

EL PAPEL DE LA CREATIVIDAD en la enseñanza y el aprendizaje de la Bibliotecología y Ciencias de la Información

Jaime Ríos Ortega
Coordinador



Z668
P37

El papel de la creatividad en la enseñanza y el aprendizaje de la Bibliotecología y Ciencias de la Información / Coordinador Jaime Ríos Ortega. – México : UNAM. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, 2021.

xix, 202 p. – (Didáctica de la bibliotecología)
ISBN: 978-607-30-5593-2

1. Enseñanza de la bibliotecología. 2. Aptitud creadora. 3. Ciencias de la información - Estudio y enseñanza. 4. Formación profesional. 5. Bibliotecólogos. I. Ríos Ortega, Jaime, coordinador. II. ser.

Diseño de portada: Eunice Pérez

Primera edición, 2021

D.R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información

Circuito Interior s/n, Torre II de Humanidades, pisos 11, 12 y 13,

Ciudad Universitaria, C. P. 04510, Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México

Impreso y hecho en México

ISBN: 978-607-30-5593-2

Publicación dictaminada

Contenido

| | |
|--|-----|
| PRESENTACIÓN | vii |
| Jaime Ríos Ortega | |
| NUEVAS FORMAS Y ESTRATEGIAS DE LA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA BIBLIOTECOLOGÍA Y LA ARCHIVÍSTICA..... | 1 |
| María Yanneth Álvarez Álvarez | |
| LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD Y SU APLICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL AULA | 31 |
| Angélica Guevara Villanueva | |
| LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES..... | 51 |
| Rosa María Martínez Rider Adriana Mata Puente | |
| ESTRATEGIAS CREATIVAS EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA BIBLIOTECOLOGÍA Y OTRAS CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN | 63 |
| Edilma Naranjo Vélez | |
| RUTA CREATIVA Y ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR A CONCEPTUALIZAR LA LECTURA EN EL CONTEXTO DE LA BIBLIOTECOLOGÍA | 77 |
| Luis Ernesto Pardo Rodríguez | |
| CREATIVIDAD E INVESTIGACIÓN FORMATIVA EN BIBLIOTECOLOGÍA. SISTEMATIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA DOCENTE | 107 |
| Johann Enrique Pirela Morillo Yamely Almarza Franco | |
| HACIA UN ENFOQUE DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA BIBLIOTECOLOGÍA BASADO EN LA CREATIVIDAD Y LA INNOVACIÓN | 121 |
| Johann Enrique Pirela Morillo Nelson Javier Pulido Daza | |
| EN BUSCA DE LA CREATIVIDAD Y LA INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN BIBLIOTECOLÓGICA | 139 |
| Jaime Ríos Ortega | |

LA ENSEÑANZA BIBLIOTECOLÓGICA EN EL CONTEXTO
DE LA CREATIVIDAD BAJO EL MODELO WEB 2.0. 167
Blanca Estela Sánchez Luna

LA CREATIVIDAD Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
COMO PROPUESTA PARA LA FORMACIÓN DE PROFESIONALES
DE LA INFORMACIÓN: SU APLICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL MERCADEO . . . 181
Ruth Helena Vallejo Sierra

La enseñanza bibliotecológica en el contexto de la creatividad bajo el modelo web 2.0

BLANCA ESTELA SÁNCHEZ LUNA
Universidad Nacional Autónoma de México

INTRODUCCIÓN

El concepto *creatividad* alude a un sinfín de definiciones y perspectivas, muchas de ellas relacionadas con talento, arte, habilidad, cualidad innata, aptitud, innovación, motivación, facultad intelectual, siempre como elemento fundamental en la vida de los individuos. La creatividad forma parte de nuestro desarrollo humano y se liga muchas veces a logros personales, actividades exitosas; lleva como ingrediente lo novedoso, lo atractivo, en cierta medida, lo original.

En este tenor, la creatividad entonces se puede aplicar a varios aspectos no sólo a la vida cotidiana y social sino al ámbito de la academia. De tal forma que podemos hablar de la creatividad aplicada a la investigación y de la creatividad aplicada a la enseñanza, por citar un par de ejemplos. Otro aspecto insoslayable en este siglo XXI, y que sirve como instrumento para fomentar la creatividad, son las tecnologías de la información (TIC), en particular la web 2.0 y sus herramientas que han resultado una panacea en el ámbito educativo particularmente para la enseñanza y el aprendizaje a cualquier nivel (preescolar, bachillerato y universidad). En

tal sentido, el objetivo del presente trabajo es analizar a partir del binomio enseñanza y creatividad, las características y ventajas de una enseñanza creativa mediada por las TIC, que formen estudiantes críticos y reflexivos que respondan a las demandas de la sociedad actual, en concordancia con el modelo educativo y perfil de egreso planteado por las escuelas de bibliotecología. Finalmente se ofrecen reflexiones en torno a la importancia de la creatividad que pudiera ser aplicada a la enseñanza bibliotecológica bajo el modelo de la web 2.0. Además, se describen algunas herramientas que pueden ser estimulantes para el desarrollo del pensamiento creativo y construcción autónoma del conocimiento en los estudiantes de bibliotecología y ciencias de la información.

CONCEPTOS

Existen una gran diversidad de concepciones que definen la palabra creatividad y que varían según el enfoque, aplicación y ámbito desde el que se vea (Herrán 2012, 148); sin embargo, estas definiciones describen desde una característica innata hasta una cualidad que se puede desarrollar. En este sentido Iglesias menciona lo que para ella representan algunas ideas erróneas acerca de la creatividad; la primera de ellas es que la creatividad es una cualidad innata, es decir, que no se puede enseñar pues si se tratara de una condición natural no tendría sentido el esfuerzo por cultivarla y desarrollarla; otro error es que la inteligencia y la creatividad van de la mano, lo cual no necesariamente sucede siempre; el tercer error es que para ser creativo hay que ser totalmente original y el último que en la creatividad hay un punto de locura en la cual en un momento dado florece lo original o lo novedoso (Iglesias 1999, 941-943).

Para Saturnino de la Torre, la historia de la creatividad se divide en cinco etapas: “[...] 1) 1900: creatividad como imaginación; 2) 1950-: creatividad como competencia (resolución de problemas); 3) 1960: creatividad como proceso de autorrealización (hacia adentro); 4) 1980: creatividad como recurso para el bien social,

y 5) actualidad: creatividad comunitaria y creatividad paradójica o resiliencia” (Saturnino citado por Herrán 2012, 148). Para Cegarra, la creatividad se define como “[...] la facultad intelectual de las personas para proponer nuevas vías de solución para el avance del conocimiento, que no utiliza solamente el razonamiento lógico en la búsqueda de la solución al problema planteado” (Cegarra 2012, 153). Otra definición apunta que la creatividad implica disciplina y significa trabajo, preparación, perseverancia, prácticas y ensayos. Se establecen asociaciones nuevas, se cambian las normas y se generan nuevos cambios (Iglesias 1999, 945).

Una última definición de creatividad dice que “[...] es un conjunto de habilidades de pensamiento y de actitudes que nos permiten responder a situaciones novedosas, transformar la realidad aplicando nuestros conocimientos y experiencia, para obtener resultados originales y pertinentes” (Dabdoub 2008, 28). Como podemos ver, “[...] la creatividad abarca un campo conceptual tan amplio que, hasta el momento, ninguna definición ha podido describirla totalmente” (Gervilla citada por Herrán 2012, 149). Sin embargo, como ya se mencionó, la creatividad es una cualidad presente y esencial en diversos ámbitos de la esfera social, económica y para el caso que nos compete, la esfera educativa.

CREATIVIDAD Y ENSEÑANZA

La educación representa uno de los temas recurrentes para todas las naciones; en tal sentido, Dabdoub (2008) plantea cuatro desafíos a los que se enfrenta la humanidad y que, en materia de educación, hacen pensar a los gobiernos en la necesidad de replantear políticas educativas acordes a la realidad que se vive en un mundo globalizado. Tales aspectos por considerar son:

- La velocidad de los avances tecnológicos que afectan no solo el ámbito laboral sino también el personal.
- La rapidez con la que se multiplica la información, lo que provoca que el conocimiento en varios ámbitos rápidamente

El papel de la creatividad...

- se haga obsoleto y demande un esfuerzo de actualización permanente.
- Las necesidades de las organizaciones se modifican constantemente, de manera que exigen a las personas flexibilidad para ajustarse a las circunstancias y desarrollar una multiplicidad de competencias.
 - La diversidad de personas con las que se interactúa se expande gracias a los medios de comunicación, ya que permite entrar en contacto con gente de diferentes países y culturas con distintas cosmovisiones y valores (16-17). Esto es el fenómeno de la interculturalidad que favorece la comunicación e interacción entre personas y grupos de diferentes culturas.
 - A los cuatro anteriores se podría añadir un quinto aspecto: la interdisciplinariedad y transdisciplinariedad a la que actualmente se enfrentan principalmente las nuevas generaciones.

Derivado de lo anterior surgen varias propuestas realizadas por diferentes países y organizaciones en donde proponen a la creatividad como un elemento esencial de las políticas educativas. A manera de reseña, uno de los primeros países en analizar su sistema educativo fue Japón en 1984 y para 1985 dentro de sus principios que orientaban la reforma educativa proponían el cultivar la creatividad, las habilidades de pensamiento y la capacidad de expresión. Por otra parte, el Reino Unido desde 1992 incorporó a su currículum nacional una línea de desarrollo de la creatividad, en 1995 surgió una organización denominada *Iniciativa siglo XXI para el aprendizaje* que proponía que los sistemas educativos debían estimular el desarrollo de las habilidades y la necesidad de enseñar y aprender con herramientas y contenidos pertinentes. Sin embargo, es de destacar que aún y cuando muchos modelos educativos y planes de estudio se plantean el desarrollo de la creatividad y pensamiento crítico, las estructuras organizativas y curriculares se contraponen a modelos constructivistas y de competencias (Dabdoub 2008, 18-20). Por lo tanto, son las instituciones

a nivel universitario quienes también deben enfrentar los cambios en materia de políticas educativas que la sociedad demanda con la finalidad de establecer las causas que determinan una imperante transformación de la educación actual. Pues como apunta Quintero lo que se requiere es determinar “[...] qué intereses políticos, económicos, sociales e ideológicos subyacen a dichos cambios, qué orientación adoptan los cambios y planes de mejora, y evaluar qué consecuencias se presume producirían en el funcionamiento del sistema educativo universitario, en la formación de los alumnos y profesores, etc.” (Quintero 2011, 3).

En consecuencia, se desprende la pertinencia de abordar el tema de la creatividad con relación a la enseñanza y el aprendizaje como parte de un replanteamiento del papel docente en consonancia con las características de la sociedad global actual y los egresados universitarios que ésta demanda, de los avances tecnológicos en materia educativa y de la necesidad de formar estudiantes autónomos capaces de construir su propio conocimiento, con pensamiento crítico, propositivos y con las competencias necesarias para enfrentar los retos de la sociedad red en donde la información y el conocimiento son componentes fundamentales no sólo para el desarrollo humano sino para sobresalir en un mundo competitivo que cambia constantemente.

Por lo tanto, una educación creativa se orienta hacia el desarrollo del *saber crear*, que permite ampliar el potencial de los dominios del *saber conocer*, *el saber hacer*, *el saber ser* y *el saber convivir* los cuales conforman el conjunto de saberes esenciales (Dabdoub 2008, 29). Es decir, se trata de que el individuo sea consciente de sí mismo para que tenga la capacidad de aprender a aprender, aprender a crear y poder mejorar las condiciones sociales en las que convive para alcanzar su propia plenitud.

Ahora bien, de acuerdo con López (2008), la enseñanza creativa involucra estrategias basadas en el aprendizaje relevante, en el desarrollo de habilidades cognitivas y en una actitud transformadora, innovadora, flexible y motivante en donde la experiencia del alumno sea un factor a considerar. Para Dabdoub la enseñanza creativa es “[...] un proceso mediante el cual se promueve el desarrollo de

El papel de la creatividad...

competencias creativas (conocimientos, habilidades y actitudes) que permiten a la persona utilizar sus conocimientos y experiencias para resolver situaciones desconocidas, problemáticas o desafiantes, aportando soluciones novedosas, útiles, éticas y satisfactorias. Se trata de favorecer el desarrollo integral de las personas tomando en cuenta sus necesidades y sus potencialidades” (Dabdoub 2008, 34).

En suma, la creatividad aplicada a la enseñanza y al aprendizaje facilita el logro de nuevos objetivos de aprendizaje, utilizando medios y estrategias que se identifiquen con el modelo educativo, el perfil de egreso, profesional y laboral planteado en los diferentes planes de estudio y que a su vez promueva el aprendizaje significativo y autónomo en el estudiante.

LA ENSEÑANZA BIBLIOTECOLÓGICA EN EL CONTEXTO DE LA CREATIVIDAD BAJO EL MODELO WEB 2.0

La inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza aprendizaje en la universidad están transformando tanto los roles del profesor como los del estudiante. En este sentido, como afirman Díaz Barriga y Hernández Rojas (2010, 3), al docente se le han asignado roles como transmisor de conocimientos, facilitador del aprendizaje, animador, supervisor o guía del proceso de aprendizaje, e incluso investigador educativo aunque, antes bien, el docente cumple una función de organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento. Por su parte el alumno aplica estrategias de aprendizaje cognitivas que le van a permitir organizar la información y, a partir de ella, hacer inferencias y establecer nuevas relaciones entre diferentes contenidos, facilitándoles su proceso de aprender a aprender (Hernández 1988 citado por González 2001). Es decir, el estudiante va creando un pensamiento crítico y reflexivo mediante la construcción de aprendizajes significativos que puedan aplicarse a su realidad actual y también sirvan para la resolución de problemáticas sociales. No obstante en esta evolución o transformación de roles, la creatividad es un factor imprescindible que

sirve al logro de los objetivos de aprendizaje y manejo de contenidos planteados por el docente y asimilados por el estudiante.

En este contexto, la educación en bibliotecología y ciencias de la información implica la adquisición de una serie de saberes que requieren de un sólido marco teórico que sienta los fundamentos intelectuales de la disciplina y de asignaturas paralelas que desembocan en actividades prácticas como lo es la organización documental por citar un ejemplo. Por lo tanto, el estudiante para alcanzar un perfil de egreso basado en “[...] formar profesionales integrales y actualizados, con sólidas bases para administrar, organizar, difundir y recuperar la información, así como promover su uso entre los diferentes sectores de la sociedad nacional e internacional, y, con ello contribuir al desarrollo científico, tecnológico, cultural y educativo de dicha sociedad” (UNAM 2013)¹ deberá poseer conocimientos tanto teóricos como prácticos para cuya adquisición y manejo, la enseñanza creativa basada en herramientas web 2.0 perfectamente fomentan el aprendizaje significativo, colaborativo y compartido. Se trata de aplicar herramientas que vayan en concordancia con el modelo educativo, es decir, aquellas que permitan desarrollar en los estudiantes un pensamiento crítico y autónomo encaminado a la reflexión y argumentación de los contenidos asimilados. Para tal efecto, existen una serie de herramientas web 2.0 que junto con las estrategias adecuadas permitirán al docente desarrollar una enseñanza creativa dentro y fuera del aula.

ESTRATEGIAS Y HERRAMIENTAS WEB 2.0 PARA UNA ENSEÑANZA CREATIVA

Una enseñanza creativa implica promover la construcción significativa del aprendizaje y estimular el desarrollo de habilidades y

1 El perfil de egreso está basado en el Plan de Estudios de la Licenciatura en Bibliotecología y Estudios de la Información que se imparte en la UNAM. Sin embargo, se considera que el perfil de egreso de otras escuelas en bibliotecología puede resultar similar.

El papel de la creatividad...

actitudes vinculadas al pensamiento creativo. Consiste en la forma, en la manera cómo se planea, diseña, conduce y evalúa el proceso enseñanza-aprendizaje. Una educación creativa busca favorecer las competencias de los estudiantes para que se conviertan en aprendices autónomos capaces de generar propuestas novedosas (Dabdoub 2008, 98).

De tal manera que una estrategia lo que busca es el lograr objetivos y alcanzar metas de la mejor forma posible mediante determinadas técnicas. Para González Ornelas las estrategias se entienden como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos, capaces de generar esquemas de acción que hacen posible que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje (González 2001, 3). Y para Romero (2014) las estrategias de enseñanza aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo del potencial de los estudiantes, también menciona que es conveniente utilizar dichas estrategias tomando en cuenta el perfil de egreso que se pretende alcanzar.

Ahora bien, las estrategias docentes mediadas por las TIC y en particular por las herramientas de uso didáctico que ofrece la web 2.0 permiten al alumno la construcción de conocimientos significativos en donde la interacción, la colaboración y el compartir el conocimiento son elementos clave en los procesos de aprendizaje y en la solución de problemas. Romero menciona que en la actualidad puede decirse que la mayoría de los programas educativos de nivel superior se conducen con base en situaciones mixtas de aprendizaje que exceden la simple combinación de recursos tecnológicos y presenciales para incluir una mezcla de métodos pedagógicos los cuales incluyen diversas estrategias docentes, con diferentes grados de implicación de las tecnologías (Romero 2014). También menciona que las tecnologías digitales poseen una serie de atributos entre las que destacan sus funciones de apoyo a los procesos cognitivos, su interactividad, la posibilidad que ofrecen de fortalecer al estudiante en cuanto a su desarrollo de conocimientos y habilidades, así como su potencial para apoyar el diseño de cursos eficaces (Romero 2014, 17). En suma, el uso de

la web como plataforma –arquitectura de participación–, donde el posicionamiento del alumno es estratégico, favorece la aportación de información de forma que se aproveche y fomente la inteligencia colectiva mediante la participación, diálogo, reflexión e intercambio entre los miembros de la comunidad universitaria (Rodríguez 2012, 14).

Como parte final de este trabajo, se sugieren algunas herramientas web 2.0 que pueden servir de apoyo para una enseñanza creativa en el ámbito universitario cuyos modelos educativos están centrados en el constructivismo y las competencias. Entre las principales herramientas, se consideran:

- Sistemas wiki,
- recursos educativos abiertos,
- comunidades de aprendizaje,
- blogs o weblogs,
- redes sociales,
- repositorios institucionales.

Los sistemas wiki representan espacios que permiten a las comunidades expresarse libremente, acceder y compartir recursos de información y conocimientos con la única finalidad de obsequiar y colaborar con la sociedad (Sánchez 2015, 86). Es un tipo de web desarrollada de manera colaborativa por un grupo de usuarios, y que puede ser fácilmente editado por cualquier usuario. Su aplicación en el ámbito educativo es que se dispone de una gran cantidad de información de manera gratuita y libre y además permite aportar información nueva, se trabaja en línea y de manera simultánea sobre el mismo documento por lo que permite desarrollar y crear trabajos colectivos, temas de una asignatura, trabajos de investigación. Estudiantes y profesores colaboran editando contenidos curriculares que imparten, reciben y generan. Es una herramienta que potencia el trabajo colaborativo (Roig 2007).

Los recursos educativos son materiales que sirven para la enseñanza, aprendizaje o la investigación, se encuentran de manera abierta y libre en la red y ayudan a reforzar el proceso educativo.

El papel de la creatividad...

Las más comunes son las plataformas educativas que permiten al profesor y al estudiante interactuar de manera directa en línea y permiten gestionar contenidos curriculares. También se pueden incluir en este rubro los medios audiovisuales y los mapas mentales para los cuales existe una gran variedad de software libre que ayuda al estudiante a reforzar sus conocimientos.

Las comunidades de aprendizaje proporcionan una amplia plataforma para la implementación de enfoques basados en la investigación como pueden ser el aprendizaje experiencial, el aprendizaje colaborativo, y la optimización de los flujos de información. Además la estructura de las comunidades de aprendizaje sugieren y ponen en práctica la idea de que la información, el pensamiento, la experiencia y el conocimiento no vienen por separado sino que la combinación y aplicación de diversas disciplinas devendrá en una integración del saber lo cual aportará grandes beneficios a las sociedades en materia de información y conocimiento (Anzaldúa citado por Sánchez 2015).

Los blogs llamados también weblogs o bitácoras son básicamente recursos textuales, informativos e interactivos, en formato web, preferentemente ordenados cronológicamente y que pueden contener una temática en particular. Son un formato de publicación en línea y su aplicación en el ámbito educativo representa un recurso para la expresión y comunicación en el aula, se pueden usar para fomentar la escritura ya que demandan escritura concisa y precisa, respuestas regulares y a tiempo (Roig 2007).

Las redes sociales se han perfilado como una herramienta metodológica en la docencia de estudios superiores ya que se apegan a la realidad social del alumnado además de que facilitan la información, la crítica y el debate, por lo tanto, el uso de estas herramientas permite al estudiante consolidar los conocimientos adquiridos a través de la participación (Rodríguez 2012, 40). Destacan el Facebook y el Twitter.

Los repositorios institucionales representan una herramienta académica que contiene recursos digitales producidos y gestionados por las mismas universidades y centros de investigación. En otras palabras, son un archivo electrónico de la producción

científica de una institución, almacenada en un formato digital, en el que se permite la búsqueda y recuperación para su posterior uso nacional o internacional. Surgen por la necesidad de las instituciones de educación superior de gestionar su educación, investigación y recursos de forma más efectiva y transparente (Red ALFA Biblioteca de Babel 2007, 7).

En suma, como se ha podido observar, existen una gran variedad de estrategias docentes que el profesor en bibliotecología generalmente domina y que combinadas con las herramientas web 2.0 abren una gama de posibilidades para que el alumnado se apropie de los contenidos curriculares mediante una experiencia de aprendizaje constructivo, colaborativo y autónomo. Las herramientas web 2.0 se pueden aplicar tanto para las asignaturas de carácter teórico, como para las asignaturas de carácter práctico, ya que en ambas el profesor debe fomentar en el estudiante el pensamiento creativo y crítico sobre el conocimiento adquirido con la finalidad de aplicarlo a situaciones reales.

CONSIDERACIONES FINALES

En la actualidad se requieren de análisis exhaustivos para replantear el papel de la educación superior y de los docentes universitarios con el fin de determinar el rol del profesor frente a lo que denominamos proceso de enseñanza-aprendizaje. También es necesario cuestionar, a partir de los modelos educativos de las universidades, si la educación superior cumple y logra alcanzar los objetivos y perfiles de egreso propuestos en sus planes de estudio y sobre todo si se están formando profesionales con las características y competencias que la sociedad global demanda.

En tal contexto, las tecnologías de la comunicación y la información juegan un papel importante ya que permean diversos sectores de la actividad actual en donde la educación no es la excepción, de tal manera que resulta imprescindible actualizar las estrategias de enseñanza y aprendizaje de acuerdo a la realidad que viven nuestros alumnos y en donde el manejo de tecnología

y las herramientas tecnológicas sociales están presentes en todos los ámbitos. Lo anterior implica análisis críticos y reflexivos por parte del profesorado con respecto a la necesidad de una transformación en la forma de facilitar el conocimiento a los estudiantes lo que deviene en una evolución en las formas de enseñar y aprender por lo que temas como enseñanza creativa y estrategias de enseñanza mediadas por las TIC se hacen esenciales en la formación del docente del siglo XXI.

BIBLIOGRAFÍA

- Cegarra Sánchez, J. 2012. *La creatividad en la investigación*. Madrid: Díaz de Santos.
- Cerda Gutiérrez, H. 2006. *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Dabdoub Alvarado, L. 2008. *Desarrollo de la creatividad para el docente: estrategias para estimular las habilidades del alumno*. Edo. de México: Esfinge.
- Díaz Barriga Arceo, F. y Hernández Rojas, G. 2010. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: McGraw Hill.
- González Ornelas, V. 2001. *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: Pax.
- Herrán Gascón, A. de la. 2012. "Creatividad y formación". *Calidad y creatividad aplicada a la enseñanza superior*. Velázquez Vázquez, D., coord. México: UNAM, Facultad de Estudios Superiores Aragón: Porrúa.
- Iglesias Casal, I. 1999. "La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje del ELE: caracterización y aplicaciones". *Asele: Actas X*. Centro Virtual Cervantes: 941-954. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf.

- López Martínez, O. (2008). Enseñar creatividad: el espacio educativo. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades Ciencias Sociales*. Universidad de Jujuy, (35): 61-75. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_artext&pid=S1668-81042008000200005.
- Quintero Gallego, A. y Hernández Martín, A. 2011. “La innovación con TIC en la enseñanza universitaria”. *Integración de las TIC en la docencia universitaria: situación actual y retos en el EEES*. García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A., Coord. La Coruña: Netbiblo. 3-25.
- Red ALFA Biblioteca de Babel. 2007. *Directrices para la creación de repositorios institucionales en universidades y organizaciones de educación superior* http://eprints.rclis.org/13512/1/Directrices_RI_Espa_ol.pdf.
- Rodríguez Terceño, J., Coord. 2012. *Aplicaciones del EEES a partir de la web 2.0 y 3.0*. Madrid: Visión Libros.
- Roig Vila, R. 2007. “Internet aplicado a la educación: webquest, wiki y weblog”. En *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Cabero Almenara, J. Madrid, México: McGraw Hill.
- Romero Cruz, N. A. 2014. *Catálogo de estrategias docentes con tecnología*. Estado de México: Editorial Digital UNID. <https://play.google.com/books/reader?id=sOjwCgAAQBAJ&printsec=frontcover&output=reader&hl=es&pg=GBS.PT1>.
- Sánchez Luna, B.E. 2015. *El papel de las bibliotecas en el acceso abierto a la información y al conocimiento desde la perspectiva de los bienes comunes de información*. (Tesis--Maestría. Universidad Nacional Autónoma de México).
- UNAM, Colegio de Bibliotecología. 2013. *Proyecto de modificación al plan de estudios de la licenciatura en Bibliotecología y Estudios de la Información*. México: UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, Colegio de Bibliotecología.

El papel de la creatividad en la enseñanza y el aprendizaje de la Bibliotecología y Ciencias de la Información editado por el Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información/UNAM. Coordinación editorial, Anabel Olivares Chávez; revisión especializada, Carlos Ceballos Sosa; revisión de pruebas, Valeria Guzmán González; formación editorial, Ruth Eunice Pérez. Fue impreso en papel cultural de 90g en los talleres de Litográfica Ingramex S. A. de C. V., Centeno 162-1, Col. Granjas Esmeralda, Alcaldía Iztapalapa, C. P. 09810, Ciudad de México. Se imprimieron 100 ejemplares en diciembre 2021.