

Aprendiendo a catalogar documentos musicales con Kahoot!

Pablo Parra Valero¹

Resumen: Con la ayuda de las TIC se plantea una propuesta de gamificación para la asignatura Catalogación y Recuperación de la Información musical del grado de Musicología de la Universidad Complutense de Madrid. La iniciativa, puesta en marcha durante los cursos 2019-2020 y 2020-2021 como un proyecto de la convocatoria Inno-va-Docencia, consiste en el diseño e implementación de un juego de evaluación en tiempo real elaborado desde la plataforma Kahoot! para que los estudiantes amplíen sus conocimientos sobre la materia de una forma divertida y a través de sus dispositivos móviles. Se constata la alta motivación, satisfacción y eficacia expresada por los estudiantes a través de un cuestionario de evaluación sobre su experiencia obtenida

Palabras clave: catalogación; documentación musical; gamificación; Kahoot!

1. La catalogación documental

Aunque existe una primera etapa pretécnica que arranca en la antigüedad y que incluye, entre otros elementos, el estudio de los catálogos primitivos y de los primeros esbozos normativos (Garrido 1990, 212), el origen de la catalogación bibliográfica o documental, tal y como hoy la entendemos, se remonta a mitad del siglo XIX. Cien años después surgió la primera gran crisis por la que la catalogación dejó de ser considerada como un arte, dando paso a numerosas teorías. Desde entonces, la catalogación se ha vuelto complicada, muy técnica, convirtiéndose en una habilidad que existe, con frecuencia, en sí misma y para sí misma (Osborn 1941).

En los últimos años la catalogación está siendo sometida a modificaciones constantes por efecto de la tecnología de la información y por los propios documentos a procesar (López 2004) por lo que se ha generado cierta incertidumbre sobre su futuro (Estivill 2011). De forma paralela, también

¹ Departamento de Biblioteconomía y Documentación. Facultad de Ciencias de la Documentación. UCM. Email: pablo.parra@ucm.es. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8493-0701>

se ha producido un cambio en cuanto a su función. Hubo un tiempo, no muy lejano, en el que la catalogación se consideraba como una tarea prioritaria en una biblioteca (Marcum 2006), pero hoy se observa una necesidad clara de su redefinición como técnica, que no de sus objetivos primordiales, ya que la catalogación tradicional se percibe como la tarea bibliotecaria más separada de las necesidades del usuario de la información (Gómez 2011).

La idea de que la catalogación es una práctica aburrida y poco reconocida está cada vez más extendida dentro de la propia profesión. Pero esta percepción no es nada nueva. Ofelía Solís ya la recogió hace más de 40 años en una pequeña e informal encuesta realizada entre bibliotecarios mexicanos:

A la pregunta ¿te agrada trabajar en catalogación? ¿por qué? la mayoría de las respuestas son: “No, porque se me hizo muy aburrida cuando estudié” ; “No, porque lleva muchos detalles de puntuación que no reportan utilidad al usuario” ; “No, porque estoy en contra de las reglas” ; “No, porque es un trabajo al que se le invierte mucho tiempo y esfuerzo que además no permite lucimiento profesional” ; “No, porque nunca me gusto como me la enseñaron” (Solís 1985, 96)

Con la intención de modificar este tipo de pensamientos sobre la catalogación documental, se creó la iniciativa «Gamificación para la catalogación de la información musical» como un proyecto de Innova-Docencia de la Universidad Complutense de Madrid para la asignatura *Catalogación y Recuperación de la Información Musical* del grado en Musicología durante los cursos 2019-2020 y 2020-2021. Los objetivos de la propuesta eran los siguientes:

- En primer lugar, mantener el crecimiento del número efectivo de alumnos (no matriculados) que realmente sigue esta asignatura optativa en una titulación cuyo número de plazas ofertadas de nuevo ingreso no supera las 60.
- Ludificar el aula y la asignatura con la ayuda de las TIC, proyectando una imagen docente innovadora y hacer que los alumnos aprendan divirtiéndose.
- Diseñar herramientas de aprendizaje para las nuevas generaciones de estudiantes.
- Motivar e involucrar a los estudiantes en su propio proceso de autoevaluación.

Tabla 1. Evolución del nº de estudiantes que cursan la asignatura por evaluación continua

Curso	Nº de estudiantes
2020-2021	6
2019-2020	5
2018-2019	7
2017-2018	4
2016-2017	3

Fuente: elaboración propia.

2. ¿Por qué y cómo gamificar la catalogación?

El juego es fundamental en la primera fase de cualquier innovación ya que nos permite generar nuevas ideas, nos devuelve a la infancia y nos ayuda a imaginar. Además, en el círculo mágico que generan los juegos, los errores dejan de penalizar y ese entorno seguro es el que nos permite experimentar e imaginar usos de los recursos de una forma diferente a la habitual (Ordás 2018).

En la última década, se ha producido un notable crecimiento en cuanto a la inclusión de la gamificación como estrategia de innovación bibliotecaria tanto en la producción científica (Rodríguez 2019) como en el ámbito de las bibliotecas universitarias (Crowe y Sclipa 2020). Por otro lado, también se aprecia una mayor presencia de juegos de mesa relacionados con los libros, la literatura y las bibliotecas y cada vez son más numerosos los proyectos de *gaming*, sobre todo videojuegos, que se desarrollan en archivos, bibliotecas y museos, lo cual supone para algunos jóvenes un primer contacto con estas entidades. Sin embargo, en muchas ocasiones, estos juegos reflejan los habituales patrones y estereotipos negativos representados en la cultura popular y que normalmente se asocian a la severidad, austeridad y hostilidad hacia los lectores por parte de sus trabajadores (Garambois 2017).

La excepción que confirma la regla es la reciente aparición del juego *Archivus* elaborado bajo la coordinación de José Manuel Morales del Castillo, profesor de la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada. Se trata de un juego de cartas de 2 a 4 jugadores que adoptan el papel de responsables de un archivo y cuyo objetivo es preservar de manera permanente en el archivo histórico el mayor número posible de expedientes o series.

Según Hill (2016), entre las motivaciones de la introducción del *gaming* en la Biblioteconomía y Documentación, la literatura profesional destaca cuatro razones principales. En primer lugar, la educación y la recreación son a menudo los objetivos principales de los juegos. Existen numerosas investigaciones que las personas aprenden mejor cuando son participantes activos en el proceso de aprendizaje. Segundo, porque ayudan a los estudiantes a mejorar sus habilidades sociales. En tercer lugar, los juegos tienen la capacidad de influir en el comportamiento de manera positiva. Por último, la creciente popularidad de las TIC y los juegos digitales exigen que cualquier persona domine las habilidades del siglo XXI: pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y alfabetización mediática e informacional.

La incursión de las TIC en las bibliotecas también ha propiciado el incremento del prestigio social de sus profesionales, gracias a las nuevas tareas que se les han ido encomendando y que contribuyen a que la sociedad no les atribuya tareas propiamente técnicas como la catalogación, la clasificación o el préstamo de documentos (Clemente 2019).

Precisamente, con esta idea de vincular las TIC a una práctica tan tradicional como es la catalogación documental, surge la idea de poner en marcha el proyecto «Gamificación para la catalogación de la información musical». La propuesta principal del proyecto era diseñar e implementar un juego de preguntas y respuestas que sirviera para ampliar los conocimientos de los alumnos y, sobre todo, incrementar el porcentaje de realización de unos ejercicios opcionales planteados en los tres cursos académicos anteriores. Estos ejercicios consistían en la resolución de una serie de preguntas prácticas que exigían respuestas breves y argumentadas sobre las distintas áreas de las normas de Descripción Bibliográfica Internacional Normalizada (ISBD) que es uno de los documentos que especifica los elementos descriptivos necesarios para identificar y seleccionar un recurso a nivel mundial. A lo largo del periodo 2016-2019, en ningún caso, se logró superar el 25% de la participación por parte de los alumnos.

Con el propósito de hacer este tipo de ejercicios más atractivos para el alumnado los principales conceptos y principios de la catalogación a través de un juego competitivo, se apostó por la opción del cuestionario de evaluación en tiempo real, realizándose una preselección de cinco conocidas aplicaciones *online* gratuitas: Kahoot!, QuizUp, Quizizz, Socrative y Sporcle. Para determinar cuál de ellas era la más adecuada para plantear una propuesta ludificada de la asignatura, se realizó un estudio comparativo basado en cinco criterios de estas plataformas interactivas:

- La interfaz: navegación y experiencia desde el punto de vista del jugador.
- Las prestaciones y características del recurso en su versión de no pago.
- La facilidad en el proceso de elaboración de preguntas y generación de contenidos.
- El nivel de detalle de los informes con los resultados de los jugadores.
- La visibilidad de la herramienta en la producción científica en Internet.

Aunque en aspectos de prestaciones y detalle de resultados, Quizizz y Socratic obtuvieron mejor valoración, finalmente la herramienta elegida por el equipo de investigación del proyecto para llevar a cabo la gamificación fue Kahoot! Su enorme popularidad y visibilidad científica respecto al resto fue el factor determinante para obtener la puntuación más alta.

3. KAtalogaHOOT!

De forma habitual, los cursos prácticos y los manuales de catalogación (Carpallo y Clausó 2008) se plantean a partir de una serie de ejercicios específicos sobre cada una de las áreas de las normas ISBD, sobre tipologías documentales concretas, o bien a partir ejercicios resueltos y casos prácticos comentados que ilustran una serie de dificultades de la catalogación de forma progresiva (Olarán y Martínez 1998).

SUPUESTOS ÁREA 1ª		
(Solo los títulos aparecen en negrita)		
Realice el área primera y la relación de voces secundarias que procedan en los siguientes supuestos:		
1º)	En portada	Agustín Moreto El Lindo don Diego Edición de Frank P. Casas
2º)	En portada	Roland Barthes El susurro del lenguaje más allá de la palabra y la escritura
	En contraportada	Traducción de C. Fernández Medrano
3º)	En portada	Federico García Lorca Teatro inconcluso fragmentos y proyectos inacabados
		Estudio y notas de Marie Laffranque Transcripciones de Leslie Staiton y Manuel Fernández Montesinos

Figura 1. Ejercicios específicos del área 1. Fuente: Clausó (2008)

Todos estos aspectos son muy beneficiosos para los profesionales del análisis documental, no obstante, por su complejidad puede resultar en ocasiones difícil de interpretar, especialmente cuando se parte de conocimientos básicos (Martínez y Olarán 2005) o peor aún en el caso de los neófitos en la materia.

En esta última circunstancia, cualquier persona que quiera aprender a catalogar no tiene más remedio que conocer y trabajar las normas ISBD y las Reglas de Catalogación Españolas. Pese a ello, la irrupción de las TIC posibilita un cambio considerable a la hora de afrontar los ejercicios y asimilar los contenidos como se observa en la Figura 2.



Figura 2. Un ejemplo de una pregunta sobre el área 1 con Kahoot.
Fuente: elaboración propia

Siguiendo el mismo planteamiento, se elaboraron con Kahoot! un total de trescientas preguntas con cuatro opciones de respuesta y de verdadero o falso. Las preguntas, accesibles en la web² del proyecto, se encuentran agrupadas en diez retos que se relacionan con la estructura de la edición consolidada de las normas ISBD y con los capítulos sobre puntos de acceso de las Reglas de Catalogación Españolas:

- Juega al Módulo 0. Ejercicios del área 0: forma del contenido y tipo del medio.
- Juega al Módulo 1. Ejercicios del área 1: título y mención de responsabilidad.
- Juega al Módulo 2. Ejercicios del área 2: edición.
- Juega al Módulo 3. Ejercicios del área 3: material o tipo de recurso.

² <https://www.ucm.es/gamificacioncatalogacionmusical/>

- Juega al Módulo 4. Ejercicios del área 4: publicación, producción, distribución, etc.
- Juega al Módulo 5. Ejercicios del área 5: descripción física.
- Juega al Módulo 6. Ejercicios del área 6: serie y recurso monográfico multiparte.
- Juega al Módulo 7. Ejercicios del área 7: notas.
- Juega al Módulo 8. Ejercicios del área 8: identificador del recurso y condiciones de disponibilidad.
- Juega al Módulo 9. Ejercicios sobre puntos de acceso.

Entre las múltiples posibilidades que ofrece Kahoot! está la posibilidad de que los alumnos aprendan y repasen jugando de forma simultánea y en vivo con sus compañeros de clase o jugando en diferido y de manera individual a modo de tarea tanto en el aula como fuera de la misma (*Flipped Classroom*), opción que a raíz de la situación sanitaria ocasionada por la pandemia ha dado un impulso y un valor añadido al proyecto.

4. Eficacia de la experiencia docente

Para evaluar los resultados y los materiales utilizados en la asignatura se envió a los estudiantes del curso 2020-2021 un cuestionario³ anónimo de diez preguntas relacionadas con los ejercicios planteados en el aula. La participación obtenida fue de un 62,5% de los alumnos matriculados, destacando la unanimidad mostrada (100%) en cinco de las diez preguntas:

- Pregunta 2. ¿Consideras que ambos formatos de ejercicios son complementarios? Sí.
- Pregunta 3. ¿Consideras que Kahoot! permite dinamizar las clases? Sí.
- Pregunta 7. ¿Consideras que el uso de Kahoot! ha sido únicamente mero entretenimiento? No.
- Pregunta 8. ¿Consideras que el uso de Kahoot! te ha ayudado para afianzar conceptos de la asignatura? Sí
- Pregunta 9. Si volvieras a cursar la asignatura, ¿te gustaría que se mantuviera el empleo de Kahoot!/? Sí

³ <https://forms.gle/XmEGicAUGc5YXnPD9>

Siendo las dos propuestas complementarias, sobre la eficacia de los ejercicios planteados mediante Kahoot! en relación con los ejercicios tradicionales de resolución con preguntas cortas en formato Word, el 60% del alumnado señaló su preferencia por esta herramienta.

Gráfico 1. Kahoot! vs. Ejercicios tradicionales



Fuente: elaboración propia.

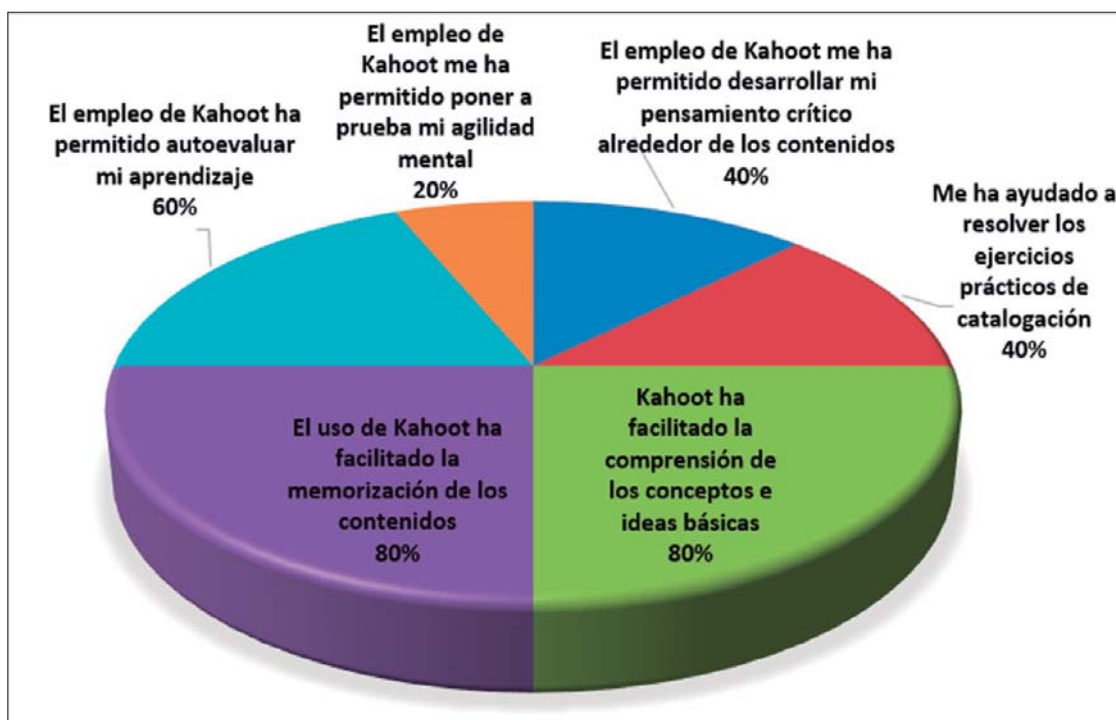
En cuanto a la calificación (de 0 a 10) que los propios estudiantes asignan a Kahoot! como plataforma de aprendizaje que ayuda a dinamizar las clases, la nota más baja fue un 7, mientras que el 60% le otorgó una puntuación de 9.

La pregunta número 10 de respuesta múltiple sobre la valoración de Kahoot! como metodología en el aula fue la que ofreció menos consenso, siendo la memorización de los contenidos y la comprensión de los contenidos las opciones más valoradas.

Por último, un 60% de los encuestados contestó que estaría conforme con que las calificaciones obtenidas con Kahoot! se tuvieran en cuenta para la nota final. La presión del tiempo y el temor a no reflejar exactamente los conocimientos reales, son los principales condicionantes que influyen en el 40% restante.

Es una valoración personal, porque no se me da bien la pregunta respuesta tan rápida, me pone nerviosa la cuenta atrás y saber que tengo un tiempo muy limitado para responder. Pero creo que puede ser una herramienta útil para dinamizar las clases.

Gráfico 2. Valores de Kahoot! como metodología en el aula



Fuente: elaboración propia.

5. Conclusiones

Según reconoce la Agenda España Digital 2025 la acelerada transformación digital de la economía y la sociedad necesita de una ciudadanía con unas competencias digitales suficientes para aprovechar las ventajas que nos ofrecen las TIC. La difusión de los teléfonos inteligentes ha cambiado drásticamente la forma en que vivimos. Es imposible imaginar nuestras vidas sin ellos, puesto que ofrecen comodidad, más oportunidades y han aumentado la popularidad de los juegos. Un ejemplo es Kahoot!, una aplicación para aprender y repasar contenidos de forma entretenida y como si fuera un concurso. Su excelente aceptación entre los alumnos se basa en dos razones fundamentales: es una aplicación amena y divertida y la inmensa mayoría ya tenían alguna experiencia anterior.

Referencias bibliográficas

Carpallo Bautista, Antonio y Adelina Clausó García. 2008. Manual de análisis documental: supuestos prácticos de monografías. Pamplona: EUNSA

- Clausó García, Adelina. 2008. *Catalogación descriptiva: cuaderno de trabajo*. Madrid: Universidad Complutense.
- Clemente Castro, Diana. 2019. «El reconocimiento a la figura del bibliotecario a lo largo de la historia». Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Extremadura.
- Crowe, Stephanie y Eva Sclipa (Eds.) 2020. *Games and gamification in academic libraries*. Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Estivill Rius, Assumpció. 2011. «Nueva normativa de catalogación: pasos hacia un futuro prometedor pero incierto». *Anuario ThinkEPI* 5: 162-167.
- Garambois, Marie. 2017. *Le métier de bibliothécaire à l'épreuve des stéréotypes: changer d'image, un enjeu pour l'advocacy*. Villeurbanne: École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques.
- Garrido Arilla, María Rosa. 2000. «Contienda por el control documentario: etapas pretécnica y técnica en catalogación». *Cuaderno de documentación multimedia* 10: 211-223.
- Gómez Rodríguez, Gustavo Alfredo. 2011. «La catalogación ha muerto, ¡viva la catalogación!: apuntes para un futuro de la catalogación». Comunicación presentada en VII Encuentro Internacional y III Nacional de Catalogadores Estándares y procedimientos para la organización de la información, Buenos Aires, 23-25 de noviembre. <http://eprints.rclis.org/17307/>
- Hill, Christa. 2016. «Play on: The use of games in libraries». *The Christian Librarian* 59, n° 1: 34-42.
- López Guillamón, Ignacio. 2004. «Evolución reciente de la catalogación». *Anales de documentación* 7: 141-152.
- Marcum, Deanna B. 2006. «The Future of Cataloging». *Library Resources and Technical Services*. 50, n° 1: 5-9.
- Martínez García, Marta y María Olarán Múgica. 2005. *Manual de catalogación en formato MARC: IBERMARC y MARC 21: monografías impresas modernas*. Madrid: Arco-Libros.
- Olarán Múgica, María y Marta Martínez García. 1998. *Manual de catalogación*. Madrid: Arco-Libros.
- Ordás García, Ana. 2018. «El juego como inspiración para innovar». *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios* 33, n° 116: 16-20.
- Osborn, Andrew. D. 1941. «The crisis in cataloging». *The library quarterly* 11, n° 4: 393-411.
- Rodríguez Velázquez, Roberto 2019. «Gamificación y bibliotecas. Análisis bibliográfico». Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Salamanca.
- Solís Valdespino, Ofelia. 1985. «La historia de la catalogación y su importancia en la formación del bibliotecario mexicano». *Revista Interamericana de Bibliotecología* 8, n° 1: 95-115.