1858-1950.</p> <p>Apellido:</p> <p>100 1# \$a García Márquez, Gabriel, \$d 1927-2014. 100 1# \$a Rowling, J. K., \$d 1965- \$q (Joanne Kathleen)</p> <p>Nombre de familia:</p> <p>100 3# \$a Attalid (Dinastía : \$d 282-133.)</p>	<p>100 Encabezamiento - Nombre Preferido de la persona o la familia [NR]</p> <p>Este campo contiene la forma autorizada de un nombre preferido de la persona o la familia.</p> <p>Indicadores</p> <p>Primer Indicador</p> <p>0 = Nombre de Pila (Nombre propio o nombre en forma directa.) 1 = Apellido (simple o compuesto en orden invertido.) 3 = Nombre de Familia (Familia, Clan, Dinastía, casa u otro grupo)</p> <p>Segundo Indicador</p> <p># = No definido</p> <p>Subcampos</p> <p>\$a Nombre Personal (NR) \$b Numeración (NR) \$c Títulos y otras palabras asociadas con los nombres (Papás, Santos, Reyes y otros miembros de la nobleza) (R) \$d Fechas asociadas con el nombre (nacimiento y muerte) (NR) \$q Forma completa del nombre (Cuando el nombre incluye iniciales) (NR) \$g Información sobre miembro prominente (R)</p>
--	---

Fuente: elaboración propia, 2019.

Imagen 2. MARC Bibliográfico

<p>245 Título Propiamente Dicho (NR)</p> <p>Área de título y mención de responsabilidad de la descripción bibliográfica de una obra.</p> <p>Indicadores:</p> <p>Primero</p> <p>0 = Sin entrada secundaria de título (Usamos este indicador cuando la entrada principal es un título) 1 = Con entrada secundaria por título</p> <p>Segundo</p> <p>0-9 - Número de caracteres que no se alfabetizan</p> <p>Subcampos:</p> <p>\$a Título (NR) (2.3.2, 2.3.1.4, 2.3.2.7) \$b Resto del título (Subtítulo y Título Paralelo) (NR) (2.3.4) \$c Mención de responsabilidad (NR) (2.4.1.4)</p> <p>Ejemplos:</p> <p>245 10 \$a Saber de libros sin leer : \$b Es fácil hablar de libros si no has leído / \$c por Henry Hitchings 245 10 \$a Saber de libros sin leer = \$b Knowing of unread books / \$c por Henry Hitchings</p>
--

Fuente: elaboración propia, 2019.

Por otro lado, se han creado otros materiales didácticos, como plantillas de hojas de trabajo para la creación de registros de autoridades y bibliográficos, con la finalidad de que los estudiantes codifiquen los atributos de las entidades de RDA y estructuren de mejor manera, las etiquetas, indicadores

Metodología de enseñanza de las RDA en los cursos de catalogación de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica

y subcampos, además de las pautas RDA que se aplican para la codificación correcta de los datos en cada campo.

Tabla 1. Plantilla de autoridades de autor

Etiqueta	Indicador	Subcampo	Pauta RDA
040	##	\$a EBCI-UCR \$b spa \$c Biblioteca EBCI \$e rda	-
046	##	\$f 1900 \$g 1944	9.3.2.3 9.3.3.3
082	04	\$b S137	-
100	1#	\$a Saint-Exupéry, Antoine de, \$d 1900 - 1944.	9.2.2.4 9.3.2.3 9.3.3.3
370	##	\$a Lyon, Francia	9.8.1.3
372	##	\$a Literatura \$a Aviación	9.15.1.3
373	##	\$a Villa Saint-Jean	9.13.1.3
374	##	\$a Escritor \$a Aviador	9.16.1.3
375	##	\$a masculino	9.7.1.3
377	##	\$a fre	9.14.1.3
400	1#	\$a Saint-Exupéry, A. de, \$d 1900 - 1944. \$e autor	9.2.3.10

Fuente: elaboración propia, 2019.

Tabla 2. Plantilla de registro bibliográfico

Obra	Expresión	Manifestación	Ítem
082 04 \$a 843.912 \$b S137p 240 13 \$a Le Petit Prince \$f 1943 \$l Francés. / 6.2.2.4 - 6.2.2.8 - 6.4.1.3 - 6.11.1.3 370 ## \$c Estados Unidos / 6.5.1.3 380 ## \$a Novela / 6.3.1.3 388 1# \$a 1943 / 6.4.1.3	041 ## \$a spa \$h fre / 6.11.1.3 300 ## \$b ilustrado / 7.15 336 ## \$a texto \$2 contenido rda / 6.9.1.3 377 ## \$a español / 6.11.1.3 546 ## \$a traducción al español de la obra original en francés	020 ## \$a ISBN 978-84-7888-628-9 / 2.15.1.4 245 13 \$a El Principito / \$c por Antoine de Saint-Exupéry y traducido por Bonifacio del Carril / 2.3.2.7 - 2.4.2 - 2.4.1.6 250 \$a primera edición / 2.5.1.4 264 #1 \$b San José, Costa Rica: \$b Imprenta Nacional, \$c 2012. / 2.8.2.3 - 2.8.4.3 - 2.8.6.3 300 ## \$a 1 recurso en línea (95 páginas) / 3.4.1.3 337 ## \$a computadora \$2 medio rda / 3.2.1.3 338 ## \$a recurso en línea \$2 soporte rda / 3.3.1.3 347 ## \$a archivo de texto \$b PDF \$d 796 kilobyte \$2 rda / 3.19.2.3 - 3.19.3.3 - 3.19.5.3	001 56879 020 ## \$c 7500 040 ## \$a Biblioteca EBCI \$b spa \$e rda
Relaciones			
100 1# \$a Saint-Exupéry, Antoine de, \$d 1900 - 1944. \$e autor	700 1# \$a Saint-Exupéry, Antoine de, \$d 1900 - 1944. \$e ilustrador 700 1# \$a Carril, Bonifacio del \$e traductor 765 0# \$i traducción de \$t Le Petit Prince. Francés. El Principito. \$n traducido por \$a Carril, Bonifacio del		710 2# \$a Biblioteca EBCI \$e propietario actual

Fuente: elaboración propia, 2019.

De igual forma, se busca que los estudiantes puedan establecer las relaciones entre las entidades del grupo 1 y el grupo 2 de RDA a través del apéndice I y así definir los designadores de relación adecuados para cada autoridad.

Tabla 3. Cuadro de relaciones

Valor	Designador de Relación	Entidad
Docter, Pete	Director de Cine	Obra
Rivera, Jonas	Productor cinematográfico	Obra
Cooley, Josh	Guionista	Obra
Pixar Animation Studios	Compañía Productora	Obra
Walt Disney Pictures	Compañía Productora	Obra
Días, Kaitlyn	Actriz de voz	Expresión
Walt Disney Studios Motion Pictures	Distribuidora Cinematográfico	Manifestación
Biblioteca EBCI	Propietario actual	Ítem

Fuente: elaboración propia, 2019.

Cada uno de estos materiales didácticos se revisan y actualizan a lo largo de los semestres y se van incorporando los cambios necesarios respecto a contenidos de los programas de estudio de los cursos.

ACTIVIDADES LÚDICAS DE APRENDIZAJE

Como parte de las prácticas didácticas que se utilizan para los cursos de procesamiento de la información están las lúdicas. Según Tobón (2005), una estrategia didáctica es un “conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha para alcanzar un determinado propósito; este conjunto de acciones o procedimientos, en el campo de la educación, apoyados en técnicas, tienen como fin alcanzar los objetivos de aprendizaje, con una intencionalidad pedagógica”.

En específico, en los cursos de catalogación I y II, así como en sus laboratorios, se han implementado, desde el año 2017, las actividades lúdicas de aprendizaje como estrategia didáctica; Sánchez (2010, p. 23) comenta que éstas son “actividades amenas de recreación que sirven para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. Así, más allá de que sea una experiencia feliz o amena, se busca que se desarrolle en los estudiantes una mayor motivación, ya que aumenta sus distintas habilidades y capacidades para superar retos o resolver problemas.

Aunado a lo anterior, Sánchez (2010, p. 24) detalla que algunos de los grandes beneficios que se pueden obtener mediante la incorporación del componente lúdico como una estrategia didáctica de aprendizaje son los siguientes:

1. Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, en donde los alumnos mantienen una actitud activa.
2. Disminuye la ansiedad, ya que los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores.
3. Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando.
4. Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos.
5. Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad.

6. Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, comunicación, cooperación y respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura.

Según lo expuesto, se ha venido aplicando este tipo de metodología con la expectativa de que en los cursos de procesamiento técnico se obtengan beneficios como la mejora del trabajo en equipo, la realización de ejercicios prácticos de una forma eficaz y rápida, que los estudiantes al disfrutar de la actividad desarrollen un gusto por la materia y que por medio del juego se facilite el comprender los contenidos del curso.

La primera actividad lúdica que se realizó fue el Bingo de Cutter, en la que se consideró la siguiente estrategia para desarrollarlo:

1. Se le entrega a cada estudiante un cartón de bingo, en el cual pueden encontrar una serie de notaciones internas de Cutter. Cada estudiante, además del cartón, debía tener la “Tabla de notación interna” de Cutter impresa y fichas.

Imagen 3. Tablero de bingo

M452	P198	D243
V945	T264	Z94
L337	R289	D331

Fuente: elaboración propia, 2017.

2. Con una presentación previamente diseñada, se proyecta un cuadro con números que por medio de un hipervínculo llevan a la información principal de determinado autor.

Imagen 4. Tablero de bingo

BINGO					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45			

Fuente: elaboración propia, 2017.

Imagen 5. Ficha del bingo

2
Juan Pantona de la Cruz (español) Nació en 1980

Fuente: elaboración propia, 2017.

Metodología de enseñanza de las RDA en los cursos de catalogación de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica

3. Cada estudiante debía buscar el número de Cutter que le corresponde a cada autor y verificar si lo tienen en su cartón.
Respuesta: P198
4. Este juego se puede premiar de diferentes formas:

Por ejemplo, cuatro esquinas:

Imagen 6. Tablero de bingo de cuatro esquinas

M452	P198	D243
V945	T264	Z94
L337	R289	D331

Fuente: elaboración propia, 2017.

Cartón lleno:

Imagen 7. Tablero de bingo de cartón lleno

M452	P198	D243
V945	T264	Z94
L337	R289	D331

Fuente: elaboración propia, 2017.

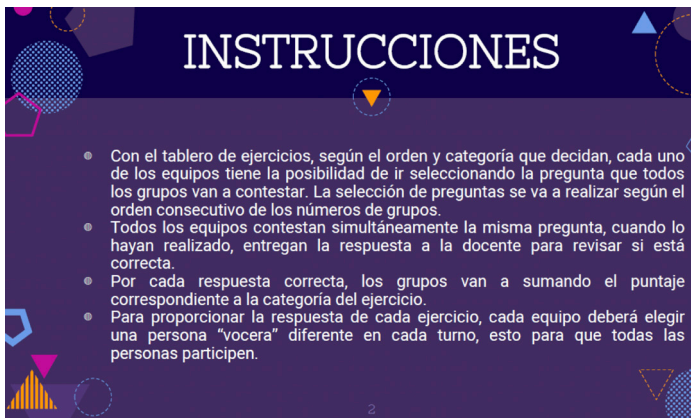
Con este ejercicio los estudiantes desarrollan destrezas, tales como la normalización de entradas de autor según su nacionalidad, la búsqueda y asignación del número de notación interna de Cutter, así como el realizar ejercicios que refuercen los contenidos del curso de manera más dinámica.

Con el paso del tiempo, los juegos aplicados han venido evolucionando y en algunas ocasiones se han mezclado ejercicios en que los estudiantes deben investigar, otros donde deben correr buscando pistas o donde se mezcla la parte virtual con aplicaciones de acceso libre y en donde los muchachos acceden desde sus teléfonos celulares. Estos ejercicios han sido elaborados por los docentes que imparten los cursos y algunos han contado con la colaboración del estudiante que funge como asistente de la Sección de Tratamiento de la Información.

Uno de los últimos juegos que se ha desarrollado para estos cursos es también un ejercicio en equipos, para lo cual se crean grupos de forma aleatoria siguiendo la metodología que se muestra a continuación:

1. Se les mostró las instrucciones del juego.

Imagen 8. Instrucciones del juego en línea



Fuente: elaboración propia, 2018.

Imagen 9. Instrucciones de tiempo del juego en línea

INSTRUCCIONES

- Los ejercicios van a tener un tiempo para que el grupo conteste, distribuido de la siguiente manera:
 - Dificultad alta: **20 minutos**
 - Dificultad media alta: **10 minutos**
 - Dificultad intermedia: **5 minutos**
 - Dificultad media baja: **3 minutos**
 - Dificultad baja: **2 minutos**

Si no logran completar la respuesta en el tiempo determinado, tienen la posibilidad de realizarla en 5 minutos extra. Si no logran completar la respuesta en el tiempo extra, no obtienen ningún punto.

5

Fuente: elaboración propia, 2018.

2. Cada grupo, según su turno podía escoger una pregunta que todos deben de contestar; esto permite que el estudiante pueda regular el tipo de ejercicio que desea llevar a cabo. Pueden encontrar ejercicios como los siguientes:

Imagen 10. Ejemplo de ejercicio de dificultad alta

Ejercicio 1
Dificultad alta (37 puntos)

Realice el registro de bibliográfico de MARC completo.

Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland):
Basada en el libro de Lewis Carroll. Dirigida (en 2010) por Tim Burton, y distribuida por Walt Disney Pictures en Estados Unidos y producida por Roth Films. Producida por Richard D. Zanuck, Joe Roth, Suzanne Todd y Jennifer Todd; guión de Linda Woolverton y música de Danny Elfman. Tiene una duración de 109 minutos y el video es a color. Además está dirigida a toda clase de público. Viene en un disco compacto para DVD en 2D. Esta película ingresó a su unidad de información por medio de un canje de 4500 colones.

Sus personajes principales fueron interpretados por los siguientes actores: Mia Wasikowska como Alicia Kingsleigh, Johnny Depp como El Sombrerero, Helena Bonham Carter como la Reina de Corazones, Anne Hathaway como Mirana, la Reina Blanca y Crispin Glover como Ilosovic Snyng la Sota de Corazones. En 2010 ganó 2 Premios Oscar por mejor vestuario y mejor dirección de arte.

8

[VOLVER](#)

Fuente: elaboración propia, 2018.

Imagen 11. Ejemplo de ejercicio de dificultad media baja

Ejercicio 2
Dificultad media baja (12 puntos)

La pauta para el registro de títulos asignados para recursos cartográficos es:

- A. 3.5.2.5
- B. 2.8.2.6.2
- C. 2.3.2.11.2
- D. 2.5.1.4



Un mundo de escrituras
Sistemas de escritura en el mundo

Fuente: elaboración propia, 2018.

Imagen 12. Ejemplo adicional de ejercicio de dificultad alta

Ejercicio 5
Dificultad alta (37 puntos)

Realice **ÚNICAMENTE** las etiquetas 1XX, 7XX, 240, 245, 767 y 773 para cada entidad de la siguiente saga:



Fuente: elaboración propia, 2018.

3. El grupo ganador es el que mayor puntaje obtiene al finalizar el juego.

Este juego del tablero se aplicó por primera vez en el segundo semestre del año 2018 a los tres grupos del curso BI-2003 Catalogación II.

Otra de las estrategias que se han venido utilizando es que los estudiantes creen sus propios juegos, de tal forma que puedan inventar o reutilizar otros juegos, pero adaptados para sus cursos. Esta categoría ha permitido que los alumnos se sientan parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que se les da tiempo de la clase para que puedan desarrollar el juego.

La mayoría de estas actividades no forman parte de la evaluación del curso, sino que se realizan como actividades de aula, por lo que cuando los alumnos fallan no se ve afectado su promedio. Con esto se logra que estén dispuestos a participar sin tanta angustia por el resultado. En las ocasiones en que se han utilizado como evaluación, ha sido como parte de un *quiz* o parte de un examen, o bien, todo el examen se ha realizado en forma de juego.

Para el segundo semestre del año 2018, se les preguntó a los tres grupos del curso BI-2003 Catalogación II, un total de 60 estudiantes, sobre la aplicación de metodologías lúdicas en los cursos de procesamiento técnico de la información. Los principales resultados que se lograron obtener a partir de esa observación y aplicación del cuestionario como instrumento de evaluación fueron los siguientes:

Como primera pregunta, se les cuestionó sobre si la actividad lúdica propicia una mejor comprensión de las temáticas evaluadas. El resultado fue que todos los estudiantes respondieron afirmativamente, añadiendo que ésta fue una

estrategia interactiva y dinámica, ya que se ponen a prueba los conocimientos adquiridos de manera divertida, se plantean discusiones grupales y porque hace que el desarrollo de la clase sea más dinámico al incentivar la competitividad y agilizar la toma de decisiones.

En la segunda pregunta, se cuestiona si consideran que dicha actividad se puede aplicar para evaluar otros contenidos del curso. La totalidad de los estudiantes respondieron que sí, mencionando que es una actividad dinámica, diferente y que propicia el trabajo en equipo, lo que da mejores criterios para la resolución de ejercicios prácticos.

Se pregunta también si la actividad fomenta el aprendizaje en equipo y, al igual que la pregunta anterior, la totalidad responde de manera afirmativa, ya que establecen que los integrantes de cada equipo formado hacen un consenso de las respuestas para poder resolver los ejercicios, además de permitir las discusiones constructivas, el intercambio de ideas y mejorar la comunicación.

Respecto a los aspectos de mejora de la actividad, hacen mención a que, en ejercicios como el del tablero de preguntas, se debería considerar tener menos niveles de dificultad en lo que se pregunta, al igual que mejorar el tiempo en la revisión de las respuestas y mejorar las instrucciones iniciales de la actividad.

Por último, se pregunta sobre las principales dificultades que se presentaron para el desarrollo de las actividades y se hace alusión a la revisión de los ejercicios resueltos, algunos aspectos de formato de los juegos que no permitían una buena visualización de los ejercicios y el tiempo otorgado a la resolución de éstos.

Las actividades lúdicas aplicadas en estos grupos tuvieron una gran aceptación en los y las estudiantes, por lo que se

puede retomar en la planeación de otros cursos en los próximos semestres, considerando las mejoras indicadas en el apartado anterior.

Tal y como lo menciona Minerva (2002), “cuando el juego se deben lograr las competencias inherentes a cada etapa y luego, con las habilidades del docente para desarrollarlas y con los niveles de dificultad que cada grupo tiene, se hace necesario que en cada clase se realicen los ajustes correspondientes para lograr esas competencias”.

Asimismo, con la aplicación de la estrategia didáctica se cumple con el objetivo de buscar la motivación para que cada docente reflexione sobre la labor que está realizando en sus clases y para que, a partir de esto, pueda desarrollar una estrategia que permita el fortalecimiento de su accionar en el ámbito docente, con el fin de mejorar los procesos pedagógicos en la formación universitaria.

De igual manera, incluyendo el componente lúdico, no sólo se espera que el estudiantado sea evaluado y aprenda los contenidos del curso, sino que, por medio del desarrollo de una actividad lúdica, intervengan distintos factores de tipo cognitivos, sociales e incluso afectivos que propicien el aumento y faciliten su aprendizaje y generación de conocimiento.

CONCLUSIONES

Respecto a la incorporación de los avances de RDA en los contenidos de los cursos de catalogación de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información se ha notado considerablemente que, con el uso de los materiales didácticos creados para la enseñanza de dichos contenidos, los estudiantes tienen una mejor comprensión de éstos y permite que todos sigan una misma línea de estructura para la resolución de ejercicios prácticos.

Por otro lado, el uso de estrategias didácticas hace posible que se pongan en práctica diferentes técnicas, las cuales tienen como objetivo común mejorar los resultados del proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes, como la técnica lúdica, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje colaborativo y todo apoyado en el uso de la tecnología. Lo anterior tiene gran importancia en el posible planteamiento de futuras estrategias, ya que se pueden combinar distintas técnicas y herramientas que van a permitir planificar lecciones que consideren las necesidades de los y las estudiantes, para así plantear estrategias de acuerdo con ese contexto específico y para que que fomente y propicie una mejor experiencia en el aula y mejores resultados en el aprendizaje. Asimismo, la aplicación de estrategias lúdicas para estos cursos permite el desarrollo del trabajo en equipo, muy necesario para que los futuros profesionales puedan trabajar en forma interdisciplinaria. De la misma manera, posibilita y aumenta la creatividad de los estudiantes y favorece la resolución de ejercicios ágilmente. También hace posible que se abarquen más temas en un tiempo menor.

Los estudiantes aceptan y disfrutan de las actividades lúdicas dentro del aula y son capaces de proponer actividades que se pueden poner en práctica con sus compañeros, con lo cual se logra que sean parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje y que se interesen más por los contenidos que se desarrollan en los cursos de procesamiento técnico de la información.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- García, A. (Ed.). (2004). Formato MARC 21 para registro de autoridades. Recuperado de <http://loc.gov/marc/authority/spanish/ecadintr.pdf>
- International Federation of Library Associations and Institutions. (2004). Requisitos Funcionales de los Registros Bibliográficos. España: Ministerio de Cultura.
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *MarcoELE*, (11).
- Tobón, M. (2005). *Formación Basada en Competencias*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

Perspectivas sobre la adopción e implementación de RDA. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, Instituto de Investigaciones Bibliográficas, Dirección General de Bibliotecas y Servicios Digitales de Información/UNAM. La edición digital y diseño de cubierta estuvo a cargo de Bardo Javier García Martínez, imagen de fondo de cubierta de José Miguel García Fernández; corrección especializada de Fernanda Baroco Gálvez; revisión de pruebas Anabel Olivares Chávez. Se terminó el 8 de septiembre de 2022.