

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

Creatividad e investigación formativa en Bibliotecología. Sistematización de una experiencia docente

JOHANN ENRIQUE PIRELA MORILLO
Universidad de La Salle

YAMELY ALMARZA FRANCO
Universidad de La Salle

INTRODUCCIÓN

Se expone la sistematización de una experiencia docente que consistió en integrar actividades de enseñanza y aprendizaje desde dos espacios académicos del Programa de Sistemas de Información, Bibliotecología y Archivística de la Universidad de La Salle: Sistema de información como realidad social e Instituciones y documentos, materias ubicadas en el segundo semestre de la malla curricular del Programa. Dichas actividades tuvieron como propósito formar a los estudiantes en el desarrollo de la creatividad, la observación sistemática y la problematización, como procesos esenciales de la investigación formativa, por medio de los cuales es posible identificar y colocar en contexto ideas impulsoras que la indagación y los procesos heurísticos.

Los referentes institucionales en los cuales se apoya la experiencia son dos de los horizontes de sentido de Proyecto Educativo Universitario Lasallista (PEUL) de 2007: la reflexión sobre la universidad, la cultura, la ciencia y la tecnología, la normatividad y las políticas culturales. Como procesos articuladores de la praxis universitaria: la idea de docencia pertinente y la investigación e

El papel de la creatividad...

innovación con impacto social. Igualmente, se consideran elementos del Enfoque Formativo Lasallista (EFL) de 2008, compatibles con las pedagogías y didácticas contemporáneas, uno de cuyos sustratos es el aprendizaje colaborativo y solidario que estimula la exploración de la realidad, la experiencia, la vocación y la cultura investigativa.

La metodología combinó el análisis teórico-conceptual con el diseño y validación de una experiencia didáctica orientada hacia la creatividad y la problematización como proceso medular en la investigación formativa. Los resultados permitieron evidenciar el desarrollo de una serie de operaciones cognitivas y afectivas, enfocadas hacia el abordaje de la realidad de las instituciones, los documentos y sus sistemas de interacción conformado por: objetos, sujetos, procesos y fenómenos, utilizando el socio-drama como técnica didáctica que abrió la posibilidad de construir agendas de investigación, tomando como punto de partida la observación directa no participante, por medio de la cual fue posible detectar problemas y prioridades por investigar, logrando con ello generar resultados que redunden en aportes significativos para superar problemas de orden conceptual y práctico en el contexto de las unidades y servicios de información.

FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS DE LA EXPERIENCIA DOCENTE

El desarrollo de la creatividad en los espacios académicos es de vital importancia para el logro de aprendizajes para toda la vida. De tal manera que el proceso creativo como algo interno al ser humano, permitirá crecer y mejorar el concepto del ser humano mismo, la realización de ensayos de nuevas ideas y maneras de hacer frente a las dificultades. Sin embargo, la creatividad es un recurso pocas veces explotado desde los espacios académicos, y trabajar con ello podría convertirse en un proceso de formación para el docente mismo, al innovar en las estrategias instruccionales utilizadas en el acto docente. Pero no cualquier docente está

preparado para ser creativo, debe ser competente “ser-saber-hacer”, en otras palabras debe ser humano, cercano, solidario, tolerante y flexible; dominar los contenidos que imparte de manera profunda y utilizar las didácticas adecuadas para transmitirlos a sus estudiantes.

En este sentido, más que ser un docente innovador y creativo en su proceso de enseñanza, debe lograr entusiasmar y dirigir a sus estudiantes para que se apropien de su proceso de autoaprendizaje, eso lo logrará cuando el aula se torne tan atractiva que sorprenda al grupo con la manera como se muestran los contenidos, sin incomodar ni generar cansancio, y que a la vez éstos puedan ser utilizados para la resolución de problemas. De tal manera que debe notarse en el estudiante el disfrute mientras aprende, participa y aporta al proceso, esto deja claro un reconocimiento y la satisfacción. En este contexto, la creatividad se convierte en la huella que deja el docente en sus estudiantes, que al paso del tiempo éste aún recuerda no sólo a aquellos maestros, sino lo que aprendieron de ellos. El mensaje es claro, la huella involucra aspectos humanos, de espíritu, trascendencia, superación, crecimiento e impacto como un modelo permanente.

Diversos expertos en psicología del aprendizaje y desarrollo del pensamiento han evidenciado hallazgos importantes de sus estudios empíricos, relacionados con los comportamientos y actitudes de las personas creativas, llegando a la conclusión acerca del énfasis en algunos rasgos como alto nivel de curiosidad, interés y pensamiento reflexivo, alto nivel de tolerancia para la ambigüedad y necesidad de aventura, autoconfianza en sí mismo, flexibilidad para aceptar cambios y transformaciones, entre otras características. Dentro de los expertos en creatividad, podemos mencionar a Guilford (1951), Taylor (1975), Gardner (1995), Sternberg (1985), Maslow (2005) y De Bono (2006), entre muchos otros. Estos atributos propios de personas creativas pueden desarrollarse mediante procesos de mediación didáctica, que provoquen en los estudiantes el deseo de saber y de enfrentar problemas de la vida personal y académica a partir de variadas formas.

Para apoyar estas ideas, tenemos los argumentos de Guilford (1950), según los cuales la creatividad es posible definirla a partir

El papel de la creatividad...

de la caracterización de las personas creativas, que se distinguen por mostrar actitudes hacia la invención, la elaboración, la organización, la composición y la planificación de actividades diversas. En esta misma línea, el psicólogo mencionado elaboró test de creatividad y definió el perfil de las personas creativas que pueden sintetizarse, entonces, sobre la base de tres factores: originalidad, imaginación y flexibilidad. Por su parte Taylor (1975), señala que la creatividad consiste en un sistema que impulsa a las personas a dar forma o diseñar su ambiente, transformando problemas básicos en salidas fructíferas, facilitadas por un ambiente estimulante y habilitador para que se desarrollen las potencialidades humanas, que llegan incluso a generar rupturas con el *status quo*, explorando nuevas opciones para abordar la realidad.

Otro de los estudiosos de la mente humana, que llega incluso a elaborar un nuevo modelo de inteligencias, asociado a su vez con la creatividad es Gardner (1995), quien defiende la idea de múltiples inteligencias y llega a postular que la inteligencia esencial para la interacción y la construcción del conocimiento en el siglo XXI es la sintética, ésta exige la aplicación de procesos cognitivos de alto nivel, relacionados con los procesos creativos y orientados hacia la integración significativa de información relevante, lo cual requiere a su vez la consideración de criterios para seleccionar lo esencial de lo accesorio. El autor plantea una concepción de creatividad vinculada con la posibilidad de que una persona sea creativa en alguna de las inteligencias propuestas: lógico-matemática, lingüística, kinestésica, musical, entre otras, y no demuestre habilidades creativas en alguna de las demás que plantea Gardner.

Sternberg (2005), también aporta a la comprensión de la creatividad, partiendo de la elaboración de su Teoría Triádica de la Inteligencia. Desde 1985, cuando este destacado psicólogo estadounidense y docente de la Universidad de Yale, propuso tres niveles para caracterizar los distintos tipos de inteligencias de las personas: inteligencia componencial-analítica, que alude a los procesos de adquisición y almacenamiento de información; la inteligencia experiencial creativa que se traduce en las capacidades para seleccionar, codificar, combinar y comparar la información a

través de la experiencia; y finalmente, la inteligencia contextual-práctica que implica capacidad adaptativa con el entorno. Es importante destacar el hecho de que esta Teoría asume la creatividad como conjunto de habilidades para transformar la información para generar nuevos productos, que impacten las esferas de la vida personal y académica.

Desde un enfoque humanista, Maslow (2005), al hablar de la creatividad, señala que existen una creatividad primaria y otra secundaria. La primaria alude a la fase de inspiración, activadora del proceso creativo, que se separa del proceso de desarrollo de la inspiración. La fase secundaria se basa en el trabajo arduo que implica aprender la variedad de recursos, medios y estrategias para poder llevar adelante las acciones expresivas, resultantes de la creación. Esta segunda fase implica disciplina y dedicación para lograr la adecuada incubación de ideas que luego puedan ser traducidas bajo la forma de productos y realizaciones.

De Bono (2006) es tal vez uno de los estudiosos de la creatividad que más ha aportado no solo desde el punto de vista teórico sino también desde una perspectiva práctica, llegando incluso a producir un conjunto importante de técnicas para el desarrollo de habilidades creativas, las cuales se pueden aplicar en ámbitos educativos y empresariales. El centro del planteamiento de este experto maltés en temas del desarrollo del pensamiento y la creatividad es el concepto de pensamiento lateral, que se define como el conjunto de operaciones cognitivas y metacognitivas relacionadas con la creatividad, el ingenio y la perspicacia. El pensamiento lateral se entiende también como una actitud mental y como un conjunto de métodos y técnicas para usar la información de forma no convencional.

Los conceptos de creatividad abordados fundamentan la experiencia docente que se desarrolló. Tales conceptos coinciden en postular que la creatividad es la síntesis de la aplicación sistemática y planificada de procesos cognitivos y metacognitivos, los cuales pueden ser aprendidos y desarrollados desde las instituciones educativas, sobre todo las del nivel de educación superior, que deben articularse en torno a las necesidades de avance de la

El papel de la creatividad...

ciencia, la tecnología y a su vez las demandas de la sociedad. Es por ello, que la experiencia docente desarrollada a partir de la integración de dos espacios académicos: sistema de información como realidad social e instituciones y documentos, se enmarcó en los principios de una pedagogía y didáctica de la creatividad para el desarrollo de competencias investigativas en Bibliotecología y con ello abonar a la preparación de los profesionales de la información que la sociedad.

Como fundamentos pedagógicos y didácticos que apoyan la experiencia docente, se tienen el constructivismo y la didáctica de la creatividad y la investigación, de modo puntual, la didáctica de la problematización, la cual, según Camacho, Inciarte y Casilla (2012), apela por metodologías que promueven el desarrollo del pensamiento cuestionador, divergente y contextualizado, mediado por lo pluri-referencial, pero sustentado en operaciones que garantizan la clarificación gradual y progresiva de los objetos, sujetos y fenómenos que se estudian, convirtiendo a la problematización en el punto de partida del quehacer científico.

Las técnicas didácticas utilizadas fueron la búsqueda sistemática de fuentes impresas y digitales sobre unidades de información con características particulares y las cuales se destacan por contar con espacios físicos, programas, servicios y productos de alto nivel de articulación con las necesidades del entorno. También se utilizó el proceso de observación para identificar problemas del mundo empírico de las unidades y servicios de información, propias del contexto inmediato a los estudiantes y finalmente el socio-drama, concretado como una puesta en escena de los problemas identificados, con la posibilidad de abordarlos a partir de los diversos métodos de investigación cualitativos y cuantitativos. De modo que la experiencia permitió formular y validar una didáctica para desarrollar competencias investigativas, sustentadas en la creatividad y en métodos como la indagación e interpretación, la observación y la dramatización de situaciones que se viven en la realidad.

DESCRIPCIÓN Y ALCANCE DE LA EXPERIENCIA DOCENTE

La experiencia docente consistió en integrar actividades de aprendizaje empírico-inductivas desde dos espacios académicos: Sistema de información como realidad social e instituciones y documentos. Dichas actividades, tuvieron como propósito entrenar a los estudiantes en la problematización, como proceso esencial que identifica y pone en contexto ideas creativas e impulsoras de procesos de investigación.

Con las actividades se logró desencadenar una serie de operaciones cognitivas y afectivas, orientadas hacia el abordaje de la realidad construida a partir de la interacción las instituciones informativo-documentales, en tanto que sistemas de información, en cuyo espacio se dan relaciones de reciprocidad entre: fuentes, usuarios como actores que imprimen sentido y significado a los datos con los cuales se interactúa y los factores de tipo socio-económico, cultural y político que afectan las interacciones y mediaciones que se dan entre la realidad de las instituciones, la de los documentos y la de los usuarios. De ahí que esta experiencia se convirtió en un ejercicio que sienta las bases de la investigación formativa en el área de Bibliotecología.

Cabe destacar que la investigación formativa se entiende a partir de lo señalado por Pirela, Pulido y Mancipe (2015), como una macro-estrategia que permite a los estudiantes universitarios desarrollar competencias para abordar con éxito y alto grado de significatividad los procesos de indagación, por medio de los cuales se problematiza, fundamenta conceptualmente y generan resultados de las realidades y los fenómenos estudiados.

La investigación formativa entonces busca el despliegue de un conjunto de estrategias para fomentar en los estudiantes nuevas estructuras cognitivas, que les permitan acercarse a la realidad con una actitud de lectura e interpretación múltiple, con objeto de buscarles solución o de proponer alternativas para superar los problemas que se detectan, avanzando de esta forma hacia la realización de ejercicios investigativos que fomentan el pensamiento crítico creativo y estratégico en esta área del saber tan crucial en

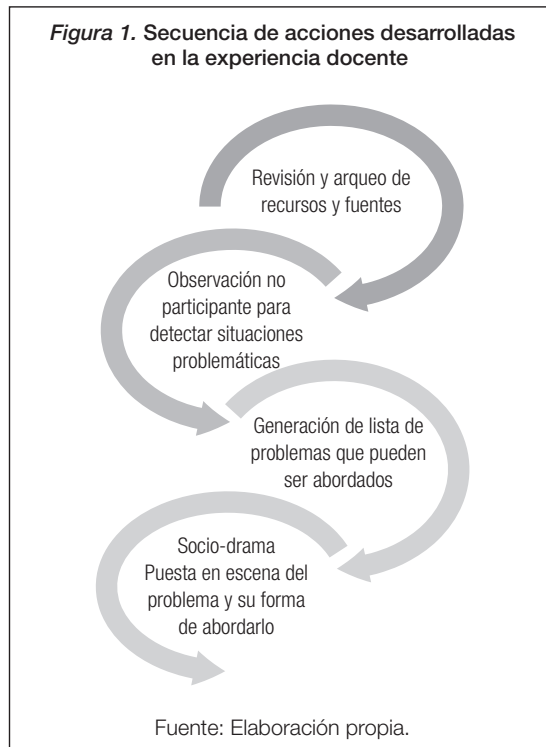
El papel de la creatividad...

la sociedad del conocimiento, en virtud de que los problemas sistematizados con mirada cuestionadora y sus correspondientes alternativas de solución, podrían aportar nuevas prácticas reflexivas e innovadoras para incrementar la densidad de la acción de los sistemas, servicios y unidades de información.

Con el ánimo de justificar la selección de estas dos materias para el desarrollo de la experiencia docente, en los primeros semestres de la carrera de Sistemas de Información, Bibliotecología y Archivística, se plantea el hecho de que es importante enfrentar a los estudiantes con situaciones retadoras de aprendizaje, que fomenten el desarrollo de competencias investigativas, con base en los conceptos en torno a los cuales se estructura la disciplina bibliotecológica, junto al dominio, también importante, de los enfoques, tipos y técnicas de investigación. De modo que la integración de esta experiencia se justificó en virtud de los aprendizajes alcanzados, que articularon lo conceptual con lo heurístico, como base de las explicaciones de las causas, consecuencias y efectos que se generan en el contexto de las instituciones y los documentos.

El proceso de reflexión y análisis de la experiencia se llevó a cabo mediante la discusión de la posibilidad de tejer relaciones entre dos espacios académicos. La reflexión dio origen al diseño de actividades conjuntas, que apuntaron a:

- a) Revisión y arqueo de fuentes y recursos de información impresos y digitales.
- b) Observación no participante para detectar situaciones problemáticas en ambientes reales donde se gestiona información documental.
- c) Generación de lista de problemas que pueden ser abordados.
- d) Socio-drama sobre la aplicación de uno de los tipos, métodos y técnicas de investigación para avanzar en la superación de uno de los problemas identificados (ver Figura Número 1).



La secuencia de las acciones realizadas en la experiencia docente ponen de relieve la aplicación de procesos de enseñanza-aprendizaje, realizados a partir de actividades de inducción, enfocadas primero en la revisión de fuentes, luego en la selección de una institución bibliotecaria emblemática del ámbito internacional y del ámbito de Bogotá, para luego por la vía de la observación detectar elementos de orden infraestructural (perfil institucional, carácter social, propósitos, alcances) e infoestructural (tipos de documentos, servicios, productos que se ofrecen, usuarios que se atienden). Posteriormente, con base en los enfoques, tipos, métodos y técnicas de investigación estudiados en clases, se realizaron ejercicios de aproximación a problematizar las situaciones observadas y a modelarlas a través de la técnica del socio-drama.

El papel de la creatividad...

Cabe mencionar que el socio-drama, en palabras de Werner y Bower (1990), es una actividad en grupos que estimula a los alumnos a la comunicación, la creatividad, al intercambio de ideas y la comprensión de información en las actividades que se realizan, ayudando a reforzar los valores y a obtener aspectos indispensables para la construcción de los conceptos que se fijan en ese proceso socializado. En el contexto de la educación superior y de modo puntual en la formación bibliotecológica, esta técnica ofrece alternativas interesantes para apoyar el desarrollo de competencias, sobre todo aquellas que tienen que ver con la investigación formativa. El socio-drama integra actividades de observación, análisis, imaginación y creatividad, al servicio de la apropiación de conceptos y métodos investigativos, por medio de los cuales se abordan problemas y se les busca solución.

El sociodrama se convierte en un laboratorio psicosocial para el aprendizaje experiencial, lo que lo convierte en una valiosa estrategia didáctica que puede ser aplicable a ciertos objetivos académicos. Sin embargo, su implementación requiere una planificación cuidadosa, lo cual es una actividad que debe desarrollar el docente previamente, con la finalidad de recabar toda la información necesaria para el proyecto a trabajar y que además debe ser comunicada a los involucrados, pues ella constituye un marco para que no se presenten complicaciones por la falta de conocimiento sobre el tema.

Su mayor aporte al proceso educativo es la posibilidad de interacción de los grupos y la participación activa de cada estudiante en su proceso formativo para la construcción de conocimiento de modo colaborativo, lo que despierta el interés por aprender. En general se utiliza para simular situaciones del mundo real, problemáticas, contradicciones o ideas contrapuestas que generan una discusión y posterior a ello la profundización en el tema en abordado.

También podría ser utilizada a partir de obras teatrales breves con temáticas que se han abordado en actividades como: conferencias, foros, charlas y a partir de la temática tratada, el grupo construye el sociodrama. Es importante que se involucren gestos y

palabras y no que impere sólo un modo de comunicación, el tono de voz debe ser adecuado para que los mensajes lleguen claros y pueden emplearse letreros.

En cuanto al tiempo de ejecución, éste es variable y dependerá en gran parte de la planificación establecida por el docente y de la temática abordada, lo más importante es que se considere el ciclo de profundización e interacción, preguntas y respuestas. Es una estrategia muy alegre y dinámica que bien puede servir para introducir a los estudiantes en una temática lo cual proporciona un diagnóstico sobre los conocimientos previos, o como cierre de la misma, para concluir y profundizar. Al mismo tiempo, permite el acercamiento de los involucrados.

En palabras de Ferrer Gutiérrez (2015), el sociodrama considera las siguientes fases:

1. Temática: Se debe tener muy claro cuál es el tema que se va a presentar, y por qué se va a hacer en ese momento. *2. Lluvia de ideas:* Las personas que van a llevar a cabo la representación deben dialogar previamente sobre lo que se conoce del tema: ¿Cómo lo vivimos?, ¿Cómo lo entendemos? *3. Guión argumental:* Con la información recogida en la lluvia de ideas se elabora la historia o el argumento del sociodrama. Se ordenan los hechos y las situaciones que se han planteado en la conversación previa y se distribuyen los personajes, los que son necesarios para plantear el tema elegido y se decide enfáticamente como se va a cerrar la historia. Luego de estos tres pasos se realiza la representación propiamente tal y la posterior asamblea (Ferrer 2015, 52).

Una vez se realiza el sociodrama, el docente podrá estar alerta en cuanto a la motivación de los estudiantes, pues ello es determinante en un proceso de aprendizaje significativo y permanente. También le permite a los estudiantes una mejor ubicación en cuanto a las actividades a realizar debido a la planificación previa que se realiza, así como los objetivos que se pretende lograr con ellas y sabrán entonces que esperar.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES E IMPACTOS GENERADOS CON LA EXPERIENCIA DOCENTE

El impacto en el aprendizaje ha resultado ser muy positivo, debido a que en vez de asumir la tradicional ruta didáctica de conceptualizar en el aula y bajar por la vía deductiva hacia la particularización de los casos en estudio, se optó por la ruta inductiva que incita a que los estudiantes exploren primero el funcionamiento de los casos en estudio para subir inductivamente hacia las descripciones, caracterizaciones y posibles generalizaciones. Los resultados reportados en los instrumentos de evaluación de la experiencia revelan un aporte significativo en los aprendizajes, integrando dos espacios académicos, uno de tipo disciplinar y el otro vinculado con la investigación formativa.

La evaluación de los aprendizajes se hizo mediante dos evidencias: un documento que recogió las razones argumentativas y descriptivas, mediante las cuales se destacó el nivel de representatividad de la institución documental seleccionada del ámbito internacional y de Bogotá, apoyándose en registros fotográficos; y la puesta en escena del socio-drama, que mostró el proceso seguido en la detección de los problemas que se visualizaron en la observación directa y sus posibles soluciones aplicando un enfoque, tipo, método y técnica de investigación.

Los logros obtenidos con la experiencia tienen que ver con la interconexión y la generación de diálogos de saberes conceptuales con conocimientos empíricos provenientes de la observación de la realidad. Las dificultades encontradas fueron el débil manejo por parte de los estudiantes de las competencias informacionales, las cuales actúan como catalizadoras de la investigación y sus procesos derivados: observación, descripción, argumentación, inducción. Por otro lado, la experiencia docente abrió la posibilidad de construir agendas de investigación en el área de la Bibliotecología, tomando como punto de partida la observación directa no participante, por medio de la cual fue posible detectar problemas y prioridades por investigar sistemáticamente, logrando con ello generar resultados que redunden en aportes significativos para

superar problemas de orden conceptual y práctico en el contexto de las instituciones de información y sus componentes organizacionales y funcionales.

BIBLIOGRAFÍA

- Camacho, H., Inciarte, A. y Casilla, D. 2012. *La problematización como construcción del problema en la investigación educativa*. Maracaibo: Universidad del Zulia.
- De Bono, E. 2006. *El pensamiento lateral*. Editorial Paidós Ibérica S. A.
- Ferrer Gutiérrez, O. 2015. *El sociodrama como estrategia didáctica para mejorar la práctica docente en la enseñanza de sociología*. Trabajo de maestría. Universidad Autónoma del Estado de México. <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/49307/FERRER-GUTIERREZ-OSCAR-MAPADO-9854927-FACICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Gardner, H. 1995. *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad vista a través de P. Picasso, I. Stravinsky, T.S. Elliot, M. Graham y M. Ghandi*. Barcelona: Paidós.
- Guilford, J. P. 1951. *Guilford tests for creativity*. Beverly Hills. California: Sheridan Supply Company.
- Maslow, A. 2005. *La personalidad creadora*, Barcelona: Kairos. 8va. edición.
- Pirela, J., Pulido, N. J. y Mancipe, E. 2015. "Componentes y dimensiones de la investigación formativa en ciencias de la información". *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento* 3 (vol. 12, septiembre-diciembre, 2015). Venezuela, Universidad del Zulia Maracaibo: 48-70. <http://www.redalyc.org/pdf/823/82343214004.pdf>.

El papel de la creatividad...

Sternberg, R. J. 1985. *Beyond IQ: A Triarchic Theory of Intelligence*. Cambridge: Cambridge University Press.

Taylor, I. A. 1975. "A retrospective view of creative investigation". En *Perspectives in creativity*. Taylor and Getzels (Eds.). Chicago: Aldine.

Universidad de La Salle. 2007. *Proyecto Educativo Universitario Lasallista. (PEUL)*. Colección: Librillos institucionales. <http://www.lasalle.edu.co/wps/wcm/connect/d733eb5c-8d17-4eca-8351-0a3643e061e9/proyecto-educativo-universitario-lasallista-peul.pdf?MOD=AJPERES>.

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.