

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

Estrategias creativas en la enseñanza y el aprendizaje de la Bibliotecología y otras Ciencias de la Información

EDILMA NARANJO VÉLEZ
Universidad de Antioquia

*... sólo aquello que es necesario,
tiene peso;
sólo aquello que tiene peso, vale.*

Milan Kundera

INTRODUCCIÓN

En el marco del Seminario de Investigación en Didáctica de la Bibliotecología que se lleva a cabo en el Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información (IIBI), se investigó sobre “El papel de la creatividad en la enseñanza y el aprendizaje de la bibliotecología y ciencias de la información”. Una serie de preguntas orientó este tema. La primera ¿Cuáles son los problemas que en el contexto actual del aprendizaje de los estudiantes de Bibliotecología y Ciencias de la Información requieren para fomentar el diseño de estrategias didácticas creativas? Debemos expresar que son varios problemas. En el caso de los profesores se presentan factores como el hecho de que muchos de ellos son contratados por horas para ofrecer los cursos, limitando su tiempo para la preparación, la evaluación y la orientación; asimismo, algunos privilegian el uso de las TIC (lo cual no es malo *per se*), olvidándose en ocasiones del ser humano que están formando; de

El papel de la creatividad...

igual manera, falta conciencia para reflexionar las prácticas educativas. Entre tanto, la situación de los estudiantes también incide en estos problemas, pues muchos de ellos combinan actividades académicas con cargas laborales que demandan mucho tiempo, lo que no les permite asumir con la exigencia que demanda la formación profesional, les limita el trabajo colaborativo y los lleva a una falta de compromiso con las actividades que deben realizar.

Además de estas situaciones, que son superables, surgen otras preguntas: ¿Cómo puede una estrategia didáctica fomentar la creatividad? ¿Qué elementos deben considerarse en el diseño de una estrategia didáctica creativa? Las respuestas a estos interrogantes se presentan a lo largo del escrito, teniendo en cuenta que también se encuentran estudiantes y profesores dispuestos a asumir retos, con deseos de aprender y de organizar sus tiempos para alcanzar altos niveles de desempeño en sus respectivos roles. Además, se establecen elementos que permiten comprender el papel de la creatividad en los espacios áulicos, en las actividades extracurriculares, desde el papel de la enseñanza y desde la función del aprendizaje, lo cual se podrá llevar a la bibliotecología y otras disciplinas que conforman las ciencias de la información, mencionando algunas estrategias creativas en el contexto de la educación superior.

¿CÓMO COMPRENDER LA CREATIVIDAD?

La creatividad es un concepto que tiene su esencia en el sujeto, de él parte y en él se desarrolla y es que constituye uno de los procesos cognitivos en los que la experiencia es uno de sus insumos más importantes; además de los surcos que dejan los afectos que se manifiestan en sentimientos, motivaciones y emociones, al igual que las observaciones de contextos y entornos y las interacciones sociales; es decir, toda una historia de vida que permite el surgimiento de procesos creativos de acuerdo con las situaciones y las condiciones en que se desenvuelve ese sujeto.

Lo anterior indica que el hombre es un individuo dispuesto a crear, aunque en ocasiones requiera de la motivación para hacerlo,

pues él tiene la “facultad de crear”, como lo expresa la Real Academia Española (2014) al definir la creatividad, y es que si a lo anterior se le suma la imaginación para hacer ideas y cosas novedosas, nuevos conceptos o asociaciones entre ideas y conceptos, partiendo de lo que ya existe, puede decirse que realmente la creatividad es un factor multidimensional; como lo reitera Hallman, cuando dice que “[...] el acto creativo es polifacético. Incluye aspectos psicológicos, del medio, culturales, físicos o intelectuales” (Hallman 1976, 22).

Una vez se ha comprendido el concepto, éste puede llevarse al mundo de la didáctica, considerando al profesor “[...] como creador, transformador y, por lo tanto, autor de un acto pedagógico, de un proceso de enseñanza de acuerdo con su área y en donde su experticia le permitirá diseñar un proceso para la transformación de la información en conocimiento durante la clase” (Naranjo 2014). La organización de esta didáctica parte de un sistema didáctico compuesto por varios elementos que aquí se analizan para tenerlos en cuenta dentro del proceso creativo.

LA ENSEÑANZA CREATIVA Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE CREATIVO

El quehacer del campo de la enseñanza en los espacios áulicos permite hablar de la acción que realiza el profesor con la pretensión de que el estudiante aprenda y para hacerlo se apoya en diversas estrategias conocidas como clases magistrales, foros, o seminario, entre otras menos populares, más novedosas o diferentes en donde han puesto en escena toda su capacidad creativa. Este profesor considera que la enseñanza es un acto creativo flexible, que puede adaptarse de acuerdo con el contexto y con las características de los estudiantes, procurando que estos sean protagonistas activos en la generación de su propio conocimiento y para ello, uno de los elementos esenciales son los contenidos, los cuales, para evitar su repetición y memorización como productos terminados, transforma en insumos para el diseño de estrategias de enseñanza y

para el aprendizaje de los estudiantes, pues se puede partir de la reflexión, el análisis, la comprensión y la interpretación de estos, una vez que los alumnos han realizado los procesos de búsqueda que les permite recuperar la información que requieren para participar en la discusión y el diálogo durante las clases.

El profesor por su parte, para facilitar la comprensión e interpretación y, como consecuencia, el aprendizaje, utilizará diversos tipos de preguntas; aunque también estará en condiciones de poner a dudar, de realizar contra preguntas, de mostrar diversas alternativas y posibilidades, de sugerir (Torre y Barrios 2002), permitirá a los estudiantes refutar, cuestionar y presentar sus puntos de vista. De esta manera, provoca, estimula y motiva al estudiante para que se arriesgue, para que proponga nuevas o novedosas ideas, así se sale de la monotonía de la repetición, la copia y la memorización sin sentido; valorando sus ideas, sus riesgos y su perseverancia. Lo anterior da cabida para que el profesor realice “[...] reflexiones teóricas y prácticas relacionadas con las maneras de planear o concebir la clase, las estrategias de enseñanza, planteamiento de problemas, evaluaciones y viabilidad de utilizar ejemplos y casos reales” (Naranjo, 2014).

Cuando se preguntó a los profesores por algunos de las problemas que viven en el momento actual con los procesos de enseñanza, pero especialmente con el del aprendizaje, respondieron que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), pues observan que los estudiantes se distraen en las clases haciendo uso de las aplicaciones disponibles en los móviles, de las redes sociales o de la comunicación instantánea; sin embargo, es necesario que el profesor sea ingenioso, creativo al respecto, para que el momento adverso lo convierta en su aliado; como exponen Freire y Macedo: “[...] lo cierto es que la tecnología es un ejemplo de la creatividad humana, una expresión del riesgo necesario. Por otro lado, no deberíamos caer en la negación del humanismo” (Freire y Macedo 1989, 73).

Con la enseñanza creativa se resaltan los procesos, sin descuidar el dominio de los contenidos y valorando la actitud de los estudiantes hacia el logro de su aprendizaje y formación integral.

En tanto, en el aprendizaje creativo el proceso de elaboración apropiación y transformación de la información en conocimiento conlleva a que el estudiante se involucre en forma activa en los diferentes momentos que incluyen la planeación, ejecución y evaluación (Torre 1993), de manera que se pueda hablar de aprendizajes significativos; esto es, que los estudiantes y futuros profesionales de la bibliotecología y las ciencias de la información, al enfrentarse a la vida cotidiana y laboral estén en condiciones de pensar creativamente para enfrentar los retos y riesgos que les plantea la sociedad en general y el contexto que los circunda, puesto que

[...] las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos claves y decisivos para una enseñanza activa y creativa (Ballerster 2002, 72).

LOS SUJETOS: INTERESES Y MOTIVACIONES

En los procesos de enseñanza y de aprendizaje, como se ha planteado, la creatividad implica riesgos, atreverse a mostrar algo diferente, no obstante, en el sujeto el existe el temor de arriesgarse a ser creativo.

Es fundamental que los estudiantes asuman un papel creativo en el espacio áulico, sean estos aulas de clase, laboratorios, bibliotecas, ciberespacio, entre otros, y para ello el docente debe propiciar el ambiente siendo ejemplo de procesos creativos en la resolución de problemas, pero también en la formulación de preguntas permitiendo el debate, la confrontación y el surgimiento de la duda, mostrando de esta manera un carácter abierto y flexible ante este comportamiento de los alumnos, lo cual redundará en mayor confianza y seguridad en éstos y así asumir el descubrimiento y los problemas como procesos de aprendizaje significativo. De allí que Torres y Barrios citen la frase de Einstein (1987) frente al quehacer de los profesores: “El arte más importante del maestro

El papel de la creatividad...

es despertar en sus educandos la alegría de crear y de conocer” (Torre y Barrios 2002, 126).

Se observa entonces como la didáctica, ese saber práctico que se reflexiona y planea, está presente, pues requiere de un trabajo consciente y constante del profesor para lograr el aprendizaje de los estudiantes, de quien se puede decir que...

En algunas oportunidades, se trata de estilos deslumbrantes para desarrollar una clase, genuinos maestros que enseñan una manera de pensar y, otras veces, más silenciosa, es una clase que provoca que los estudiantes decidan una manera de encarar y solucionar problemas de la disciplina o de las prácticas profesionales. La presencia del profesor, más humilde y menos omnipotente, en esos casos, se inscribe en acompañar y proteger el proceso de descubrimiento del estudiante (Litwin 2009, citado en Naranjo 2014, 140).

Donde se establece un diálogo permanente entre profesor y estudiante, procurando instaurar una relación permanente, como factor determinante en la motivación para desarrollar y aprovechar la creatividad; es una “[...] relación de mutua confianza, comprensión y clima positivo [...] El compromiso personal estimula el aprender a buscar y encontrar soluciones a los problemas que afectan a los estudios” (Torre y Barrios 2002, 125).

LOS CONOCIMIENTOS VOLCADOS EN LOS CONTENIDOS

Hablar de contenidos es referirse a los saberes culturales, científicos, tecnológicos, artísticos y en muchas ocasiones los profesores los entregan en forma de conceptos a los cuales no se les puede hacer modificaciones, a pesar de que es posible que estén desactualizados o sin incidencia alguna en la disciplina, lo cual puede desmotivar a los estudiantes, no solo frente al quehacer de la bibliotecología y las ciencias de la información, sino también de otras disciplinas frente al estudio, a las actividades evaluativas. Empero, cabe la posibilidad de modificar esta constante y “promover pensamientos y

desempeños creativos” (Elisondo *et al.* 2009, 4), con la actualización de los contenidos, presentando los diferentes enfoques y teorías de estos, así como su pertinencia con el objeto de estudio, lo cual se puede lograr con la participación activa, cuestionadora, divergente y propositiva de los estudiantes en un clima de confianza. Esto indica que es necesario reflexionar sobre los espacios en los que se brinda la enseñanza y el modo cómo se hace, si lo que se busca es establecer alternativas para que los sujetos partícipes de los procesos de la enseñanza y del aprendizaje puedan abrir su creatividad.

LA FORMA: EL CLIMA, EL GRUPO, LOS TIEMPOS

La forma, elemento del sistema didáctico, se observa a partir del espacio en que se desarrollan los procesos de enseñanza y de aprendizaje y del tiempo que estos utilizan, surcados por el clima que en ellos se genera, lo cual no deja de verse permeado por situaciones forjadas en el contexto. Los momentos que se viven en los espacios de la clase se convierten en oportunidades valiosas para desplegar la creatividad, tanto del profesor como de los estudiantes.

El profesor tendrá la oportunidad de aprovechar los diversos recursos tecnológicos de los que se dispone hoy en día y que facilitan el acceso a una variedad de fuentes y sistemas de información, sin limitarse a los documentos impresos, incluyendo en los programas de curso una bibliografía relevante, en la que se muestran las tendencias en la disciplina. Lo anterior podrá desarrollarse con una estrategia creativa para orientar a los estudiantes hacia la transformación de esa información en conocimiento. Lo que da pie para “[...] construir contextos educativos donde se propicie el placer por aprender, conocer e investigar en interacción con los demás y sobre la base del respeto mutuo de las ideas y los intereses” (Elisondo *et al.* 2009, 5).

Siendo la confianza, la satisfacción y el gusto elementos esenciales para lograr el clima adecuado de la clase, lo cual redundará en beneficio de profesores y estudiantes creativos, en donde se despliegan pensamientos divergentes, pero también convergentes, la

El papel de la creatividad...

personalidad de cada uno de los sujetos, con sus emociones, sentimientos, compromisos, responsabilidades, intereses y motivaciones y se ayuda a los estudiantes “[...] a encontrar el sentido y el significado de aprender y crear sea el gran desafío de la educación y uno de los caminos para su transformación” (Elisondo *et al.* 2009, 6).

ACTIVIDADES CURRICULARES Y EXTRACURRICULARES

Las actividades que se llevan a cabo en los espacios áulicos permiten el desarrollo de la creatividad por parte de profesores y estudiantes; los primeros porque podrán su capacidad para superar los conocimientos dogmáticos e irrefutables que se dan como una verdad incuestionable, acudiendo para ello a diversas estrategias para formular y resolver problemas, con el fin de apoyarse en propuestas metodológicas que permitan abordar la investigación, para asumir los documentos (independiente del formato y del soporte en que se encuentre la información que portan), para hacer uso de los sistemas de información documental, para comprender los procesos propios de la disciplina, como es el caso de la catalogación y la clasificación de la información y sus diferentes normas aprobadas y utilizadas por la comunidad bibliotecológica en el ámbito internacional, pero también en la cantidad de fuentes y recursos de información con los cuales se cuenta y que es necesario conocer para poder orientar al usuario en la resolución de sus necesidades de información y para ello se requiere que el estudiante pueda exponer abiertamente diversos conocimientos, procedimientos y estrategias partiendo de variedad de tareas, ejercicios, trabajos de campo, en los cuales ellos podrán asumir la libertad de diseñar la forma de presentarla y entregarla, promoviendo de esta manera la autonomía, elemento esencial en el desarrollo de la creatividad y con ésta el aprendizaje, disminuyendo el temor por el fracaso y por la asunción de riesgos.

Es fundamental que se brinden espacios diferentes a los establecidos —en forma obligatoria— en los currículos, puesto que es donde más podrán participar de acuerdo con sus intereses y

expectativas, por lo regular son actividades optativas, tales como jornadas, congresos, campeonatos deportivos, eventos culturales y recreativos, seminarios, desempeño como auxiliares de investigación, trabajo con la comunidad, etcétera.

PROPUESTAS PARA LA ACCIÓN: ESTRATEGIAS CREATIVAS EN LA BIBLIOTECOLOGÍA Y LAS CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Existen varios métodos de enseñanza y con ellos las estrategias didácticas creativas que facilitan realizar acciones y tareas con éxito; algunos parten del profesor, como un contacto directo, pero también con la obtención de la información por parte del alumno (búsqueda, localización, recuperación, selección y uso) o de la observación de los acontecimientos, o con el trabajo cooperado con los compañeros; lo más importante es que sea el estudiante el protagonista durante este proceso y se le permita interrogar, cuestionar, que él se apropie de la información (Torre y Barrios 2002), en procura de un resultado diferente y positivo.

Establecer estrategias que faciliten el diálogo y la discusión en el aula de clase puede despertar la curiosidad, pero también desarrolla la capacidad de escucha, de concentración, la comprensión del lenguaje para poder contra argumentar y volver a preguntar de una forma sencilla o de otra más ingeniosa.

Dentro de la enseñanza de la bibliotecología y la ciencia de la información se cuenta con diversas estrategias didácticas creativas; algunas hacen uso de las películas de ciencia ficción para discutir sobre la sociedad de la información y del conocimiento o sobre los desarrollos tecnológicos; otros acuden al trabajo de campo para entender el papel de los usuarios en las diferentes unidades de información; así mismo, se puede realizar una labor social organizando el material bibliográfico en comunidades donde no se cuenta con el desarrollo bibliotecario suficiente por la falta de presencia del Estado.

También se acude a estrategias que permitan realizar la interpretación de los contenidos de los documentos apoyándose en la

El papel de la creatividad...

hermenéutica, previo un trabajo de búsqueda, localización, recuperación y evaluación de la información, que además hace uso de la cartografía mental para realizar el análisis de lo leído, estableciendo categorías para abordar la escritura. Otros utilizan las aplicaciones de la Web 2.0 y la Web 3.0 para lograr el trabajo y construcción del conocimiento en forma cooperada, aunque también utilizan los canales como YouTube para que el estudiante disponga de la clase en cualquier momento y le sirva de referente u orientación para la elaboración de sus actividades lectivas; aunque a veces son los mismos estudiantes y por iniciativa propia quienes se apoyan en estas aplicaciones para comunicar los resultados de sus trabajos.

Con el uso de estas estrategias creativas se logra profundizar en el tema que se esté tratando, observando la originalidad de las actividades, así como su productividad; también están presentes varias habilidades como el análisis, la síntesis, al igual que la posibilidad de redefinir, por ejemplo, un concepto, de reflexionar, interrogar y preguntarse, inferir, entre otras; es decir, se dan las operaciones cognitivas de nivel superior que se conjugan con la personalidad, la motivación y los afectos

Es necesario precisar que en un proceso creativo, ante una idea o un producto, la originalidad, que se considera como una condición fundamental, se cumple si presenta las siguientes características: novedoso, impredecible, único y sorprendente; no obstante, para Bruner, este último aspecto es “[...] la verdadera esencia de la creatividad misma” (citado por Gowan *et al.* 1976, 28). Pero existen unos factores que son esenciales para despertar la creatividad y son los impulsos motivacionales, los cuales llevan al organismo al dinamismo y a expresarse, de acuerdo con la necesidad que esté viviendo en ese momento. Pues “La persona creativa es receptiva ante el mundo de los objetos, ante los problemas, ante los demás, ante la falta de evidencia o los impulsos inconscientes” (Hallman 1976, 32).

CONSIDERACIONES FINALES

El pensamiento creativo hace parte de la estructura mental de los seres humanos que se visibiliza y concreta de acuerdo con un contexto, pues éste incide para estimular y motivar el surgimiento de las ideas creativas.

En la enseñanza y en el aprendizaje de la bibliotecología y las ciencias de la información surgen infinidad de propuestas creativas para llevar al aula, pues los diferentes cursos que se ofrecen facilitan el desarrollo del pensamiento creativo tanto en profesores como en estudiantes, bien sea porque los cursos tengan un carácter práctico, teórico o teórico-práctico. La manera como se lleve a cabo el desarrollo de los contenidos y su apropiación dependerá en gran medida del ingenio del profesor, de la iniciativa de los alumnos y del clima que se genere, este último es especialmente favorable cuando hay confianza y libertad para expresarse, pues propicia la discusión, la confrontación y la duda como proceder razonado y respetuoso, de tal suerte que se observa en el otro (sea profesor o estudiante) un interlocutor válido que contribuye en la formación y crecimiento de cada uno.

Las estrategias creativas de enseñanza y de aprendizaje de la bibliotecología y de otras ciencias de la información, observadas desde la didáctica, requieren de los elementos de ésta para poder concretarlas; aunque, indudablemente, es necesario comprender el papel que cumplen los sujetos partícipes del proceso formativo a partir de sus intereses y motivaciones, más cuando la creatividad responde a la iniciativa de cada uno de esos sujetos, sean profesores o estudiantes. Al comprender a estos sujetos, es más comprensible el papel del contenido de los cursos para propiciar el desarrollo de la creatividad y llevarlo al aula, para que desde este espacio se logre una participación consciente alrededor de nuevas o novedosas ideas, compromisos, actividades, entre otras, llevando a que en los espacios áulicos sean valoradas positivamente al mostrar cómo se puede salir de la cotidianidad y de la rutina.

Finalmente, es preciso establecer las actividades curriculares y extracurriculares como uno de los ejes más importantes para el

despliegue creativo de los estudiantes, pues allí se establecen retos, se orienta al estudiante, se acompaña y se le invita a que se atreva a salirse del comportamiento tradicional del alumno que espera que se le diga cómo proceder, para sorprender a sus profesores con las iniciativas que toma para socializar los avances de su desarrollo cognoscitivo, mostrando así la autonomía que va logrando.

BIBLIOGRAFÍA

- Ballester Vallori, Antonio. 2002. *El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula*. En Esquivias Serrano, María Teresa. 2004. "Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones", *Revista Digital Universitaria*. (vol. 5, núm. 1): 17. http://www.ru.tic.unam.mx:8080/bitstream/handle/123456789/693/ene_art4.pdf.
- Elisondo, R. C., Donolo, D. S. y Rinaudo, M. C. 2009. "Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior", *Red U. Revista de Docencia Universitaria*, 4. <http://revistas.um.es/redu/article/view/92571/89061>.
- Esquivias, M. 2004. "Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones". *Revista Digital Universitaria* 5 (1). <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>.
- Freire, P. y Macedo, D. 1987. *Alfabetización: lectura de la palabra y lectura de la realidad*. Barcelona: Paidós.
- Gowan, J., Demos, G. & Torrance, E. 1976. *Implicaciones educativas de la creatividad*. Salamanca: Anaya.
- Hallman, R. 1976. "Condiciones necesarias y suficientes de la creatividad". En *Implicaciones educativas de la creatividad*. John Curtis Gowan, George D. Demos y E. Paul Torrance. Salamanca: Anaya; 22-36.

- Litwin, Edith. 2009. "Controversias y desafíos para la universidad del siglo XXI". En: Naranjo Vélez, Edilma. *Didáctica de los Sistemas de Información Documental: transformación de la información en conocimiento*. México: UNAM, IIBI. http://ru.iibi.unam.mx/jspui/bitstream/IIBI_UNAM/L73/1/didactica_sistemas_informacion_documental.pdf.
- Naranjo, E. 2014. *Didáctica de los sistemas de información documental: transformación de la información en conocimiento*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información. <http://132.248.242.6/~publica/librosn.php?aut=472> Consulta: 2016-02-9.
- Real Academia Española. 2014. *Diccionario de la lengua española*. 23ª ed. Madrid: Real Academia Española: Asociación de Academias de la Lengua Española. <http://dle.rae.es/> Consulta: 2016-02-10
- Torre, S., Barrios, O. 2002. *Estrategias didácticas innovadoras: recursos para la formación y el cambio*. (2ª ed.). Barcelona: Octaedro.
- Torre, S. 2009. "La universidad que queremos, estrategias creativas en el aula universitaria". *Revista Digital Universitaria* 10 (12). <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art89/int89.htm>.

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.