

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

Jaime Ríos Ortega
Coordinador



La presente obra está bajo una licencia de:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>



Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Este es un resumen legible por humanos (y no un sustituto) de la [licencia](#). [Advertencia](#).

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la la [misma licencia](#) del original.

**El papel de la creatividad en la enseñanza
y el aprendizaje de la Bibliotecología
y Ciencias de la Información**

COLECCIÓN
DIDÁCTICA DE LA BIBLIOTECOLOGÍA
Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información

El papel de la creatividad en la enseñanza y el aprendizaje de la Bibliotecología y Ciencias de la Información

Coordinador

Jaime Ríos Ortega



**Universidad Nacional Autónoma de México
2021**

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	

Presentación

Debo destacar, en primer lugar, que este libro colectivo es uno de los productos académicos del Seminario de Didáctica del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información (IIBI). En esta obra se han incorporado las contribuciones de miembros del propio seminario, así como de otros colegas nacionales y extranjeros, todos ellos preocupados por reflexionar y proponer nuevas formas de abordar los contenidos de las asignaturas bibliotecológicas, o bien, otras asignaturas que son indispensables como parte de la formación de los futuros profesionistas bibliotecólogos.

El tema fundamental que da título al libro coloca a la creatividad como un tema insoslayable en la educación bibliotecológica y en las múltiples actividades profesionales de los bibliotecólogos. En realidad, debemos hablar de creatividad e innovación, sin embargo, se decidió tratar el primero; posteriormente se abordará el segundo como parte de los trabajos del Seminario de Didáctica.

Existe un conjunto extenso de razones por las cuales debemos incorporar la reflexión sobre la creatividad en la didáctica de la bibliotecología, así como el diseño de estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos bibliotecológicos. También, se presenta

otro tanto de argumentos cuya procedencia es del campo profesional en las bibliotecas y la formación y posterior actualización de los futuros profesionistas, actividad que las asociaciones de bibliotecarios nacionales e internacionales se han tomado muy en serio.

Se constata, pues, con evidencia suficiente y bien expuesta una extensa bibliografía que obliga a traer a colación el papel de la creatividad en la bibliotecología y en las ciencias de la información; tal bibliografía se constituye por estudios de diverso tipo: sociales, económicos, culturales, pedagógicos, filosóficos, de innovación tecnológica y científica, así como de la educación superior. Todos ellos emergen poderosamente y hacen literalmente imposible hacer un lado el rol que debe ocupar la creatividad y, luego, la innovación en la educación bibliotecológica.

Por lo anterior, el conjunto de contribuciones que forman parte de este libro constituye un primer esfuerzo por iniciar el diálogo académico y propositivo, el cual esperamos que inunde y contagie a las instituciones educativas de nuestra disciplina a fin de propiciar, por lo menos, un nuevo eje de formación y actualización centrado en la creatividad. Este reto es fundamental e inaplazable enfrentarlo ya que es parte constitutiva del mundo actual en todas sus manifestaciones.

Son diversos tópicos tratados en este libro articulados a la creatividad: como enfoque didáctico, como estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje, vinculada a las competencias transversales, su aplicación en el aula, su promoción en el modelo web 2.0, su relevancia en las escuelas de bibliotecología, en estudios de caso, en la enseñanza archivística, en la enseñanza del mercadeo, respecto a estudiantes en un entorno universitario específico, así como respecto al concepto de lectura y su aprendizaje.

A través de la obra, podrá apreciarse el interés de los autores por sistematizar su experiencia y proponer formas y medios más cercanos al contexto teórico y práctico de la creatividad, así como para promover un esfuerzo colectivo que simultáneamente trabaje en la reflexión sistemática sobre la creatividad, o bien, sus formas prácticas de aplicación.

Vale la pena señalar que los autores cuentan con carreras académicas sólidas y la diversidad de contextos educativos en los cuales interactúan enriquece la perspectiva del conjunto de trabajos. Asimismo, se debe subrayar que la preocupación por la creatividad comienza a abrir camino y llegará lejos si logramos sistematizar las experiencias docentes, así como la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de bibliotecología y ciencias de la información. El tema del libro, por sí mismo, promueve el diálogo académico, pues no es posible negar que los docentes hacen innovaciones constantemente en las estrategias didácticas que utilizan en sus clases. Sin embargo, difícilmente se comparten y, aún menos, se comunican formalmente; de igual modo pasa con los estudiantes que viven su experiencia de aprendizaje casi totalmente aislados. En ambos casos, es posible beneficiarnos de la experiencia de estos actores y al sistematizarlas analíticamente da lugar a la creación colectiva a partir de la cual se mejora y fortalece la vida académica de nuestras escuelas de bibliotecología.

Es importante darnos cuenta de que la creatividad y la innovación requieren aprendizaje, evaluación, práctica e institucionalización, hasta consolidarse en las escuelas, así como en los lugares de trabajo de los profesionistas bibliotecólogos. Este libro es un primer paso y esperamos dar muchos más con la ayuda de todos aquellos que están interesados en mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la bibliotecología presente y futura.

Jaime Ríos Ortega

Nuevas formas y estrategias de la didáctica en la enseñanza de la Bibliotecología y la Archivística

MARÍA YANNETH ÁLVAREZ ÁLVAREZ
Universidad de La Salle

La educación a nivel general está caracterizada por su forma sistemática, que siempre ha reflejado procedimientos y objetivos a lo largo del tiempo. La enseñanza ha estado presente durante siglos; gracias a ella fue posible la evolución de las técnicas, las disciplinas y la ciencia que, a su vez, permitió la generación de ideas, propuestas y conceptos hacia el progreso de la humanidad. Dentro de esta enseñanza se encuentra la didáctica, las formas que se utilizan para transmitir el conocimiento.

La experiencia docente es fundamental para los diferentes procesos que se presentan en la educación, y este documento desarrolla aspectos resultado de la experiencia de la autora en los últimos años, tanto en el campo de la educación como en las entidades a las que van los egresados de bibliotecología y archivística a laborar como responsables de estas unidades.

Por lo anterior, se establecen aspectos a tener en cuenta para la contextualización del texto en general, como son la enseñanza, el aprendizaje y las didácticas que se utilizan para el fortalecimiento del conocimiento, razón por la cual la práctica docente ha tenido una transformación.

Para el logro de las metas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es necesario aplicar operaciones o actividades que desarrollen y fortalezcan adecuadamente estos procesos, lo que indica que es necesario potenciar y favorecer la construcción del aprendizaje. Por ello, en la educación actual, a pesar de contar con dinámicas que siempre han sido utilizadas y son válidas, se hace indispensable la aplicación y estructuración de otras formas que están en concordancia con las nuevas exigencias de la formación y de los estudiantes. El presente escrito toma algunos elementos en los cuales el docente ha participado, con el propósito de aportar a esta nueva estructura para la formación profesional de bibliotecólogos y archivistas.

ENSEÑANZA

La existencia de la enseñanza a través de los diferentes siglos tiene una historia fascinante; en cada uno de estos es posible encontrar una distinción especial, que aportó al progreso de la educación. Por ejemplo, es necesario recordar el tipo de enseñanza en la antigua Grecia, cuando la filosofía impuso su propio método de educación, modelo que posteriormente sería tomado para la enseñanza en la Edad Media (Sabor 1968).

Por esta razón es posible considerar el proceso de la educación como una curva de evolución con fases muy complejas, que van desde una educación clásica hasta un sistema coherente y determinado por la misma evolución de las sociedades (Marrou 1998).

Es en el siglo XVII cuando se establece una transformación de la enseñanza y sus métodos con los elementos otorgados por Comenio, quien incluye, entre otros aspectos, una concepción de la educación como una técnica para dar origen al desarrollo de una persona (Rojas Moreno 2006), con estímulos con sentido por parte de quien se encarga de la instrucción. La enseñanza se encuentra inmersa en el método pedagógico como un proceso natural del aprendizaje donde están incluidos los sentidos, la razón, la inducción y la observación de los elementos señalados

por Comenio en su momento. Tales aspectos hoy siguen teniendo vigencia, y en su época fueron transformados por otros clásicos como Montaigne, Durkheim, Ratke y Dewey, quienes innovaron respecto a los procesos antiguos y ayudaron a que la educación evolucionara hacia unos métodos más realistas y acordes con el momento de la ciencia.

La enseñanza ha sido un tema de preocupación permanente para las sociedades (Rojas 2006); en la búsqueda de una adecuada formación del individuo, se ha constituido siempre como proceso de interacción entre los sujetos, reunidos generalmente como grupo en donde el maestro tiene un lugar importante porque es quien desarrolla todo un proceso y procedimiento para que los estudiantes puedan acceder a la información y al conocimiento.

Esta preocupación ha originado procesos sistemáticos de reflexión permanente en las sociedades, los cuales fundamentan la enseñanza y el aprendizaje. Al revisar la historia de la educación, se evidencia claramente que en la aparición de la escuela clásica se instituyó esta como el lugar donde se aprende a leer, escribir y contar (Marrou 1998). Posteriormente, con la transformación de la sociedad y del pensamiento, así como con la introducción de la ciencia y la técnica se originan nuevos momentos, cada época determina aspectos con los cuales se pretendía fortalecer y orientar la enseñanza. Se crearon sistemas rígidos, poco dinámicos, que dieron paso a diversas opiniones a favor y en contra, y luego fueron objeto de revisión y estructuración hacia la búsqueda de una metodología más fácil, homogénea, que permitiera la renovación de la educación pensando en el ser y en su parte intelectual.

Estas etapas originaron a su vez la creación de diversos métodos de instrucción de acuerdo con el momento de la ciencia y la sociedad, de los cambios de la familia, y con el surgimiento de nuevas generaciones con sus diferencias marcadas tanto en el actuar como en el pensar (IPE-BA 2000). Unos y otros, sin embargo, han buscado, de una u otra manera, acercar al estudiante a la fundamentación del conocimiento.

De otra parte, es indispensable revisar el pasado para instaurar una relación entre la metodología utilizada y sus debilidades, al

igual que sus fortalezas. Es necesario, como consecuencia, considerar lo positivo y lo negativo desde diferentes ópticas (profesor, estudiantes, instituciones, padres de familia, entre otros). Hoy en día existen diversas posiciones, en concordancia con la persona, la personalidad, la psicología, la sociología y la cultura, que indudablemente han originado nuevos estudios heterogéneos y multidisciplinarios en todos los campos (OEI 2014), y ni la educación ni la enseñanza han sido ajenas a estos. En el mismo sentido, la inclusión de las tecnologías de la información ha transformado el mundo de la enseñanza y del aprendizaje en términos universales, a partir de lo cual los teóricos han retomado los elementos del pasado y los han combinado con las nuevas realidades, poniendo mayor interés en la particularidad de los estudiantes, en sus necesidades, y en la actividad que realiza el docente.

En el último decenio las proyecciones han exigido una mayor intervención y compromiso de los que participan en el mundo de la educación. Para ello se hace indispensable tener en cuenta la modificación del ser humano como individuo y su pertenencia a una sociedad, diferente a la trazada hasta hace algunos años. En este orden de ideas, hoy la actividad de la enseñanza necesita de una adecuada dinámica, acorde con el momento, razón por la cual es indispensable la verificación de experiencias, observación de eventos, consulta y acceso a diferentes medios tecnológicos como parte de la actual sociedad, que, como se mencionó, demanda nuevas representaciones de la educación y la enseñanza.

APRENDIZAJE

El contexto de aprendizaje aparece como un proceso estructurado que permite el empleo simultáneo de sentimientos, intereses, motivos y valores de una persona. El proceso de aprendizaje se desarrolla en forma individual, y posteriormente se convierte en una actividad social y cultural. Es el resultado de una asimilación interior de información recibida hacia nuevas representaciones

mentales. Por ello, el aprendizaje va más allá de la memorización; incluye, entre otros aspectos, comprender, aplicar, analizar y valorar.

Diversos documentos han señalado que el aprendizaje forma parte de uno de los desafíos de la educación (IIPE-BA 2000), y se manifiestan cuatro ejes fundamentales para que una persona pueda adquirir conocimiento: a) aprender a conocer, b) aprender a hacer, c) aprender a vivir juntos y d) aprender a ser.

Estos elementos llaman la atención debido a que en el contexto educativo las instituciones los transforman y trabajan en forma conjunta para fortalecer y estructurar la educación misma.

- a) *Aprender a conocer.* Se refiere a la adquisición del conocimiento a partir de diversas formas y sistemas utilizando para ello herramientas e instrumentos que se combinan para especializar un conocimiento. A través de este ejercicio se entrena la atención, la memoria y el pensamiento tanto inductivo como deductivo (Delors 1996). Este proceso se inicia en la familia, y lo continúan los docentes y la educación.
- b) *Aprender a hacer.* Es la competencia en la que se prepara al estudiante para hacer frente a diversas situaciones y trabajar en equipo. Este ejercicio se va introduciendo en forma progresiva al estudiante en una situación compleja que le permita expresar dudas y plantear situaciones en las que necesite apoyo por parte del docente. Al final de un ciclo, el estudiante privilegiará la reflexión y se acercará a prácticas propias (Delors 1996). Este proceso es conocido como el de formación profesional.
- c) *Aprender a vivir juntos.* Refiere a poner en práctica el conocimiento gradual del otro. Implica el conocimiento tanto individual como grupal. Para ello se requiere de respeto y comprensión. Además, ratifica la doble misión de la educación, del reconocimiento del otro como un individuo o grupo de identidad porque se pertenece a él. La promoción de

esta contribuye con la actitud y los comportamientos sociales a lo largo de la vida (Delors 1996).

- d) *Aprender a ser*. Se refiere a la comprensión del mundo, a entender el espacio social y cultural en el cual se encuentra inmerso el individuo, tomando para ello la cultura, la lengua y la nación, entre otros, además de la memoria, el razonamiento, lo estético, las capacidades físicas y las aptitudes para comunicar. Se utiliza para educar en valores y fortalecer en el individuo la autonomía y responsabilidad (Delors 1996).

En este orden de ideas, los procesos educativos comprenden métodos, procedimientos y técnicas que tienen como objetivo fundamental fortalecer el proceso de enseñanza y garantizar el aprendizaje con la utilización de estrategias propias y particulares.

DIDÁCTICA

En la educación, la didáctica puede ser considerada como el “arte de enseñar o la dirección técnica del aprendizaje” (Bárcenas 2013, 214). La didáctica está constituida por un conjunto de procedimientos y normas destinado a dirigir y fortalecer el aprendizaje de la manera más eficiente, y para ello utiliza datos y prácticas que tienen como objeto orientar los procesos de la enseñanza misma de manera que se garantice en cada estudiante un aprendizaje integral.

Esta disciplina ha mantenido unos principios básicos orientados con mayor énfasis hacia el aprendizaje, por ejemplo, se hace necesario en primer lugar favorecer y apoyar la instrucción y enseñanza del estudiante. En un segundo aspecto, es indispensable el respeto a la personalidad del educando; y en un tercer momento se deben tener en cuenta las diferencias entre los grupos, las personas y la misma vida social.

En 1632, Juan Amos Comenio presentó su obra cumbre, *La Didáctica Magna*, documento que incluía elementos e instrucciones de métodos que se dirigían hacia la sistematización de los procesos educativos de la época (Grisales 2012). Hoy el documento

sigue estando vigente porque gracias a este se abrió el panorama de la educación y el aprendizaje, en tanto que se incluyeron los conocimientos y las formas de la instrucción con diversos énfasis que, en el caso universitario, se reflejan en lo profesional, lo cultural y lo social, entre otros aspectos.

Recordando que Comenio dividió la didáctica en *matética*, cuando se refiere a que quien aprende es el estudiante; *sistemática*, cuando se refiere a los objetivos y componentes de la enseñanza; y *metódica*, cuando se refiere al trabajo de la didáctica, al arte de enseñar (Runge 2013). Estos tres elementos han de considerarse tanto de forma general como particular al momento de incluirlos en las asignaturas, materias, espacios académicos, u otros nombres que se han ido estableciendo de las diversas transformaciones y cambios de los contextos. Por esta razón, la didáctica puede denominarse especial o general; una y otra tienen fases propias. Cuando se menciona su parte general, se hace referencia a los planes de trabajo, las actividades dentro y fuera de clase, unidas a la práctica, la motivación para ejecutar métodos, técnicas de enseñanza y utilización del material, todo lo anterior indispensable para lograr la orientación e integración del aprendizaje.

De otra parte, es igualmente importante ubicar la didáctica especial en el contexto y tipo de enseñanza; es diferente si esta se realiza en educación primaria, secundaria o universitaria. Cada una tiene un énfasis y una particularidad (Runge 2013). Sin embargo, en todos los contextos comparten elementos esenciales; el estudiante es quien aprende, los objetivos se presentan como finalidades para el fortalecimiento de las competencias, el profesor es el facilitador del proceso, el espacio académico posee su correspondiente contenido o temas propios, las técnicas de enseñanza y las actividades buscan garantizar el aprendizaje, y la acción didáctica, medio o contexto tiene cabida.

Otra característica propia de las estrategias didácticas se refiere a que deben ser flexibles, globalizadoras, personalizadas, participativas, significativas y motivadoras, con lo cual se hace posible garantizar la adquisición de conocimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Su correcta aplicación por parte del docente

permite que las actividades y acciones didácticas sean asimiladas por el estudiante de una manera fácil. Para ello es necesario tener en cuenta el tipo de estrategia a aplicar, el objetivo, la situación y la evaluación de la misma.

Para recoger y seleccionar información, la táctica del docente debe instaurar una localización y clasificación de datos de información; pero cuando la representación marca disposición y apoyo, el docente pone en marcha un proceso particular para sostener el esfuerzo de los estudiantes. Así mismo, cuando la estrategia se refiere al procesamiento y uso de la información, esta necesita de actividades de codificación, asimilación y comunicación, donde la evaluación y control son procesos cognitivos que marcan el éxito de la destreza didáctica.

Es necesario señalar que la enseñanza universitaria tiene dificultades conocidas, surgidas desde las diferentes situaciones que se presentan en el proceso educativo. Algunos autores mencionan la ausencia de una metodología, de una didáctica propia acorde con las necesidades actuales; también señalan que las estrategias didácticas son estáticas, que no han evolucionado con los nuevos contextos, porque en algunos casos la didáctica debe preguntarse qué, cómo y por qué enseñar, qué métodos y medios son necesarios para asegurar el conocimiento que se transmite. El no preguntarse adecuadamente ocasiona efectos negativos tanto para el proceso de aprendizaje como para la misma enseñanza (Runge 2013).

Por la misma dinámica y razón de ser de la bibliotecología y la archivística, una perspectiva didáctica es el lenguaje escrito, donde la lectura juega un rol indispensable en el fortalecimiento del aprendizaje, la reflexión y la generación de nuevo conocimiento. Por consiguiente, son necesarias nuevas e innovadoras formas que cambien los procesos cognitivos y respondan a la estructura actual de la sociedad (Ortega 2013).

Dada esta situación, las universidades se han fijado metas respecto de la implementación de diversas tácticas cuyo objetivo fundamental es renovar la didáctica (la forma y el método mismo). Este aspecto ha sido trabajado en los últimos años por la Universidad de La Salle (Bogotá-Colombia), bajo el ideal de un cambio de

enfoque en la formación, y en él se ha señalado que la educación y la didáctica se encuentran en un proceso de transición que requiere de una reflexión permanente (Londoño 2010). Para ello se han venido estructurando nuevos caminos y proyectos que propendan al fortalecimiento del método, de la actividad docente y del mismo aprendizaje, y que no solo apunten a la formación técnica sino a la persona, al conocimiento mismo de la educación universitaria, al uso de la didáctica como medio para robustecer la profesión, la investigación y la teoría.

PLANES DE ESTUDIOS

Las nuevas dinámicas de la educación y el aprendizaje establecen una diferencia muy marcada y amplia para los planes de estudio, que generalmente están supeditados a las políticas, normas e instrucciones de las instituciones.

Particularmente en la Universidad de La Salle, el papel de la biblioteca y del archivo ha tenido cambios importantes y definitivos de los cuales se hace necesaria la reestructuración, cada ocho años, de los planes curriculares, consecuentes además con las tendencias del mundo actual y las del futuro próximo. Adicionalmente, la coherencia se instituye desde la misión y el PEI como elementos fundamentales para interpretar y proporcionar las transformación de los currículos y sus contenidos, en los cuales se incluyen las tendencias educativas tanto del orden nacional como internacional, los entornos y directrices del mercado, las prácticas, experiencias y visiones de la comunidad académica, así como las oportunidades que establecen los gremios, asociaciones y entidades de tipo regional, local, nacional e internacional (Castro *et al.* 2010).

La Universidad de La Salle instituyó tres acciones fundantes para el establecimiento de sus currículos y planes: conocer, comprender y apropiar. Conocer, significa representar la realidad desde la cual se explican las circunstancias del mundo actual; comprender, por su parte, se refiere al análisis e interpretación de la realidad

de la sociedad; y apropiar, finalmente, se instaura como la comprensión de los fenómenos sociales, culturales, políticos y económicos (Castro *et al.* 2010).

Con base en los lineamientos establecidos se fijaron rutas de trabajo para precisar los ciclos de la transformación social de los estudiantes con los currículos. Para ello se determinaron cinco aspectos. El primero inicia con los sujetos, como el humano, que es quien percibe y conoce e interpreta. El segundo, la cultura como representación de comportamientos, visiones, caracteres y creencias del mundo. El tercero señala la ciencia como fuente de conocimiento para comprender y explicar los fenómenos de la realidad. El cuarto se centra enfáticamente desde los ambientes de aprendizaje y las interacciones humanas, científicas, sociales y culturales, entre otras. Y el quinto realiza énfasis en la sociedad, que integra a los sujetos (Castro *et al.* 2010).

Adicionalmente, es importante señalar que el papel de la biblioteca en la sociedad de hoy se ha definido con mayor precisión y se encuentra sujeto a rápidas variaciones del entorno. El papel del archivo, por su parte, también ha evolucionado. Tanto el archivo como la biblioteca han dejado de ser áreas custodiales de libros y documentos de archivos, y ahora están más unidas a los contextos y funciones sociales, donde son referentes de la cultura, de la educación misma, y del acceso de la información. Lo anterior determina una relación con las funciones tecnológicas, porque son estas las dinamizadoras de procesos de recopilación, análisis, organización y difusión de la información; y con las funciones administrativas como instituciones para los procesos de planeación, ejecución y control.

Estos aspectos se han definido con mayor precisión durante el último decenio, así como la necesidad del trabajo en equipo con otras disciplinas y ciencias, elementos manifestados por unos y otros en reuniones de profesionales del área, en las que se ha señalado que el trabajo en equipo es indispensable para desarrollar el interés del público y la incorporación de las unidades de información, bien sea la biblioteca pública o el archivo nacional, con el único fin de atender a las necesidades de información, por lo que se

exige una transformación (IFLA 2009) del profesional de la información en la consolidación de un nuevo marco de las ciencias sociales.

Por lo anterior, es indispensable mencionar que tanto la biblioteca como el archivo se encuentran inmersos en la gestión de la información y la generación de conocimiento. Davenport ha determinado que la gestión del conocimiento es un eje dinamizador de los procesos de desarrollo e innovación en las instituciones a partir de la utilización del mismo conocimiento y el desarrollo de la tecnología, para generar ventajas competitivas, desde otro punto de vista Canals señala que el conocimiento surge de las personas que integran una organización (Morata 2014). Mientras que el objetivo de la gestión de la información es garantizar la integridad y disponibilidad de la información, utilizando para ello procesos de ordenación, clasificación categorización y diseminación de recursos de información relevantes para quienes lo necesiten, razón por la cual Owen define a la gestión del conocimiento como una triple hélice, donde se integra la información como fuente/recurso, el usuario de productos y los servicios (Rodríguez 2002).

De otra parte, es necesario revisar que los métodos de la enseñanza en opinión de expertos no han tenido mayor transformación; específicamente en el área de la bibliotecología siguen siendo los tradicionales, como apunta Nassif (Unesco 1968). Al respecto, cabe señalar que en su momento se tomaron como modelo los lineamientos establecidos por la lista de Danton, la cual señalaba puntos esenciales para la formación del bibliotecario y que aún persisten al señalar, como, el procedimiento expositivo o narrativo, las discusiones en clase, los trabajos prácticos y en laboratorios, las prácticas en las bibliotecas, cursos, mesas redondas y simposios, problemas y casos, seminarios, y elaboración de monografías y bibliografías, entrevistas y visitas.

A este respecto es necesario señalar que las rutas de trabajos deben responder a los paradigmas y modelos definidos hacia el nuevo desempeño profesional, así como a la labor en el ámbito de la información. Los planes y currículos para los futuros archivistas y bibliotecólogos deben enfocarse en la investigación y producción de nuevas teorías o conceptos como punto de partida de

la transformación de las experiencias que se desarrollan tanto en el ámbito profesional como en el laboral.

Por esta razón, la educación universitaria debe salir de su lineamiento tradicional y vertical para entrar en una transición de los espacios de formación, lo que inmediatamente señala cómo el cambio del enfoque de la formación desde el saber del maestro hasta el saber ser maestro (Londoño 2010) es fundamental para transformar y permitir la construcción de conocimiento de forma más interactiva. Lo anterior, por supuesto, haciendo énfasis en la administración de contenidos con otras formas didácticas en el diseño de guías y talleres de experiencias, así como con la evaluación de conocimiento y asimilación de procedimientos que se dirijan hacia el desarrollo de una clase dialógica sobre la forma como se enseña y como se percibe el mismo saber.

En este aspecto es necesario señalar que para el fortalecimiento del aprendizaje se vienen utilizando lineamientos determinados por las competencias y establecidas a través de las didácticas como puente para el proceso enseñanza-aprendizaje. Para el caso particular de la bibliotecología y la archivística, estos lineamientos hacen parte de la tradición lasallista que conforma una relación pedagógica entre el profesor y los estudiantes, y que se desarrolla en marcos de crecimiento mutuo, con diálogo permanente para la comparación de ideas en pro a la transformación de la sociedad. Así mismo, se manifiesta que cada disciplina posee sus propios métodos y estructuras, que deberán facilitar los encuentros multidisciplinarios e interdisciplinarios (Universidad de La Salle 2007). Esencialmente, lo que se pretende es el fomento del conocimiento de la sociedad y la implementación de procesos y procedimientos pedagógicos que vayan de lo tradicional a lo novedoso o exclusivo.

PRÁCTICAS DOCENTES

Durante los últimos seis años, la Universidad de La Salle ha establecido una dinámica denominada Simposio de Experiencias

Docentes, en donde los profesores de todas las disciplinas y áreas presentan los trabajos que han desarrollado como resultado de la implementación de prácticas y didácticas en espacios académicos. Es posible señalar que con este ejercicio, el profesor universitario incorpora una serie de saberes a los espacios académicos, resultado de sus estudios, su formación y su experiencia (Londoño 2010). Este espacio interdisciplinar permitió la presentación y reflexión pedagógica para mostrar el proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes en diferentes escenarios, y en él se ve claramente lo que aprende el alumno, la comunidad, la profesión, las familias y las entidades.

No por otra razón, las estrategias didácticas parten del concepto de aprendizaje (De Miguel 2006), en el que el profesor es quien tiene la responsabilidad de planificar, desarrollar, procesar y analizar los procesos de enseñanza. Es así como se define, en la experiencia denominada Estrategias Didácticas para la Formación Investigativa Mediante Proyectos de Revisión, en Ingeniería. Respecto a ésta, el profesor Torres (2013) señala como proceso didáctico y metodológico la búsqueda de un tema de interés por parte de un estudiante del programa de Ingeniería Ambiental y Sanitaria en los espacios académicos “Mecánica de fluidos, Hidráulica, balance de materia y operaciones unitarias”. El estudiante selecciona y profundiza sobre una situación real de investigación, y establece como producto resultante la exposición del caso de estudio, la elaboración de un informe escrito con característica de artículo científico y la presentación de un poster. Es indispensable la exploración en las bases de datos electrónicas, pasantías en empresas, visitas industriales o revisión de trabajos de grado para la obtención de datos relevantes. En este sentido, uno de los aspectos más significativos por parte del estudiante es el acercamiento a la realidad nacional e internacional en cuanto a trabajos de investigación (Torres 2013).

Asimismo, la dinámica de la experiencia referenciada en la Estrategia Didáctica Interactiva Pental (EDIP) se fundamentó en la formación de cinco grupos, cinco comisiones y cinco temáticas fundamentales del espacio académico. Cada grupo debía

desarrollar comisiones para los temas propuestos de: expositores (teoría de la temática), profesionales o protocolarios (desempeño profesional), relatores informáticos (encargados de las noticias más destacadas), relacionistas de aspecto profesional (mirada ética y temática), y relacionistas de aspecto social (elaboración conclusión final). Todas las comisiones trabajaron sobre la visión sistémica de la naturaleza, utilizando el ecosistema con diversos puntos de vista energético, cíclico, etc. El proceso de aprendizaje del estudiante se evidenció en la preparación de los documentos de las comisiones y en el interés que originó el tema ecológico con cada una de las ingenierías, así como en los pequeños debates, donde se manifestaron las preocupaciones con el desempeño profesional y la relación con las temáticas de la ecología y con el surgimiento de elementos de carácter ético (Bárcenas 2013).

Para un ejercicio de integración de los espacios académicos de la archivística y la bibliotecología, por su parte, puede abarcarse una estrategia didáctica desde la que el estudiante asuma su propio aprendizaje, así como la adquisición de una serie de conocimientos en el transcurso de la vivencia de las asignaturas, y del seguimiento de las instrucciones y procedimientos establecidos por los profesores. El proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental para el establecimiento del conocimiento en términos de lectura y escritura, de tal manera que los estudiantes puedan desarrollar y formar un proceso autónomo y crítico (Montoya y Pardo 2009), que les permita actuar como seres humanos y como profesionales de la información.

NUEVAS FORMAS

En diferentes investigaciones, la aplicación de dinámicas propias de las disciplinas y ciencias, y la implementación de políticas y normas, entre otros, se puede hablar de una nueva forma para la enseñanza. Con base en la aplicación de manuales, compendios entre otros, se han podido definir prácticas pedagógicas, estrategias didácticas que faciliten los procesos de enseñanza-aprendizaje,

y que al mismo tiempo garanticen la reflexión de los estudiantes, así como su participación y autogestión como aspectos fundamentales para garantizar el conocimiento.

De igual manera, es necesario recordar que la educación y la didáctica han tenido en los últimos años una serie de transformaciones que las han convertido en elementos diferenciadores marcados tanto por el contexto internacional como nacional. La bibliotecología y la archivística no han sido ajenas a este aspecto.

Los elementos analizados a continuación no son nuevos, corresponden a otras formas de aplicación que se han establecido de la experiencia de la docencia en los últimos años en los dos campos, pero es indispensable reconocer el trabajo de precursores y expertos en el tema de la educación y de la didáctica. Así mismo, se han tomado ejemplos de actividades propias de un ejercicio de prácticas docentes de los profesores de la Universidad de La Salle, en los que se han presentado diferentes formas y mecanismos para asegurar los procesos de enseñanza-aprendizaje y de utilización de la didáctica.

Un aspecto a tomar en cuenta es el relacionado con las cualidades que un docente debe mantener a flote con respecto a los procesos de aprendizaje, en el que este se convierte en un facilitador del ambiente y del proceso de enseñanza-aprendizaje (OEI 2014). La experiencia, el desarrollo de la clase y la confianza son aspectos fundamentales para garantizar que los procesos se desarrollen.

Las nuevas dinámicas señalan a un docente con tareas precisas relacionadas con preparar y facilitar procesos de aprendizaje que orienten hacia la disposición de los estudiantes, y para ello utilizan materiales como libros, equipos tecnológicos, Internet, blogs y wikis. Igualmente, la organización de estos instrumentos permitirá el aprendizaje de manera significativa, teniendo en cuenta que ahora se cuenta con una amplia gama de recursos, los cuales son flexibles y permiten que los estudiantes expresen sus ideas y sentimientos con mayor facilidad. De igual manera, se hace necesario reconocer las limitaciones de diferentes contextos tanto del docente como del estudiante, aspectos que en determinados momentos facilitan la evaluación, socialización e intercambio de ideas entre

los dos grupos; elementos que son esenciales para la construcción del conocimiento (OEI 2014).

Las estrategias didácticas para el aprendizaje pueden ser establecidas como los procedimientos que se emplean de forma intencional para aprender y solucionar problemas. Estas se determinan como operaciones que utiliza el docente para promover el aprendizaje, dado que este es el encargado de seleccionar las estrategias y quien las utiliza acorde con los estudiantes que se involucren en el proceso de aprendizaje. Tales aspectos se pueden definir utilizando el autoaprendizaje, el aprendizaje colaborativo, el alcance y el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre otros aspectos. Indudablemente, con estas acciones se promueve el aprendizaje significativo, porque se relacionan directamente con el estudiante al fortalecer la responsabilidad, la autonomía, y el trabajo individual y en equipo.

Las estrategias didácticas se desarrollan como acciones planificadas tanto para la enseñanza como para el aprendizaje. Se entiende que la primera está relacionada con los procedimientos que utiliza el docente para hacer posible el aprendizaje del estudiante, y en ellos se puede incluir cualquier cantidad de operaciones; mientras que la segunda es referida a los procedimientos de tipo mental que el estudiante utiliza para aprender, en lo que se incluyen operaciones cognitivas y cognoscitivas fundamentales para el proceso de la información.

Así mismo, es necesario tener en cuenta que las modalidades han cambiado, y que ahora se cuenta, en el campo de las disciplinas, con ambientes de tipo presencial, semipresencial y virtual, con el apoyo de plataformas tecnológicas. Actualmente, en el contexto de la bibliotecología y archivística se utilizan estrategias marcadas por la enseñanza y por la misma actualidad. Esto hace necesario el uso de elementos aplicados en forma específica a cada disciplina, lo que exige funciones tanto por parte del docente como del estudiante. Y también se deben incluir otros como la universidad, los egresados, las asociaciones y agremiaciones, y las instituciones.

De otra parte, las actividades didácticas son una responsabilidad del docente ya que es quien selecciona, diseña y aplica el

ejercicio. Para ello debe decidir y evaluar las intencionalidades y los contenidos, así como las necesidades específicas o particulares de cada espacio académico, con el único fin de potenciar el aprendizaje particular de los estudiantes.

Con estos lineamientos las estrategias didácticas permiten y facilitan los procesos de aprendizaje con el objetivo de favorecerlos. Para ello, el maestro es quien incorpora de forma activa la gestión del currículo utilizando su propia práctica, y toma como guía los elementos e instrucciones institucionales. Asimismo, es quien debe diseñar planes de acción que faciliten el proceso con el grupo de estudiantes. Respecto a esto último, es necesario señalar que es el profesor es quien realiza la estructuración y funcionalidad de las estrategias didácticas. A continuación, se presentan algunas de ellas, establecidas desde la misma práctica y la relación con la profesión.

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

Es una estrategia de enseñanza-aprendizaje mediante la cual un equipo de estudiantes se reúne para resolver un problema seleccionado especialmente por el docente. Este último se convierte en un facilitador que ayuda a encauzar el problema presentado hacia la mejor o más adecuada solución. Por lo tanto, el grupo de estudiantes es el que se apropia del proceso; debe analizar el entorno, definir la problemática, buscar y recopilar la mayor cantidad de información, identificar situaciones que permitan resolver el problema o definir alternativas oportunas para el tema (Restrepo 2009).

La utilidad de este ejercicio se centra en la integración, la motivación del estudiante con la aplicación de conocimiento y el desarrollo de habilidades propias, así como el trabajo en equipo, además de promover el aprendizaje, que a su vez facilita la transferencia de conocimiento hacia la creación de escenarios que se sitúan en contextos reales (Camacho y Díaz 2013). En este aspecto es posible utilizar elementos didácticos como la lectura dirigida, la producción de textos argumentativos e ideogramas, bajo el entendimiento de representaciones gráficas del conocimiento.

Tanto en la bibliotecología como en la archivística, se puede hacer uso de gran cantidad de situaciones que involucran aspectos propios, es así como en el espacio académico práctica profesional (Universidad de La Salle 2014), correspondiente al último semestre de la carrera, se establecen procesos de análisis, planeación y evaluación que se llevan a cabo en las unidades de información, se instauran con el contacto directo con la realidad de la ciudad y la región desde el punto de vista profesional, en el que el estudiante se enfrenta a una situación actual en la cual debe ubicar una solución adecuada, para el caso realizado se buscaba la validación de las guías de valoración que ratificarán las Tablas de Retención Documental de una entidad del orden municipal.

El trabajo en equipo facilita el proceso de conocimiento porque obliga al estudiante a elaborar un diagnóstico propio de las necesidades, y de igual manera se garantiza la confianza en el trabajo desarrollado del mismo proceso individual y grupal. Además, este tipo de ejercicios permiten fortalecer el conocimiento adquirido por los estudiantes durante su formación académica.

Al finalizar el ejercicio es posible orientar el proceso y retroalimentar sobre aquellos aspectos importantes, tanto positivos como negativos, de fortaleza o de mejora, así como el vigorizar la capacidad para presentar y sustentar proyectos en las unidades de información, que a su vez puedan garantizar el éxito de un profesional en una situación real y puntual cuando dirige una unidad de información, llámese archivo o biblioteca.

MÉTODOS DE DISCUSIÓN DE CASO O ESTUDIO DE CASO

Los métodos de caso o métodos de discusión de caso son una estrategia que se desarrolla e implica el análisis, la experiencia y la discusión de situaciones reales.

La utilidad del ejercicio se centra en el desarrollo de alternativas para entregar una solución. Es a través de esta estrategia que se estudia un asunto o un tema particular; una de las claves es la manera de enseñar, y es ésta la que debería permitir el intercambio

de explicaciones que induzcan a la construcción de otras opciones. Para ello, los estudiantes deberán recopilar toda la información relacionada y perteneciente con el asunto, para luego ser analizada a partir de la elaboración de una propuesta de solución (Camacho y Díaz 2013). Se sugiere una serie de acciones didácticas que ayuden con los procesos internos y propios de la estrategia, donde se proponen ideogramas, lecturas dirigidas y controladas, así como la producción de textos que evidencien su propia realidad (Niño 2012), y en la cual se está aplicando y generando conocimiento.

En la bibliotecología y la archivística, se pueden utilizar situaciones que involucren aspectos propios, como lo utilizado en el espacio académico de Derecho a la Información (Universidad de La Salle 2015). Donde específicamente se analizaron los efectos de la ley de acceso a la información tomando para ello la situación presentada en una película seleccionada, cuya trama central se relacionaba con la vulneración de los derechos de uno de los protagonistas. Al finalizar el ejercicio, fue posible contextualizar a los estudiantes sobre posibles espacios de intervención que favorecieran la inclusión social con el fin de permitir la democratización de la información. Asimismo, se puso sobre la mesa la discusión sobre la ética profesional y la responsabilidad que se adquiere con el manejo y la difusión correcta de la información cuando se dirigen unidades de información, porque es posible cuestionar la realidad y analizar la posición dentro de la sociedad.

APRENDIZAJE ORIENTADO A PROYECTOS (ABP)

La utilidad de esta estrategia favorece la creatividad, habilidad para que los estudiantes se enfrenten a situaciones reales fuera del aula de clase, en lo que generalmente se conoce como el mundo real. En esta medida, este tipo de ejercicios contribuye a que los estudiantes orienten un proyecto particular, que tiene como objetivo mejorar o canalizar la información o la presentación de un producto a una comunidad o grupo social.

Para el caso, en el espacio académico Productos y Servicios de Información, unido al de Gestión de la Información y del Conocimiento (Universidad de La Salle 2015), se planteó como objetivo trabajar un proyecto o propuesta con contexto innovador que buscaba ofrecer nuevos productos para una unidad de información. Los estudiantes se enfrentaron a diversas situaciones, como por ejemplo la no obtención de datos fidedignos durante la presentación y aplicación de una encuesta, la no participación o mínima intervención de los grupos seleccionados para el ejercicio, y otros obstáculos que suelen presentarse comúnmente en el mundo real. Además, tenían en contra el tiempo para la entrega del producto, entre otros aspectos. Una vez superados todos los inconvenientes, el ejercicio finalizado fue presentado y los resultados fueron aceptables, porque fue posible colocar en contexto a los estudiantes en una situación real, que es muy común en el contexto (archivístico y bibliotecológico).

Este tipo de estrategias involucra una serie de aspectos importantes y fundamentales para la formación de los profesionales tanto en bibliotecología como en archivística, porque propicia la aplicación de diferentes conceptos, conocimientos, métodos y herramientas. Además, establece la generación de propuestas e implementación de ideas, como se sugirió en este ejercicio. Igualmente, es necesaria la planificación metodológica, de tal manera que se puedan evidenciar los conocimientos, las habilidades, las actitudes y el desarrollo de competencias (De Miguel Díaz 2006), con el fin de estimular las habilidades más fuertes de los estudiantes y fortalecer las más débiles. Es así como se puede provocar un interés por el aprendizaje, el fortalecimiento del sentimiento de responsabilidad y esfuerzo, a pesar de los obstáculos, con los cuales hay un acercamiento al conocimiento de las unidades de información y se permite la ampliación de su visión.

Para esta estrategia el docente acompaña y se involucra en las presentaciones, así como en la dirección de visiones y posibilidades para la solución oportuna de problemas. Además, se utilizan herramientas como la lectura comprensiva, el análisis de situaciones, la formulación y diseño de propuestas, que permiten el

desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita, con lo cual se sustentan planteamientos propios de los productos presentados (Camacho y Díaz 2013). Conviene la utilización de las plataformas virtuales para evidenciar la cooperación, el intercambio de información entre los grupos.

APRENDIZAJE COLABORATIVO

Este tipo de estrategias pedagógicas se constituye en una transferencia del papel o rol del maestro porque permite la constitución de metas específicas y la asignación de roles fundamentales en los procesos de formación. Así mismo, apoya el análisis y las habilidades de comunicación, colaboración y respeto, entre otros.

El aprendizaje colaborativo está conformado por un grupo de estrategias que le dan otro sentido al papel del maestro, y facilitan que cada individuo considere sus metas particulares y coloque a su disposición los recursos. Además, favorece el lenguaje, porque se puede describir una situación con la cual se espera una interacción hacia la formación de mecanismos de aprendizaje de tipo colaborativo o de negociación (Collazos y Jair 2009). Adicionalmente, se disminuye el miedo a las críticas y se fomenta la participación, a pesar de las protestas de los estudiantes. En este sentido, se motiva el trabajo en grupo, y es posible desarrollar habilidades personales y grupales, entre otros aspectos. Es necesario aclarar que este tipo de estrategia no es un trabajo en grupo; la actividad está enfocada en el poder compartir una responsabilidad y un rol.

Los modelos del trabajo colaborativo fueron desarrollados para los espacios académicos de Productos de Información, en los que se fijó como objetivo central la aplicación de contenidos teóricos mediante un trabajo entre estudiantes y docente, para desarrollar un producto de información (Vargas 2013); y Valoración Documental, donde uno de los objetivos estaba en la contribución a que los profesionales archivistas lasallistas tuviesen la formación y el conocimiento pertinente que les permitiera intervenir en las diversas actividades de organización, planeación y formulación de

políticas para la conservación y difusión del patrimonio documental y archivístico de la nación (Álvarez y Parra 2013).

En los ejercicios señalados anteriormente, se refleja una estructura de trabajo colaborativo determinada desde la teoría hacia la práctica, de tal manera que el estudiante evidencia una situación real y, siguiendo los lineamientos del profesor responsable del ejercicio, presenta alternativas de solución para el desarrollo de estrategias que permitan el intercambio de información entre unos y otros. En ello se hace evidente el aprendizaje propio, que a su vez desarrolla procesos de interacción estudiantes-docentes-estudiantes.

Para esta estrategia se pueden utilizar diversas herramientas como la lectura autorregulada y las preguntas previas, así como la observación y la retroalimentación para el desarrollo de tareas, por medio de la utilización de las TIC. En ella es fundamental la actividad previa del profesor, la planeación adecuada de la estrategia y la implementación y desarrollo de la actividad (Collazos y Mendoza 2009), que permitan la modificación del conocimiento.

DISCUSIÓN

La aplicación de las estrategias didácticas presentadas se constituye en un proceso de ganancia tanto para los estudiantes participantes como para los profesores relacionados, porque es evidente que los primeros fortalecieron sus conocimientos, y los segundos construyeron dinámicas propias grupales, individuales, fijaron metas y lineamientos que permitirán el desarrollo de las disciplinas, su fortalecimiento como personas y una nueva dinámica del ejercicio profesional.

De otra parte, es posible determinar que las relaciones surgidas entre los grupos de estudiantes se constituyen como un camino recorrido, porque la reflexión fue suscitada por parte del docente, así como la verificación e intercambio de ideas, propuestas, conocimiento y aprendizajes. Sin embargo, el análisis crítico es indispensable para tomar conciencia entre las contradicciones y la transformación tanto de los estudiantes, como de los mismos

docentes; las concepciones sobre el aprendizaje, la misma enseñanza y la práctica son relaciones que se viven en el aula permanentemente, y es aquí donde surge una de las problemáticas de la educación, para determinar cuáles son los roles específicos entre los participantes que permitan la transformación en los procesos de aprendizaje (aprender, enseñar, y aprehender) entre unos y otros.

La reflexión es una actividad indispensable en la práctica docente y pedagógica, porque se establecen nuevas elaboraciones que originan cambio de enfoques, otros análisis que han venido produciendo acciones coherentes y aprendizajes significativos que conllevan a la construcción de conocimiento, entregándole a la didáctica un reconocimiento al enfrentarse a los problemas del aprendizaje y la necesidad de que el docente movilice las técnicas y estrategias utilizadas.

El diseño de estrategias didácticas representa un proceso que integra procedimientos que le permiten al estudiante fortalecer sus conocimientos a partir de la información entregada por el docente durante el tiempo que fue desarrollada la estrategia didáctica y la práctica. Esto se manifiesta en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de organizar vínculos que van desde la responsabilidad hasta la integración de experiencias que robustecen el contexto tanto de la bibliotecología como de la archivística.

Indudablemente, tanto estudiantes como profesores configuran un aprendizaje mutuo que evidencia procesos de innovación y empoderan el contexto lasallista para los casos presentados, lo que a su vez revela un valor didáctico y pedagógico en la producción de conocimiento, evidenciado en la parte escrita, verbal y visual. Así mismo, se evidencia que el trabajo del docente no es solo dentro del aula o en el espacio académico presentado, es una actividad mutua que se relaciona con la sociedad, porque es claro que nunca se deja de aprender, en todo momento existe un ejercicio individual y grupal, a pesar de la diferencia de edades, contextos, etc., se comparten opiniones algunas evidentes mientras que otras se hacen a partir de la utilización de diversos escenarios.

Según esto, es posible señalar que los estudiantes apropian un protagonismo en el proceso de aprendizaje e implementación de estrategias didácticas en las que la formación es un mecanismo que fortalece y se constituye como una motivación para los docentes, específicamente cuando finalizan los ejercicios planteados y se obtienen resultados.

CONCLUSIONES

El diseño de estrategias representa para los docentes un reto porque se define la integración de diversos elementos propios del conocimiento, de la experticia y de su integración con las realidades de las disciplinas, que adolecen de nuevas formas y estilos para integrarse con las dinámicas y avances que se presentan diariamente en el mundo de la educación.

La didáctica en el contexto de la educación es fundamental para garantizar el aprendizaje, razón por la cual es necesario determinar perspectivas que apoyen la reflexión y la producción de nuevo conocimiento, procesos que deben permanecer inmersos en los currículos, en la estructura de los syllabus o cartas de navegación o rutas de trabajo de los espacios académicos, siempre dirigiéndose hacia la búsqueda y fortalecimiento de los nuevos profesionales de la información en el contexto de bibliotecas y archivos.

Particularmente en la archivística y en la bibliotecología, se presentan alternativas ya experimentadas que son diferenciadoras en el proceso formativo de los futuros profesionales, desde las cuales se les prepara para la adecuada actuación en los diferentes escenarios. Sin embargo, estas dinámicas deben ser revisadas y validadas constantemente para que no caigan en desuso.

De otra parte, para identificar los factores que pertenecen a las prácticas docentes y pedagógicas, éstas se constituyen en un ejercicio de reflexión y de análisis donde los procesos de enseñanza y aprendizaje como elementos fundantes deben apoyar la transformación y construcción de nuevo conocimiento y perspectivas de la archivística y la bibliotecología para los próximos períodos.

La didáctica se puede organizar en tres momentos, un antes, un durante y un después. Cada etapa se constituye en un referente para el establecimiento de procedimientos, de tal manera que el profesor es el encargado de revisar y adaptar las actividades, de acuerdo con las necesidades y expectativas de las estrategias. Por esta razón, se debe trabajar constantemente en la actualización de actividades propias y en la formación de nuevo conocimiento a transmitir.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Álvarez, María Yanneth y Parra Acosta, Julio Alberto. 2013. "En vivo y en directo. Los archivos colombianos: de la teoría a la práctica", en *Didácticas específicas de la Docencia Universitaria*, editado por Guillermo Londoño Orozco. Bogotá: Universidad de La Salle: 113-123.
- Bárcenas Morales, Alfonso. 2013. "Estrategia didáctica interactiva Pental (EDIP): una respuesta didáctica a un reto circunstancial dado por la agonía ética y ecosistémica", en *Investigación y problematización: ejercicios didácticos en la docencia universitaria*, editado por Guillermo Londoño Orozco. Bogotá: Universidad de La Salle. 213-230.
- Camacho Sanabria, Carmen Amalia y Díaz López, Sandra Milena. 2013. *Formación de competencias: fundamentos y estrategias didácticas, evaluativas y curriculares*. Bogotá: Magisterio Editorial.
- Castro Parra, María Luzdelia, Giraldo Arias, Liliana y Álvarez Ochoa, Claudia Patricia. 2010. *El currículo. Estrategias para una educación transformadora*. Bogotá: Universidad de La Salle.

- Collazos, César Alberto y Mendoza Jair. Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. 2009. *Educación y Educadores* 9 (2): 61-76. <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/663/748>.
- De Miguel Díaz, Mario. 2006. “Metodologías para optimizar el aprendizaje. Segundo objetivo del Espacio Europeo de Educación Superior”. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado* 20 (3): 71-91. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27411311004>.
- Delors, Jacques. 1996. “Los cuatro pilares de la educación”. *La educación encierra un tesoro. Informe a la Unesco de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Compendio Unesco 91-103 Madrid: Santillana/ Ediciones Unesco. http://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf.
- Grisales-Franco, Lina María. 2012. “Aproximación histórica al concepto de didáctica universitaria”. *Educación y Educadores* 15 (2). <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/2084/2885>.
- IFLA. 2009. *Bibliotecas públicas, archivos y museos: tendencias de colaboración y cooperación*. La Haya: IFLA. Colaboradores Alexandra Yarrow, Barbara Clubb y Jennifer Lynch-Drapper. La Haya. Informes Profesionales de la IFLA. <http://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/professional-report/113.pdf>.
- IIPE-BA. 2000. *Desafíos de la educación: diez módulos destinados a los responsables de los procesos de transformación educativa*. Buenos Aires: Unesco-Ministerio de Educación de la Nación. <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001591/159155s.pdf>.
- Londoño Orozco, Guillermo. 2010. “El saber pedagógico: como componente fundamental en la docencia universitaria”. *Prácticas docentes en el ámbito universitario*. Bogotá: Universidad de La Salle: 25-40.

- Marrou, Henri-Irenée. 1998. *Historia de la educación en la antigüedad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Montoya Agudelo, César Alveiro y Pardo Rodríguez, Luis Ernesto. 2009. "La formación de los bibliotecólogos y archivistas: aproximación a los modelos pedagógicos predominantes". *Revista Interamericana de Bibliotecología* 32 (2): 313-333. <http://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/2532>.
- Morata Sebastián, Rosario. 2014. "Gestión del conocimiento". *E-learning y gestión del conocimiento*, coordinador Manuel Rodríguez Sánchez, Jesús Alcobá González. Buenos Aires: Miño y Dávila Editores. https://www.ull.es/view/institucional/bbtk/Estilo_de_Chicago_para_Humanidades/es.
- Niño Barajas, Leomary. 2012. "Estudio de caso: una estrategia para la enseñanza de la educación ambiental". *Praxis & Saber* 3 (5): 53-78. revistas.uptc.edu.co/revistas/index.php/praxis_saber/article/view/1133+&cd=17&hl=es&ct=clnk&gl=co.
- Organización de los Estados Americanos (OEA). 2014. *Avances y desafíos de la educación inclusiva en Iberoamérica*, coordinadores Álvaro Marchesi, Rosa Blanco y Laura Hernández. Madrid: Organización de los Estados Americanos-OEI. http://www.oei.es/publicaciones/Metas_inclusiva.pdf.
- Ortega Guzmán, Erika. 2013. "La historia dinámica de la lectura y su potencial frente a los medios digitales". *Revista Internacional Magisterio. Educación y Pedagogía* 60. (ene-feb): 16-19. <http://www.magisterio.com.co/articulo/la-historia-dinamica-de-la-lectura-y-su-potencial-frente-los-medios-digitales-0>.
- Restrepo Gómez, Bernardo. 2005. "Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria". *Educación y Educadores* 8. <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/562/654>.

- Rodríguez Salas, Karla. 2002. "Gestión de la información en las organizaciones. Bibliotecas". *Revista de Bibliotecología, Documentación e Información*. (XX, 1 y 2): 19-34. <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/bibliotecas/article/view/513/452>.
- Rojas Moreno, Ileana. 2006. "Presencia de los clásicos en la producción discursiva de pedagogía en la Facultad de Filosofía y Letras-UNAM". *Perfiles Educativos*, (XXVIII, 113): 7-37. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13211302>.
- Runge Peña, Andrés Klaus. 2013. "Didáctica: una introducción panorámica y comparada". *Itinerario Educativo* 27 (62): 201-240. <http://revistas.usb.edu.co/index.php/Itinerario/article/view/1500>.
- Sabor, Josefa E. 1968. *Métodos de enseñanza de la bibliotecología*. Ginebra: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001355/135585so.pdf>.
- Torres Ortega, Jesús Alfonso. 2013. "Estrategias didácticas para la formación investigativa mediante proyectos de revisión en ingeniería", *Investigación y problematización: ejercicios didácticos en la docencia universitaria*, editado por Guillermo Londoño Orozco. Bogotá: Universidad de La Salle: 41-157.
- Universidad de La Salle. 2007. *Proyecto Educativo Lasallista, PEUL*, coordinador Fabio Coronado Padilla. Bogotá: Ediciones Unisalle.
- . 2014. "Práctica Profesional, modalidad archivos". *Syllabus SIR 83, Programa de Sistemas de Información y Documentación*. Bogotá: Universidad de La Salle.
- . 2015a. "Derecho a la Información", *Syllabus SIR 13, Programa de Sistemas de Información y Documentación*. Bogotá: Universidad de La Salle.

- Universidad de La Salle. 2015b. "Gestión de la Información y del Conocimiento", *Syllabus SIR 39, Programa de Sistemas de Información y Documentación*. Bogotá: Universidad de La Salle.
- Vargas Cubillos, Ligia Hiomara. 2013. "Diseño de productos de información: una experiencia pedagógica para su desarrollo profesional". *Didácticas específicas de la Docencia Universitaria*. Bogotá: Universidad de La Salle: 125-137.

La importancia de la creatividad y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula

ANGÉLICA GUEVARA VILLANUEVA
Universidad Nacional Autónoma de México

Siempre que orientamos la labor educativa al desarrollo de la creatividad debemos tener en cuenta que la creación es una vivencia única, personal (sale de dentro), que tiene a comunicarse a través de un producto. Este producto es una elaboración del sujeto y puede ser un objeto, un juego, un conocimiento, etc., es el punto de llegada del proceso creativo. Calero, 2012

INTRODUCCIÓN

La necesidad de responder a una sociedad cada vez más cambiante y de redirigir la educación bajo los nuevos escenarios, enmarcados por la influencia de la introducción y desarrollo constante de las tecnologías de la información y comunicación, han producido importantes cambios no sólo en las relaciones laborales sino en la vida cultural, escolar y personal de los ciudadanos. En este contexto, la escuela ha tenido la necesidad de realizar un cambio de paradigma en su educación tradicional, caracterizada por la memorización a la comprensión de los conocimientos, de la incorporación de información a la interpretación de mensajes; resaltando tal y como menciona Villegas (2008) la importancia de instalar una educación que permita adecuar el

conocimiento a la realidad, ajustándolo al momento en el que transcurre, lo cual sólo es posible por medio de la estimulación de la curiosidad y la inventiva y a través de desaparecer las actitudes pedagógicas pasivas basadas en la sola exposición de contenidos y programas académicos para asumir una forma de enseñar y de aprender mucho más activa, libre y participativa.

La tarea de enseñar consiste entonces en adaptarse a estos cambios tan vertiginosos que la propia sociedad impone y que obliga al docente a dotar al alumno de las habilidades precisas para adaptarse a nuevas y distintas situaciones del moderno mundo circundante. Adjetivar la enseñanza como creativa tiene varias implicaciones que de acuerdo con Dabdoub (2009) deben de estar dirigidas hacia el empleo de diversas estrategias didácticas —concepto del cual se hablará más adelante— que se caractericen por ser estimulantes hacia el alumno para favorecer el aprendizaje generador y creativo. Por ello, Calero (2012) argumenta que la creatividad se puede:

Desarrollar por medio del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje [...] partiendo del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado (16, 17).

Por eso, el papel de la escuela no es tanto aportar conocimientos, sino desarrollar en los alumnos la capacidad para ordenar críticamente y con sentido la información que reciben, de tal manera que se pueda incentivar en los alumnos actitudes hacia la creatividad, bajo un proceso educativo autónomo en donde el alumno sea capaz de analizar los problemas y sus posibles soluciones, así como expresarse mediante argumento válidos.

Pero antes de tratar de abordar el aspecto de cómo estimular el pensamiento creativo en los alumnos mediante la implementación de algunas estrategias didácticas dentro del aula se hará un paréntesis para referirme al concepto de la palabra creatividad.

LA CREATIVIDAD

Esta expresión acuñada al psicólogo estadounidense Joy Paul Guilford en la década de 1950 ha sido un tema abordado desde diversas aristas, desde los negocios hasta la educación y por supuesto, vista en diferentes ámbitos—moda, música, pintura, ingeniería, etcétera— o bien, asociada a otros términos como por ejemplo, cuando se escucha hablar de creación artística, creación tecnológica, creatividad literaria, sin embargo, no es exclusiva de ninguno de estos ámbitos.

Herrán (2009) menciona que toda persona es creativa por definición. Por tanto, para el ser humano es imposible abstraerse de la creatividad, por el hecho de ser racional. Así, las situaciones creativas son, en sentido estricto, todas las de su existencia, en mayor o menor grado. Por ello puede decirse, que en las personas existe un cierto grado de creatividad latente que debe ser descubierto, activado o estimulado.

Asimismo, Dabdoub (2009) afirma que la creatividad es considerada como una:

Propiedad emergente de un fenómeno complejo que se ve plasmada en resultados novedosos, originales y pertinentes, la cual es resultado de la interacción de componentes afectivos, procesos cognoscitivos, subjetividad y experiencia de cada individuo en determinado contexto (19).

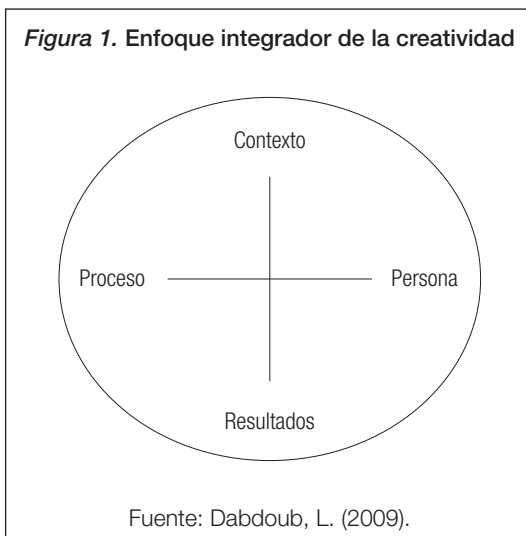
Por tanto, se puede observar en la siguiente figura como es que la creatividad denota a la *persona* con sus conocimientos, habilidades y actitudes, y la forma como lleva a cabo el *proceso* creativo en un determinado *contexto* para obtener *resultados* que puedan ser novedosos, originales y pertinentes.

Desde un enfoque pedagógico la creatividad es entendida como un principio didáctico propio de la enseñanza, ligada al ejercicio de la razón y a la actuación humana en donde toda acción docente, es una acción creativa con una perspectiva formativa que ofrece la posibilidad de disfrutar mientras se conoce (Herrán y

El papel de la creatividad...

Velázquez 2012, 120). Educar en creatividad para Calero (2012) es “[...] educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura [...] listas para afrontar los obstáculos y problemas que se le van presentando en su vida cotidiana” (16).

Ahora bien ¿por qué la necesidad de que la creatividad esté presente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula?



LA CREATIVIDAD EN EL AULA

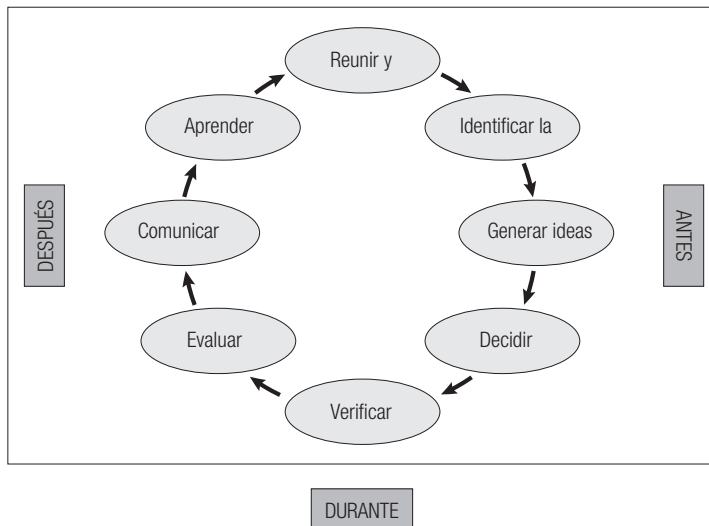
Sin duda, el acelerado proceso de las tecnologías de información y comunicación han venido a revolucionar la manera de aprender y enseñar. Ahora, la escuela ha sido requerida para transformar su currículo en pos de una enseñanza menos erudita y más procedimental. Por ello, Domínguez afirma que:

La escuela ha de producir, no tanto expertos en lo pasado, sino una fuerza creadora en pos de lo futuro, pues en un siglo que se ha caracterizado por su renovación permanente, y hasta frenética,

ha de exigirse un ambiente escolar creativo que modele y diseñe educandos para un mundo cambiante y que parece no tener tiempo de meditar y recrearse en los logros intelectuales de la humanidad (Domínguez 2010, 17).

Todos los seres humanos tienen un potencial creador que puede ser incrementado, desde los primeros años de vida es posible estimular su desarrollo y, en este sentido, la familia, la sociedad y la escuela juegan un papel fundamental. De Bono (1994) al respecto señala que la creatividad no es una cualidad o destreza, tampoco es una cuestión de talento natural, temperamento o suerte, sino una habilidad más que se puede cultivar y desarrollar donde la escuela es el lugar perfecto para poder cultivar y fomentar la capacidad creativa.

Figura 2. Modelo de la rueda



Fuente: Larraz. R. N. (2015).

Uno de los planteamientos más interesantes que diversos estudiosos refieren para desarrollar precisamente la creatividad en el aula (González y Martínez 2008; Larraz 2015) es el presentado por Sanz y Sanz (2007) a través de su modelo denominado “Modelo de la Rueda”.

Sobre este respecto, González y Martínez (2008) en su obra *El profesor creativo y el profesor que potencia la creatividad en el contexto universitario* expresan que se trata de un modelo riguroso y sistemático, dónde su finalidad es ayudar al docente a organizar la enseñanza de su asignatura y al alumno a ejercitar la capacidad de pensamiento creativo que se puede desarrollar por medio de ocho fases, siendo éstas:

Primera: Reunir y organizar información:

- Recordar conocimientos previos.
- Realizar conexiones de la lección con otros temas de la misma u otras disciplinas.
- Ampliar vocabulario.
- Organizar las partes de la tarea.
- Formular preguntas sobre el tema y pensar sus respuestas.

Segunda: Identificar la tarea:

- Definir claramente los objetivos.
- Seleccionar la estrategia de trabajo.
- Precisar los criterios de evaluación.

Tercera: Generar ideas:

- Emitir diversidad de opiniones relacionadas con el tema (uso de estrategias o técnicas de creatividad).
- Ir más allá de la información evidente.
- Comparar datos e informaciones.
- Consultar o compartir con expertos materiales, métodos e ideas.

Cuarta: Decidir:

- Priorizar las ideas.
- Analizar si lo que se va a realizar corresponde a situación real o imaginaria.

- Planificar el tiempo del trabajo.
- Pensar en las consecuencias de hechos, conductas e ideas.

Quinta: Verificar la actividad:

- Seguir con atención cada fase del trabajo y vigilar el progreso.
- Coordinar el tiempo y plazos destinados a cada etapa.
- Cumplir con el plan propuesto.
- Centrarse en lo importante.

Sexta: Evaluar cómo se hizo la tarea:

- Valorar los logros.
- Revisar cómo se trabajó.
- Observar errores de acción y omisión.
- Pensar sobre posibles mejoras, anotarlo y planificar nuevas acciones.

Séptima: Comunicar lo realizado:

- Presentar el trabajo a los compañeros.
- Interaccionar con otros.
- Examinar el trabajo de los demás.
- razonar las propias ideas.

Octava: Aprender de la experiencia. Lo que implica:

- Resumir lo aprendido.
- Comparar lo aprendido con los conocimientos previos.
- Transferir lo aprendido a otras situaciones.
- Reconocer los procesos de pensamiento empleados (González y Martínez 2008, 209-210).

Sin embargo, ofrece los siguientes aspectos que deben de ser tomados en cuenta por el docente para desarrollar la creatividad dentro de aula:

- Un aprendizaje no autoritario, generando un clima de libertad y de expresión.
- Estimular los procesos intelectuales valorando la originalidad, imaginación, etc.
- Fomentar y despertar la curiosidad para que pueda adquirir por sí mismo los conocimientos.

El papel de la creatividad...

- Promover la búsqueda de diversas perspectivas para analizar los problemas
- Utilizar estrategias de aprendizaje que posibiliten la manipulación y experimentación.
- Promover una actitud abierta en el análisis de las ideas propias y en la de los demás posibilitar el desarrollo creativo, pero no forzarlo ni inducirlo (Calero 2012, 7).

En suma, el desarrollo de estos principios dentro del aula podrán ser de gran practicidad tal y como lo señala De Prado al hacer alusión a que los profesores y alumnos lograrán (re) construir sus opiniones, preconcepciones e imágenes y rehacer sus estructuras mentales; (re) crear los conocimientos inertes; (re) elaborar ideas y conceptos mediante los propios lenguajes; comprender lógicamente las cosas encontrándoles sentido y propósito para sus vidas, asociar las vivencias y experiencias al mundo personal y proyectar conceptos y teorías en la práctica (De Prado 1999, 17).

Por supuesto, sin dejar de considerar que las ideas nuevas se elaboran a partir de una materia prima que se llama conocimiento. Pero el conocimiento por sí mismo, como dice Naranjo (2006), no convierte a una persona en creativa. La clave de la creatividad radica en qué es lo que cada uno hace con sus conocimientos. Asimismo, señala que:

El pensamiento creativo requiere una actitud que le permita [a la persona] explorar las ideas, al tiempo que manipula su conocimiento y su experiencia. En pocas palabras, al adoptar una visión creativa, al buscar lo diferente, se abre a las posibilidades nuevas y al cambio (Naranjo 2006, 19).

Pero, ¿qué estrategias didácticas pueden aplicarse dentro del aula para promover el pensamiento creativo en los alumnos en bibliotecología y estudios de la información?

ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DE BIBLIOTECOLOGÍA Y ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN DENTRO DEL AULA

Cuando se piensa en introducir en el aula escolar estrategias y/o técnicas didácticas que desarrollen y estimulen en el alumno el sentido de la creatividad, es necesario considerar lo siguiente.

Son muchos los estudiosos que se han dedicado a este tema para buscar un método universal con posibilidades de generalización sin embargo, ello depende del momento y del contexto de intervención, lo que ha provocado una multivariada metodológica.

De ahí que Tejada (2008, 118) mencione que la recurrencia a los objetivos, el grupo de incidencia y el propio contenido curricular dan razón de ser a la propuesta de actividades y la secuencia a seguir. Pues no se debe de olvidar que la acción se produce con posibilidades y limitaciones teniendo presente su organización, tiempo, recursos y medios. Es decir, lo que puede representar para algún docente algo sencillo y efectivo de aplicar para otro puede ser más complicado y no efectivo.

Derivado de lo anterior, las estrategias didácticas se convierten como estructuras de actividad en las que se hacen reales los objetivos y contenidos de ahí que, para efectos de este trabajo, la estrategia es, en un sentido estricto, un conjunto de procedimientos diseñados y estructurados en función de una meta de formación apoyada en técnicas y actividades que puede utilizar el docente para lograr los objetivos de aprendizaje.

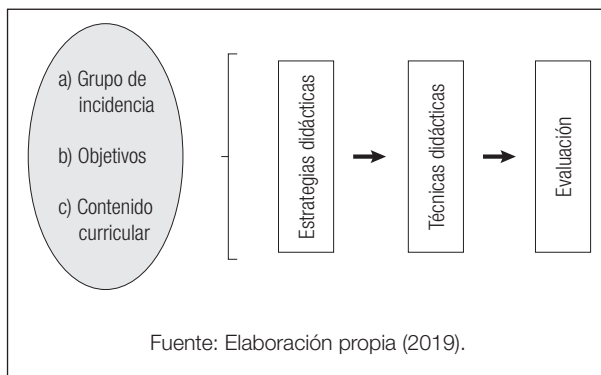
En relación con el concepto de técnica, ésta es considerada como un procedimiento didáctico que se presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia. En su aplicación, la estrategia puede hacer uso de una serie de técnicas para conseguir los objetivos que persigue. La técnica se limita más bien a la orientación del aprendizaje en áreas delimitadas del curso, mientras que la estrategia abarca aspectos más generales del curso o de un proceso de formación completo.

Por esta razón, cuando se piensa en proponer en el aula estrategias didácticas que desarrollen y estimulen en el alumno la

El papel de la creatividad...

creatividad, es necesario primero tener elaborado un planeamiento de clase en el que se especifiquen no solo los temas a abordar, objetivos (enseñanza-aprendizaje), competencias (conocimientos, habilidades, actitudes), duración, recursos, etcétera, sino también, las técnicas creativas que se desarrollarán en los alumnos para estimular su originalidad, capacidades cognitivas y de aprendizaje o bien, dejar que los alumnos sean quienes por medio de sus actividades dentro del salón de clases sean los que muestren y estimulen su creatividad. Sin olvidar, por supuesto una etapa de evaluación que permita conocer si la estrategia y la técnica cumplió con la finalidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así, de manera esquematizada estaríamos refiriéndonos a:



Algunas estrategias didácticas que pueden ser de gran utilidad son las siguientes:

El aprendizaje basado en problemas. Estrategia mediante la cual un equipo de estudiantes se reúne para resolver un problema seleccionado o construido especialmente para lograr determinados objetivos de aprendizaje (Camacho y Díaz 2013, 55). Es importante señalar que el objetivo no se centra en resolver el problema sino en que éste sea utilizado como base para identificar los temas de aprendizaje para su estudio de manera independiente o grupal, es decir, el problema sirve como detonador para que los alumnos

cubran los objetivos de aprendizaje promoviendo de esta manera que se generen controversias creativas y los conduzcan a buscar las posibles respuestas que permitan llevarlos a la creación de nuevos escenarios y aprendizaje para promover la investigación, estimular el pensamiento creativo y crítico y desarrollar las habilidades para el análisis y síntesis de la información. En este sentido, puede ser conveniente para apoyar esta estrategia didáctica implementar una técnica didáctica en la cual se solicite la elaboración de mapas conceptuales. Se puede hacer de distintas maneras: presentando a los alumnos el concepto que se les va a enseñar y se les pide que construyan un mapa con todos los conceptos que consideren relacionados con el primero o presentando a los alumnos una lista con los conceptos más importantes del tema a trabajar para que elabore con ellos este gráfico.

Cabe añadir que un mapa conceptual logra ser de gran utilidad para ayudar a que los estudiantes puedan “aprender a aprender” creativamente y abandonar el aprendizaje memorístico, tradicional y pasivo puesto que estos permiten que algo que está dentro de la mente del alumno alcance ser simbolizado fuera de ella mediante una representación gráfica. Se puede decir, que el mapa conceptual realmente permite detectar con gran rapidez la cantidad y calidad de conceptos que posee el alumno en un momento dado, ya que precisa los conceptos que domina, los errores o aciertos de los significados que otorga y la forma en que los ha estructurado.

Además de ser una práctica de pensamiento creativo y reflexivo al presentar los conceptos y proposiciones, es un ejercicio que consolida la retención del aprendizaje y excelente medio de intercambio de puntos de vista que permiten compartir y discutir sobre la validez de distintas proposiciones por lo que su uso cada vez va siendo mayor en nuestra disciplina bibliotecológica pues, es común escuchar de los alumnos la realización de éstos en clase.

También, se puede recurrir como técnica didáctica al uso de la lectura dirigida mediante la cual se establecen los parámetros a seguir para desarrollar el proceso lector. A través de la lectura se consiguen percibir dos actos: la percepción visual del texto y su comprensión. Resaltar sólo el primero es hacer una lectura mecánica.

La comprensión se facilita cuando hay un propósito claro de lectura: hallar un dato, reconstruir la idea global, criticar las ideas claves del autor, seleccionar las ideas principales. Lo problemático es que suelen leerse por los alumnos los textos de la misma manera, pues los propósitos muchas veces por el docente no suelen ser claros ni significativos para el alumno. Lo que predomina es leer para responder preguntas que supuestamente determinan si un estudiante entendió o no el texto. Por ello, se sugiere que dentro de esta técnica sean empleadas a la par otras con el fin de puntualizar el desarrollo de la creatividad. Por ejemplo, con la presentación de debates grupales, discusiones, ensayos, preguntas clave, solución de casos, entre otros que permitan formular cuestionamientos en torno a las ideas obtenidas y que sean vinculadas inclusive con otros textos o bien, mediante la recreación del texto en donde los alumnos protagonicen a los actores o recreen una vivencia que haya llamado su atención.

Cierto es que, además de ser una práctica de pensamiento creativo y reflexivo al presentar los conceptos y proposiciones, es un ejercicio que consolida la retención del aprendizaje y excelente medio de intercambio de puntos de vista que permiten compartir y discutir sobre la validez de distintas proposiciones por lo que su uso cada vez va siendo mayor en distintas disciplinas del conocimiento incluyen la bibliotecología.

Es así que con las prácticas de la lectura se puede lograr estimular la interpretación de la realidad, desarrollar la creatividad para ver otras formas de ver el mundo y situaciones diferentes a las que se viven cotidianamente, facilitar la formación de imágenes mentales propias diferentes a las provenientes de la televisión o de la Internet, fortalecer las competencias lingüísticas que proporcionen elementos para desarrollar la argumentación razonada, entre otras cualidades más.

El aprendizaje basado en proyectos. Consiste en colocar a los estudiantes en situaciones que los conduzcan a recuperar, comprender y aplicar diversos aprendizajes (Camacho y Díaz 2013, 55). Para Maldonado (2008), emplear el aprendizaje basado en proyectos permite no solo involucrar al estudiante en una actividad significativa,

mediante la cual desarrolle sus capacidades, habilidades, actitudes y valores acercándolo a una realidad concreta por medio de la realización de un proyecto de trabajo sino también, estimular el desarrollo de sus habilidades para resolver situaciones reales, motivándolo y entusiasmándolo con la investigación y la discusión poniendo en práctica sus habilidades en determinada situación.

En el salón de clases se manifiesta de la siguiente manera:

- a) De creación, cuyo producto puede ser una exposición, maqueta, representación, concierto, recital, campaña, creaciones artísticas, periódico digital, programa de radio, etcétera.
- b) De investigación, constituido mediante un informe, plan de trabajo, explicación de procesos científicos, culturales, educativos o sociales, ensayo crítico histórico, literario, elaboración de carpetas o portafolios, etcétera.

Complementando a esta estrategia dentro del aula existen diversas técnicas, como por ejemplo el uso de la investigación práctica, que consiste en la búsqueda de conceptos, experiencias, opiniones o datos en las fuentes al alcance para fundamentar, confrontar y analizar y, de esta forma, vincular la teoría con la práctica. Para llevar a cabo la investigación práctica se requiere por parte del alumno que éste precise objetivos, actividades, recursos y tiempos para lograrlo y si es el caso, asignar roles y responsabilidades.

Igualmente, puede ser de gran utilidad como técnica didáctica la exposición, a través de la cual el uso del lenguaje oral se utiliza para explicar un tema, una actividad a desarrollar o un concepto. Pese a que la exposición para algunos especialistas suele ser una práctica educativa obsoleta o ineficaz es probablemente la más utilizada en las universidades debido a que cuando es aplicada de manera apropiada e integrada con otras técnicas puede contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Algunas sugerencias que representan ser de utilidad al momento de emplear esta técnica son las siguientes:

Primero, la exposición debe de ofrecerse en segmentos haciendo pausas en puntos importantes para que el docente se logre

dirigir a los alumnos efectuando algunas preguntas o solicitando que lleven a cabo alguna actividad (discusión, trabajo o tarea en equipo o individual, o búsqueda y análisis de la información) y de este modo, se facilite mantener su atención e involucrarlos con el tema volviéndose de esta manera más interesante y dinámica.

Segundo, es importante que los alumnos entiendan claramente la posición teórica desde la cual es abordado un tema, esto permitirá dar sentido a la información que se está exponiendo. La falta de entendimiento o la malinterpretación de la naturaleza del tema expuesto, provoca que los alumnos se “pierdan o se aburran” con la exposición y para ello se puede apoyar al profesor de la técnica llamada lectura dirigida con la cual logre un nivel de comprensión de los aspectos a abordar en clase.

Tercero, es necesario tomar en cuenta ciertas habilidades de comunicación, tales como el volumen y la velocidad de la voz, los gestos y movimientos corporales que sean congruentes y enfatizan la información proporcionada y el contacto visual en donde el apoyo de algunos recursos didácticos puede ser de gran ayuda como fotografías, diapositivas, videos, entre otros.

El aprendizaje cooperativo. Permite fomentar interacciones positivas entre los alumnos y entre éstos y el profesor, por lo que se convierte en una estrategia para facilitar el trabajo con un grupo heterogéneo, incluso con alumnos de todas las edades, en cualquier materia, mediante la implementación de la técnica del juego.

El juego tiene un carácter muy importante y puede ser de gran utilidad en todos los niveles de enseñanza ya que desarrolla los cuatro aspectos de la personalidad: el cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados; el motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas; el social, a través de la interrelación con otras personas en los que se fomenta la cooperación y compañerismo y el afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Un ejemplo de esta técnica consigue ser la *oca* en la que se presentan una serie de números que estén vinculados a preguntas que tengan que ver con el contenido, por ejemplo, de una exposición que fue presentada frente al grupo, de una lectura o de una

búsqueda de información entre otra más, teniendo como finalidad el reforzar los conocimientos que se proporcionaron u obtuvieron al momento del análisis de la información.

Otra más puede ser la *lista*, en donde se entrega un conjunto de preguntas que se van a ir respondiendo a lo largo de las explicaciones o exposiciones. Por ejemplo, cada quince minutos aproximadamente se deja de explicar y se pide a los alumnos que identifiquen las preguntas que han sido abordadas y traten de resolverlas para después en común sean discutidas con todo el grupo y así se puede realizar sucesivamente, según el tiempo que se disponga para contemplar el tema.

Inclusive, el *rompecabezas* suele ser creativo para apoyar el aprendizaje cooperativo, en éste se parte de un tema, que se pueda dividir en subtemas. Cada subtema se entrega a un miembro del equipo y se le proporciona una serie de papeletas con encabezamientos o palabras clave previamente elaboradas en algún tipo de papel (cartulina, hojas blancas, cartoncillo, entre otros) para que los integrantes de cada equipo profundicen en el subtema que les toco y puedan compartir a los equipos lo que logran crear con las papeletas. Se termina con un trabajo en el que se sintetice el contenido.

Además, se puede hacer uso de las tecnologías y comunicación para solicitar diversas actividades a los estudiantes y no solo me refiero a realizar presentaciones en Power Point. Por ejemplo, el solicitar al alumno la elaboración de un álbum de fotografías para la asignatura de consulta en el cual se muestren los diversos materiales o servicios que pueden brindar las diferentes unidades de información (bibliotecas, archivos, centro de documentación, museos). Un video, que permita conocer el proceso técnico (descripción catalográfica y asignación temática) que se realiza para que un libro pueda ponerse en circulación y ser consultado por los diversos usuarios. Un audio, que muestra la creatividad de los alumnos sobre algún tema que contiene en el temario.

Así, teniendo en cuenta que la creatividad surge a partir de las experiencias vividas y con el hecho de que Internet abre una gran cantidad de posibilidades para generar emociones de todo tipo. Viñas (2012) sostiene que cuanto más hagamos vivir a los

alumnos, más llenemos sus cerebros de información variada y sensorialmente rica, más conversemos con ellos, damos más posibilidades a sus cerebros y a los nuestros a ser creativos.

Por ello, no hay que olvidar que el uso de las tecnologías en el desarrollo creativo permite perseguir la idea en el alumno de sentir que se está divirtiendo y jugando, al tiempo que produce y aprende y con ello, se motive para reaccionar y generar ideas nuevas e innovadoras.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Es posible decir que la creatividad es dinámica y compleja y depende para su expresión de las características de individuo, como estilos de pensamiento, forma de dar solución a los problemas, rasgos de la personalidad, motivación y las condiciones del ambiente de la familia, escuela y trabajo. Por ello, la creatividad es una de las necesidades del siglo XXI que como profesores debemos desarrollar y estimular en nuestros alumnos. Porque un profesor que se comporta de manera rutinaria, sin preocuparse por estimular mentalmente a sus alumnos, y que no muestra gusto por su labor, no podrá conseguir que éstos apliquen la creatividad en sus tareas escolares. Una sonrisa o una palabra de estímulo transmiten al alumno confianza y seguridad para poder tener motivación en lo que hace.

Por ello, no se debe de olvidar o desconocer que las estrategias y técnicas son de gran apoyo para que los alumnos salgan de su estado de ensimismamiento y logren adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para ser ciudadanos de bien a la sociedad.

Por ello, parafraseando a Moral, desarrollar la creatividad de los individuos se presenta como una necesidad social. Este objetivo forma parte de las finalidades de todos los sistemas educativos de los países desarrollados y de las apuestas de la Unesco en materia de educación. No sólo porque es la clave que posibilita el desarrollo tecnológico, gracias a las ideas individuales que dan lugar a nuevos inventos, sino también porque la *riqueza de cerebros* se considera el mayor potencial de las naciones. La renovación social,

tanto a nivel tecnológico como a nivel humanístico, depende de la capacidad creativa de los individuos que forman parte de la sociedad de un país (Moral 1999, 40).

BIBLIOGRAFÍA

- Bernabeu, M. N. y Goldstein, A. 2009. *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. España, Madrid: Narcea.
- Bono, E. de. 1994. *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós.
- Calero, P. M. 2012. *Creatividad: reto de innovación educativa*. Buenos Aires: Alfaomega.
- Camacho, S. C. A. y Díaz, L. S. M. 2013. *Formación por competencias: fundamentos y estrategias didácticas evaluativas y curriculares*. México: Nueva Editorial Iztaccihuatl.
- Dabdoub, L. 2009. *La creatividad y el aprendizaje: cómo lograr una enseñanza creativa*. México: Limusa.
- Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo. Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. 2005. *Las estrategias y técnicas didácticas en el rediseño*. http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF
- Domínguez, H. A. 2010. *La construcción de objetos-lenguaje: estrategias de creatividad para la clase de español*. México: Alfaomega.
- González, F. Ma. del P. y Martínez, S. E. M. 2008. "El profesor creativo y el profesor que potencia la creatividad en el contexto universitario". *Innovación educativa* 18: 203-211.

- Herrán, G. A. de la. 2009. "Contribución al concepto de creatividad. Un enfoque paquidérmico (1ra. Parte)". *Educación y futuro. Revista de Investigación Aplicada y Experiencias Educativas* 21: 43-70.
- Herrán, G. A. de la y Velázquez, V. D. 2012. "Creatividad y enseñanza", en *Calidad y creatividad aplicada a la enseñanza superior*. V. D. Velázquez (coord.). México: UNAM, FES, Aragón. 107-141.
- Larraz, R. N. 2015. *Desarrollo de las habilidades creativas y metacognitivas en la educación secundaria obligatoria*. Madrid: Dickinson.
- Maldonado, P. M. 2008. "Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación superior". *Laurus* (14, 28). 158-180.
- Moral, P. Ma. E. del. 1999. "Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Creatividad y educación". *Educación* 25, 33-52.
- Naranjo, S. C. 2006. *Investigación y creatividad: cómo implementar un taller de creatividad para la investigación*. México: IPN.
- Prado, D. D. de. 1999. *Educrea: la creatividad, motor de la renovación esencial de la educación*. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela, Servicio de Publicacións Científico.
- Sanz de Acedo, M. L. y Sanz de Acedo, M. T. 2007. *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Tejada, F. J. 2008. "Estrategias didácticas para adquirir conocimientos". *Estrategias didácticas en el aula: buscando la calidad y la innovación*. Torre, S. de la (dir). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Velázquez, V. D. (coord.). 2012. *Calidad y creatividad aplicada a la enseñanza superior*. México: UNAM, FES, Aragón.

- Villegas, F. B. R. 2008. "Estrategias docentes en el desarrollo de la creatividad escolar". *REDHECS. Revista electrónica de humanidades, educación y comunicación social*. (5, 3). <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/592/1486>.
- Viñas, M. 2012. "El sorprendente origen de la creatividad". *Recursos TIC para profesores*. <http://www.totemguard.com/aulatotem/2012/04/el-sorprendente-origen-de-la-creatividad/>.

La creatividad en el desarrollo de las competencias transversales

ROSA MARÍA MARTÍNEZ RIDER

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

ADRIANA MATA PUENTE

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

INTRODUCCIÓN

Las competencias no se entienden solamente en el ámbito de las habilidades; se requiere del conocimiento, los valores y la lectura del contexto en su aplicación.

Los estudiantes de Ciencias de la Información se preparan para enfrentar un mundo laboral cambiante, con esquemas políticos y económicos de incertidumbre, donde se llevan a cabo proyectos que se basan en las prioridades de las instituciones que transitan a los medios digitales, con nuevas formas de trabajo, de interacción y de usuarios de las unidades de información.

El profesor tiene la responsabilidad de hacer atractivo el aprendizaje y de utilizar una didáctica que trascienda el modelo de conocimientos para ubicar la realidad caracterizada por múltiples desempeños y ejemplos para potenciar la creatividad de los estudiantes.

COMPETENCIAS: DEL CONOCIMIENTO, HABILIDADES, ACTITUDES Y VALORES

El modelo de competencias se asocia por lo general con los desempeños, con el saber hacer y con el poder hacer. No obstante, estos implican un dominio que se va adquiriendo con el tiempo sobre las destrezas, además de un conocimiento del contexto donde se aplican, que incluye códigos, normas, relaciones sociales y progresos científicos, técnicos, tecnológicos y culturales.

Davis señala que la competencia “[...] es un poder para ejecutar un tipo de acciones junto con la posesión de conocimiento relevante” (Davis 2005, 297) para utilizarlo de forma pertinente y adecuada.

Westera (2001) afirma que la habilidad de reproducir información no necesariamente presupone su entendimiento, porque este representa una capacidad intelectual para usarla en un camino significativo, es decir, el entendimiento se asume cuando emerge el conocimiento en una situación particular.

Y en relación con el conocimiento dentro de las competencias, Díaz Villa y otros (2002, 61) consideran importante la aportación de Villoro pues hace la diferencia entre conocer y saber (2004, 205).

El primero es la fuente del segundo y ejemplifica, “[...] saber una lección es diferente de conocerla. Lo primero es repetirla y exponerla parte por parte, lo segundo es haberla comprendido en su estructura y poder” además los saberes difieren en el qué y el cómo.

La habilidad es “[...] la capacidad para realizar determinadas actividades o tareas” (ITESM 2004, 1) al respecto, Berger señala que esta permite la movilidad en la especialización, la flexibilidad en el empleo y la creación de nuevas ofertas educativas (Berger 1979).

Las aptitudes, que abarcan tanto el conocimiento como las habilidades articuladas, incrementan la creatividad y la innovación en los estudiantes, lo cual genera nuevas formas de llevarlas a cabo y faculta para resolver problemas desde distintos ángulos.

La cualidad de las competencias radica en que se centra en conceptos, metodologías y prácticas que parten de los conocimientos y de la realidad social, no sólo de los contenidos de los cursos, lo

que trae como consecuencia una diversificación de las prácticas profesionales y mayores oportunidades de empleo por su polivalencia en varios escenarios.

En este sentido, Barnett destaca que son prioritarias las habilidades transferibles, las cuales se caracterizan porque “[...] no están relacionadas con situaciones específicas predecibles, sino con la capacitación de los individuos para que sepan afrontar lo inesperado e imprevisible” (Barnett 2001, 5) y en la actividad laboral, una de estas es la creatividad que plantea alternativas y oportunidades, que finalmente se reflejan en la innovación, en un cambio.

Un bibliotecólogo, un archivólogo y un documentalista crean y utilizan las bases de datos, una competencia tecnológica, pero siguen las normas de descripción documental propias de sus disciplinas y la paquetería tecnológica según el caso, así mismo, de las prácticas imprevisibles se obtienen opciones; por ejemplo, se diseñan políticas para homogeneizar los registros y para intercambiar información a nivel internacional. Los casos se exponen para determinar las formas en que fueron resueltos, que después se analizan y se redefinen en el aula.

Entonces, no sólo se trata de aplicar las aptitudes o destrezas del individuo en situaciones concretas y conocidas, sino de considerar la creatividad como el producto de un proceso de mejora, de comunicación y de trabajo colaborativo, donde inciden las actitudes de crecimiento y autoeducación.

El valor es “[...] una cualidad por la que una persona o cosa merece ser apreciada” (Barnett 2001, 5) que se extiende además a las instituciones en su misión, visión y objetivos. La actitud es la “[...] disposición estable y continuada de la persona para actuar de una forma determinada” (Barnett 2001, 5) conforme a las normas sociales establecidas y las representadas en los organismos educativos y del campo de trabajo.

Esta se aplica de acuerdo con la situación que se presenta pues “Hay grupos de competencias que no son puramente individuales sino complejos estados de relaciones que involucran aspectos individuales y de la realidad social relativamente estables en periodos de tiempo” (Barnett 2001, 307), por lo tanto, como señala

Bransen, no hay que perder de vista la relevancia del contexto; pues aun cuando las personas son autónomas, circulan de un ambiente a otro y la competencia tendrá diferentes respuestas, serán distintas en cada circunstancia dentro del campo de la información y cada persona reaccionará de manera particular, adoptando diversas posturas (Bransen 2005).

Esto representa un viejo debate en diferentes disciplinas, como la psicología o la sociología, respecto del comportamiento y la respuesta de los sujetos sociales.

En la creatividad, estos elementos: conocimientos, habilidades, actitudes y valores, se desenvuelven profesionalmente en torno de un curriculum, el cual, tiene como finalidad preparar para la vida laboral y donde se presentan innumerables desafíos en este tránsito hacia la Sociedad del Conocimiento y aquí el papel del profesor como potenciador es fundamental.

CREATIVIDAD Y COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE LAS CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

La enseñanza y el aprendizaje se han transformado notablemente desde las últimas décadas del siglo XX. Como se ha señalado, hoy los empleadores exigen profesionales creativos e innovadores en sus áreas disciplinares ante el fenómeno de la globalización y la competitividad.

Los docentes deben coadyuvar a prepararlos ante nuevos escenarios complejos y altamente competitivos con variadas estrategias didácticas, en las cuales, se desarrollen las capacidades innatas y aprendidas.

En Ciencias de la Información, los profesionales deben tomar decisiones y resolver problemas, por ejemplo, aprovechar las bondades de las tecnologías de información y comunicación, pero a la par, adquirir el compromiso que representa su administración, mantenimiento y actualización. Además, analizar la problemática en materia de derechos de autor y propiedad intelectual para proponer soluciones concretas y viables en el tema digital.

Se insiste en que no bastan los contenidos teóricos y la práctica de laboratorio, es esencial la interacción con los ambientes reales de trabajo en la cotidianidad, en la cual, los profesores se convierten en una guía profesional y se desenvuelven en una serie de realidades distintas.

Del currículum, el plan de estudios y los contenidos, se derivan las estrategias didácticas que conllevan las experiencias de aprendizaje y que forman parte de la evaluación para determinar el logro de las competencias.

Sin embargo, existen elementos fundamentales que permanecen en cualquier modelo educativo, tales como los valores universales o los principios de apertura y pluralidad para recibir las propuestas de los estudiantes, así como fomentar el pensamiento crítico.

En este orden de ideas, Rodrigo Martín y otros indican que en la enseñanza existen actores, escenarios, programas educativos y contenidos:

1. El estudiante o creador del aprendizaje.
2. El Profesor o guía del aprendizaje.
3. El contexto que incluye los componentes espacio-temporales que condicionan el aprendizaje.
4. El saber o contenido a aprender (Rodrigo *et al.* 2013).

Respecto del estudiante, este obtiene productos de las competencias desarrolladas, donde está implícito el abordaje, la respuesta y la propuesta de aprendizaje.

En el contexto, los cambios en el mercado laboral, la estructura ocupacional y el desarrollo de las tecnologías de información y comunicación han replanteado las finalidades de las diferentes modalidades educativas, de acuerdo con la perspectiva de formación, científica, tecnológica, artística, deportiva o social, entre otras; así como en la reconstrucción de la pedagogía, de las estrategias didácticas y de las formas de comunicación de los espacios académicos, docentes y de aprendizaje.

Los contenidos deben revisarse frecuentemente porque deben reflejar los cambios en el conocimiento y el saber, aunados a la

selección de los desempeños requeridos en cada escenario social o del mercado laboral, particularmente de las TICs para que estas se apliquen con creatividad y diversidad.

La dicotomía enseñanza-aprendizaje adquiere varios sentidos de acuerdo con el ámbito donde se aplica, pues se basa en teorías epistemológicas, educativas, pedagógicas y didácticas que la sostienen y que se originan en las necesidades actuales.

No obstante, la creatividad es un concepto heterogéneo, pues se trata de un término polisémico que tiene definiciones y sentidos distintos, de acuerdo con el ámbito donde se aplica y es polimórfico porque toma la forma de su contexto educativo, que involucra una realidad, unos valores institucionales, así como unas formas de relación entre diferentes actores y escenarios de trabajo.

Al respecto, Iglesias afirma que “Es una actividad compleja porque a medida que creamos, vamos formando, simplificando, configurando e inventando la realidad” (Iglesias 1999, 43) esto parte de técnicas de pensamiento creativo que deben ser promovidas por el docente.

Esta autora refiere que entre sus características destaca que:

1. Es innata.
2. Original.
3. Fluida.
4. Flexible.
5. Autoexpresiva.
6. Se redefine.

Rojas sostiene que la creatividad es paralela a la producción de ideas, la expresión, la organización coherente, la intuición, la memoria, la receptividad, la espontaneidad, la motivación y el razonamiento; en este caso, es repensar nuevos ángulos en los problemas de las Ciencias de la Información para obtener varias soluciones.

El docente creativo conoce y se actualiza sobre los temas de su asignatura, se posiciona en paradigmas, en objetos de estudio, en las teorías y las metodologías disciplinares que fundamenta su quehacer docente. Es quien atiende la docencia con responsabilidad,

con pluralidad de ideas, con diferentes formas de trabajo y con perspectivas que fomenten el diálogo, el trabajo en equipo y la participación en proyectos.

Para Vilera, el profesor debe situar los campos conceptuales y las tendencias teóricas en situaciones de comprensión, tanto cognitivas como humanas y tratar los contenidos académicos y la construcción de los conocimientos como algo problemático y sujeto a investigación (Virela 2005).

Perrenoud (2001) aludiendo a las contradicciones que estructurarán el futuro, destaca la ciudadanía planetaria y la identidad local; la mundialización económica y el encierro político; las libertades y las desigualdades; la tecnología y el humanismo; la racionalidad y el fanatismo; el individualismo y la cultura de masa; y entre la democracia amenazada por el totalitarismo, a los que se tendrán que proponer soluciones creativas por parte de las nuevas generaciones multiculturales.

Perrenoud (2001) propone un profesor organizador de una pedagogía constructivista, garante del sentido de los saberes, creador de situaciones de aprendizaje; que gestione la heterogeneidad y regule de los procesos y de los caminos de la formación.

Los egresados de Ciencias de la Información deben avanzar en las competencias *científicas* para fundamentar, argumentar y construir conocimiento desde paradigmas diferentes; en competencias *metodológicas* para aplicar los métodos pertinentes a cada situación o problema; competencias *tecnológicas* para manejar las TICs como apoyo a las tareas y actividades, más allá de la razón instrumental; competencias *técnicas* para aplicar las reglas y normas de ejecución en los procedimientos.

Competencias *ideológicas* para identificar los proyectos de desarrollo en las bibliotecas o los archivos, desde diferentes propuestas políticas; competencias *sociales* para analizar el flujo de la información en diversos sectores de la sociedad, como el gobierno, el productivo, el académico, de investigación o el civil; competencias *culturales* en el conocimiento, respeto y atención al multiculturalismo, pluralismo cultural y diversidad cultural (por ejemplo, en el servicio a las comunidades indígenas o de inmigrantes).

Competencias *jurídicas* para vigilar el cumplimiento de las leyes, reglamentos y normas del Derecho a la Información y del Derecho de Acceso a la Información; competencias *mercadotécnicas* para producir y vender recursos o servicios de información; competencias *comunicativas* para la expresión de ideas, opiniones y propuestas; competencias *éticas*: para guiar las acciones profesionales, por ejemplo, respetar la confidencial de los datos personales de los usuarios; y finalmente las competencias *axiológicas* para aplicar valores universales y profesionales en el quehacer disciplinar. A su vez, cada una implica otra serie de subcompetencias o niveles de cualificación.

Cabe destacar que hay una distinción entre la técnica (reglas de operación) y la tecnología (herramientas electrónicas, digitales o virtuales), por ejemplo, se debe contar con la capacidad para elaborar una ficha catalográfica con o sin el uso de una computadora, por las desigualdades sociales de algunos países o regiones que no tienen acceso a las TICs.

Hay una diferencia entre adquirir un conocimiento y desarrollar una competencia, el profesor debe generar la norma y la evaluación de cada competencia de aprendizaje, desprendiendo los métodos pedagógicos para su desarrollo.

Las estrategias didácticas son muy variadas, algunas son:

1. La lectura, que es imprescindible en la formación del criterio personal y profesional de cualquier estudiante.
2. Las exposiciones orales, que permiten el desarrollo de la expresión verbal y la coherencia en la presentación de un tema.
3. Las líneas del tiempo, donde hay una investigación previa y organización de información para clarificar los datos de los personajes, instituciones o eventos de la historia.
4. Los cuadros de semejanzas y diferencias, que tienen el objetivo de apreciar las características a través de la comparación.
5. Los mapas conceptuales, con la finalidad de ordenar lógicamente los conceptos y las clasificaciones del conocimiento.

6. El taller, para desarrollar las técnicas con base en el trabajo operativo e intelectual.
7. Los reportes de investigación que promueven la alfabetización informacional.
8. El estudio de casos sobre situaciones de las cuales se desprenden múltiples soluciones.
9. El aprendizaje basado en problemas, que como en el punto anterior, promueve el análisis, la reflexión, la crítica propositiva y brinda varios resultados en el abordaje de los dilemas profesionales.
10. El proyecto, que permite interactuar con una realidad particular y brindar opciones de mejora en un contexto.

La planificación, organización y evaluación son factores que coadyuvan en la enseñanza creativa.

Por último, si se desea incidir en una competencia, por ejemplo, una jurídica, se elabora la planificación, los métodos pedagógicos y la evaluación.

ÁREA : HIGIENE Y SEGURIDAD
COMPETENCIA
Aplicar las normas de higiene y seguridad en la protección del personal de las unidades de información.
TIPO DE COMPETENCIA
Jurídica
NIVELES DE CUALIFICACIÓN
1.- Revisar las causas de los accidentes durante el manejo del libro y los documentos. 2.- Analizar las causas de las enfermedades que pueden provocar los libros y documentos que forman parte de las colecciones. 3.- Determinar el cumplimiento de la normativa de higiene y seguridad en el tratamiento de los libros y los documentos (vacunas, guantes, cubre bocas, etc.).
MÉTODOS PEDAGÓGICOS
1.- Estudios de casos. 2.- Problemas. 2.- Proyectos derivados de las necesidades de las instituciones.

El papel de la creatividad...

EVALUACIÓN
1.- Diagnóstica 2.- Formativa. 2.- Sumativa.

Fuente: Elaboración propia.

Así como el uso de las rúbricas para transparentar la evaluación y que el estudiante sepa lo que se espera de su desempeño, estas deben incluir criterios cuantitativos:

Avanzado	Regular	Básico	No suficiente
10-9	8-7	6	5-0

Fuente: Elaboración propia.

En cada rango el profesor establece los criterios cuantitativos y cualitativos que serán valorados.

De la lectura de textos, las visitas, el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo basado en el diálogo y la expresión, surgirán varias respuestas sobre la higiene y seguridad en las unidades de información desde los métodos pedagógicos.

Uno de los ejercicios sobre el valor y respeto de las colecciones podría encaminarse a la elaboración un plan anual de fumigaciones, buscando tres propuestas que contengan el mejor producto, con base en sus características y su costo por emisión, estableciendo que el producto no dañe al personal, ni a los materiales, ni al edificio.

La creatividad se representa en las formas de analizar y proponer, donde no hay una sola respuesta diseñada, sino varias, a partir de los conocimientos y experiencia de cada estudiante, así como de la interdisciplinariedad. En este proceso se debe considerar lo que se puede adaptar, crear, eliminar o modificar.

CONSIDERACIONES FINALES

Las nuevas generaciones de profesionales de la información deben estar preparados para ser agentes de cambio en un mundo

donde el campo laboral cambia constantemente, por lo cual deben adaptarse a las circunstancias que se desarrollan en la actualidad, caracterizadas por un panorama de flexibilidad, inestabilidad y de incertidumbre, a través del desarrollo de competencias polivalentes para contar con mayores oportunidades de empleo ante la dinámica que tiene la información y el conocimiento en las sociedades posmodernas, donde la economía de mercado gana terreno y exige otros desempeños.

El profesor creativo debe desarrollar una serie de competencias para potenciar las capacidades de los estudiantes, con base en el conocimiento, la experiencia, el autoaprendizaje, el compromiso y la responsabilidad y que estos se inserten en escenarios donde puedan aplicar sus aprendizajes previos, sin que haya una brecha entre la escuela y la realidad social.

La creatividad como parte de la innovación pedagógica debe contemplar nuevas formas de enseñar y de fomentar el aprendizaje significativo en escenarios cambiantes, donde las tecnologías de información y comunicación forman parte de la cotidianidad y del campo de trabajo para la democratización de la información y el ejercicio del derecho a la Información.

BIBLIOGRAFÍA

- Barnett, R. 2001. *Los límites de la competencia: el conocimiento, la educación superior y la sociedad*. Barcelona: Gedisa.
- Berger, G. 1979. "El archipiélago interdisciplinario". En *Interdisciplinariedad: problemas de la enseñanza y de la investigación en las universidades*. Apostel, G., Berger, A. Briggs, A. y Michaud, G. (eds.). México: ANUIES.
- Bransen, J. 2005. "Competences; an introduction to educational and development perspectives on minded agency". *Philosophical explorations*. 8, (3): 209-215.

- Davis, A. 2005. "Social externalism and the ontology of competence". *Philosophical explorations* 8. (3): 297.
- Díaz Villa, Mario. *et al.* 2002. *Educación Superior: horizontes y valores*. Santiago de Cali: Instituto Colombiano para el Fomento y Desarrollo de la Educación Superior.
- Iglesias Casal, Isabel. 2016. "Creatividad en el proceso enseñanza-aprendizaje de ELE. Caracterización y aplicaciones". http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf.
- Instituto Tecnológico de estudios Superiores de Monterrey (México). 2004. *El desarrollo de habilidades, valores y actitudes propuestos en la misión*. México, ITESM.
- Perrenoud, Philippe. 2001. "La formación de los docentes en el siglo XXI". *Revista de Tecnología Educativa*, 14 (3): 503-523.
- Rodrigo Martín, Isabel, Rodrigo Martín, Luis y Martín Requeno, Ma. Isabel. 2013. "Enseñanza y aprendizaje de la creatividad en la educación formal". *Creatividad y sociedad* 21: 1-28.
- Vilera G., Aliria. 2005. "La labor educativa en la sociedad del siglo XXI". *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales* 10: 145-154.
- Villoro, Luis. 2004. *Creer, saber, conocer*. México: Siglo XXI.
- Westera, Wim. 2001. "Competences in Education: A Confusion of Tongues". *Journal of Curriculum Studies*, 33(1): 75-88. doi:10.1080/00220270120625.

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

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

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 muestren 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

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

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>.

Ruta creativa y estrategias para enseñar a conceptualizar la lectura en el contexto de la Bibliotecología

LUIS ERNESTO PARDO RODRÍGUEZ
Universidad de La Salle

INTRODUCCIÓN

La creatividad es la capacidad del ser humano de vivir, comprender e interpretar la realidad desde sus competencias y saberes construidos; de generar nuevas ideas, pensamientos, perspectivas que generen nuevos horizontes de sentido en un campo de conocimiento; de articular pequeños constructos para la composición de conceptos (categorías conceptuales) a partir de proposiciones, significados, acepciones y posturas propias frente al tema de interés académico e investigativo; de potenciar destrezas para elaborar objetos, instrumentos y herramientas; de aportar componentes metodológicos o soluciones prácticas para la resolución de problemas. Estos procesos cognitivos implican la incorporación de habilidades del pensamiento de orden superior como el análisis de situaciones problemáticas, la evaluación de los contextos de interés investigativo y la creación autónoma de razonamientos propios (Gardner 2010; Eduteka 2019).

La creatividad se materializa en la capacidad de trabajo, el esfuerzo consolidado, la tenacidad, la firmeza, y, ante todo, la sensibilidad para reconocer situaciones problemáticas; es un proceso

ordenado, sistemático, que más allá de la racionalidad del pensamiento implica variables familiares, emocionales, ambientales, rasgos de personalidad y factores inconscientes. La creatividad se complementa con las cualidades de curiosidad intelectual, imaginación, análisis y síntesis, capacidad crítica y propositiva (Torranze 1976; Guilera 2011).

En este sentido, con este capítulo se pretende mostrar una ruta creativa que comprende un conjunto de estrategias creativas para enseñar a conceptualizar la lectura en el contexto de la Bibliotecología. La construcción y resignificación de conceptos sobre lectura: fomento, promoción y animación, plantea un desafío creativo para estudiantes y profesores, no resulta fácil conceptualizar, es una tarea que demanda dominio de escritura, habilidades narrativas y destrezas para reconocer fuentes primarias, controvertir con autores y corrientes de pensamiento para la proposición de escritos propios que evidencien las perspectivas del autor y su conceptualización sobre la lectura. El avance en la discusión conceptual y resignificación de estos tres términos-categorías-descriptores y a partir de ello, contribuir con la posible diferenciación de los tres conceptos, con objeto de trazar pautas didácticas para concretar las nociones que se expresan en los conceptos, descomponiendo su nivel de abstracción, llevándolos a terrenos de instrumentación y ejecución.

La ruta creativa integra un conjunto de pasos para la composición de conceptos (categorías conceptuales) sobre lectura, práctica esencial y estratégica en los componentes curriculares de la Bibliotecología y en la formación de bibliotecarios y bibliotecólogos como mediadores-formadores de lectores, sobre todo frente a la necesidad de configurar sociedades de la información y del conocimiento, sustentadas en el desarrollo de competencias para apropiarse de las palabras, sus significados y sentidos, que garanticen la construcción de escenarios de diálogos de saberes.

Los conceptos son fundamentales para la comprensión y apropiación de las redes de sentido en torno a los cuales se estructuran las racionalidades que lo fundamentan, impactando de forma significativa las prácticas que guían el ejercicio de las profesiones.

Los conceptos también son entidades que designan, nombran y refieren rasgos abstractos que se revierten en las realidades empíricas que guían la praxis profesional. En el contexto bibliotecológico, como en otros ámbitos científicos, se requieren ejercicios de decantación conceptual para construir sistemas teóricos que den cuenta de la naturaleza y alcance de los principios que sustentan y organizan las concepciones, visiones y enfoques de los campos de conocimiento, factores esenciales para el desarrollo de acciones didácticas. Un adecuado trabajo conceptual es la base del avance de las disciplinas científicas, así como de su enseñanza-aprendizaje, debido a que precisan las fronteras desde donde es posible realizar dos operaciones epistémicas: por una parte, identificar con claridad los conceptos, mediante características esenciales, y diferenciarlos de otros, matizando sus dimensiones que aportan elementos para desarrollar acciones de descomposición categorial.

En el campo bibliotecológico, tal vez uno de los conceptos que requieren de mayor profundización, con el propósito de establecer límites y diferencias entre unos y otros son los de “fomento”, “animación” y “promoción de la lectura”, debido a que la literatura técnica disponible expresa dos situaciones esenciales: en ocasiones se presentan estos tres conceptos como sinónimos o no se exponen líneas conceptuales claras para diferenciarlos, cuando en la práctica podrían diferenciarse en función de la interrelación entre estos conceptos y sus ámbitos de aplicación: primero, el fomento de la lectura, bajo la forma de políticas públicas promulgadas por el Estado; segundo, la promoción de la lectura mediante planes, programas y proyectos desde las bibliotecas e instituciones educativas; y, tercero, la animación a la lectura a través de estrategias didácticas desde el salón de clase y en el entorno familiar.

RUTA CREATIVA PARA CONCEPTUALIZAR LA LECTURA

La acepción de creatividad que afianza la ruta creativa se define como el proceso cognitivo que potencializa la generación de nuevas ideas, conceptos y posturas, así como, la generación de nuevas

formas de resignificación, representación y asociación entre ideas y conceptos en torno de la lectura como campo de interés investigativo. Las estrategias creativas que conducen la resignificación de la lectura en contextos de animación, promoción y fomento, son modelos didácticos que inspiran al bibliotecario, al bibliotecólogo y al profesor a modernizar, actualizar y reconstruir ininterrumpidamente la sustentación teórica, conceptual e instrumental de la lectura como asunto relevante que orienta procesos académicos, culturales y la formación de usuarios lectores, escritores e investigadores mediante propuestas creativas e innovadoras que animen la participación de los usuarios reales y potenciales (Pascale 2005; Csikszentmihalyi 1998).

A continuación, se presenta la ruta creativa que considera varios momentos que guían las estrategias creativas dentro que comprende la disposición de “pistas para la construcción de un concepto” una agrupación de indicios que marcan el itinerario de la ruta para la consecución de los objetivos de aprendizaje.

Momento de apertura

El primer momento comprende la formulación de preguntas orientadoras que inician la ruta creativa: ¿Cuál es el objetivo de aprendizaje? ¿Qué se va a lograr con la construcción de los conceptos?

La composición de conceptos es un quehacer académico que da sustento teórico y conceptual a una investigación, particularmente sobre la lectura y sus categorías fundantes: fomento, promoción y animación a la lectura. La redacción de un concepto implica el reconocimiento de temas disciplinares e interdisciplinares que afianzan la ruta creativa para argumentar y sustentar escritos académicos y/o de investigación como proyectos integrales de aula, anteproyectos, trabajos de grado, proyectos de investigación formativa, o sencillamente la composición glosarios, marcos de referencia: conceptual, teórico, metodológico para ampliar los saberes investigativos.

Momento de indagación documental

Las preguntas que orientan este momento son 1) ¿Cuál es el objetivo de aprendizaje? 2) ¿Qué se va a lograr en la construcción de conceptos? 3) ¿Qué es un concepto?

- 1) El objetivo de aprendizaje es redactar un concepto que de sustento teórico-conceptual a la lectura y sus categorías fundantes: fomento, promoción y animación a la lectura.
- 2) Aprender los elementos básicos a partir del significado de cada término, la postura conceptual de autores personales e institucionales y las corrientes de pensamiento que postulan al concepto como base fundamental de una investigación formativa o una investigación propiamente dicha.
- 3) El concepto es una postura (punto de vista) individual del estudiante-investigador con respecto al tema (0 temas) de interés investigativo que fundamentarán las categorías fundantes de: fomento, promoción y animación a la lectura.

Momento de desarrollo

La pregunta que orienta este momento es ¿Cómo se lograrán los objetivos? El logro de los objetivos se sustenta en las pistas para la construcción del concepto:

- 1) Aplique un principio básico: cada concepto debe estructurarse de cinco a siete cuartillas.
- 2) Atienda a la propuesta ¿Qué es? definición (es)–significado (s): párrafos de cita directas e indirectas.
- 3) Conceptos de fuentes de información especializada: enciclopedias, glosarios y diccionarios.
- 4) Conceptos de autores especialistas en el tema y/o corrientes de pensamiento, inferencia, apropiación e interpretación para la composición del concepto propio.

Momento de cierre

Concepto propio. Propuesta conceptual propia, representación mental que compone el investigador a partir de las cualidades de temas específicos: fomento, promoción y animación a la lectura, que orienta los quehaceres investigativos.

ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA ENSEÑAR A CONCEPTUALIZAR LA LECTURA

La estrategia creativa se concibe como un conjunto de componentes pedagógicos y didácticos que comprenden el ordenamiento sistemático y coherente de contenidos, secuencias didácticas, procesos de diálogo y práctica reflexiva que conduzcan a motivar el debate teórico, los consensos para el cumplimiento de los propósitos de aprendizaje. También, se le considera un instrumento de mediación entre los procesos de enseñanza y aprendizaje que implica el contexto educativo, perspectivas de estudiantes y profesores y las interacciones entre los contenidos, para la aprehensión de información y potenciar la producción de nuevo conocimiento en ambientes de cordialidad, solidaridad y respeto. La intención de la estrategia es motivar en los estudiantes el aprendizaje colaborativo y significativo basado en el desarrollo y fortalecimiento de competencias de lectura, escritura, investigación e informacionales (Streck *et al.* 2015; Esquivias 2004; Medina y Matta 2009; Picardo 2004).

<i>Estrategia creativa: “fomento de la lectura”</i>	
Descripción	Contenidos
Conjunto de elementos didácticos que facilitan la identificación, interpretación y apropiación conceptos, normas y acciones gubernamentales sobre el fomento de la lectura en los contextos mundial, regional y local con el objetivo de entender al entramado político, social y administrativo de los planes de lectura y escritura.	<ol style="list-style-type: none">1 Concepciones sobre lectura y de fomento de la lectura.2 Políticas, leyes, lineamientos, normas, planes, programas, proyectos.3 Fases de un Plan de fomento de la lectura4 Funcionalidades del fomento de la lectura.

<p>Objetivo</p> <p>Fortalecer los saberes sobre el fomento de la lectura como una herramienta estructural del estado y los gobiernos para la promulgación y ejecución de políticas, normas y planes sobre lectura y la escritura como actos de enseñanza y aprendizaje en la formación de ciudadanos.</p>	<p>Actividades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Reconocimiento de saberes previos. 2 Lectura de políticas, leyes, documentos técnicos sobre el fomento de la lectura (Escritos académicos: ensayos, reseñas y comentarios críticos). 3 Debate académico sobre los elementos relevantes en cada documento. 4 Planificación del proyecto de aula: trabajo grupal para la elaboración de una propuesta de una política pública, proyecto de ley programa de fomento de la lectura. 5 Acompañamiento, lectura de los avances, evaluación y retroalimentación.
<p>Modelo pedagógico</p> <p>Pedagogía de proyectos: modalidad pedagógica que se fundamenta en el planteamiento, análisis y solución de situaciones problemáticas a partir de los contenidos del espacio académico. El propósito es el diseño y ejecución de un proyecto de aula como producto y/o resultado de las sesiones de clase durante un periodo académico determinado.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Evidencia de interpretación y apropiación de información para la composición de los conceptos del Proyecto de Aula. 2 Postura del grupo de trabajo frente al fomento de la lectura en el contexto local, regional y nacional. 3 Estructura de la propuesta de fomento de la lectura. 4 Estrategias creativas e innovadoras para el Proyecto de aula. 5 Coherencia de las conclusiones, recomendaciones y prospectiva de la propuesta.
<p>Competencias</p> <p>Comprende e interpreta la relevancia de las políticas de estado en la articulación de planes, programas y proyectos de fomento y de la lectura y de la escritura.</p> <p>Asume posición como usuario, lector y mediador de la lectura y la escritura en la sociedad.</p> <p>Reconoce iniciativas públicas y privadas sobre fomento de la lectura para la comprensión del tejido organizacional en torno a la lectura y la escritura.</p>	

Fuente: Elaboración propia

NATURALEZA Y ALCANCE DEL CONCEPTO DE FOMENTO DE LA LECTURA

El fomento de la lectura hace referencia a la institucionalidad, la formalidad de la lectura en contextos gubernamentales, en el

establecimiento de cada país. La acepción de la RAE de fomento plantea que es una “Acción de la Administración consistente en promover, normalmente mediante incentivos económicos o fiscales, que los particulares realicen por sí mismos actividades consideradas de utilidad general” (RAE 2019). Para Moliner (2007) el fomento parte de la acción: fomentar acciones económicas y comerciales entre países. Es decir, el fomento implica la planificación de programas, proyectos, acciones, estrategias para la formación de lectores y escritores como personas y ciudadanos, la dotación de bibliotecas, formación de bibliotecarios, entre otros.

Al realizar la comparación de significados de María Moliner y de la RAE, el primero enfatiza en el intercambio de relaciones entre los Estados, particularmente lo comercial, pero no especifica el fomento como una acción que respalde las acciones culturales, las bibliotecas y la lectura; el segundo, determina acciones de la Administración Pública en materia de incentivos monetarios. En conclusión, los significados indican acciones entre Estados, organizaciones públicas, y de un gobierno hacia los ciudadanos a través de planes que enmarcan programas y proyectos para el favorecimiento de la vida sociocultural de las comunidades (Moliner 2007, 1380; RAE 2019).

El fomento de la lectura es un conjunto de acciones gubernamentales, políticas, legales, administrativas y financieras a cargo de entidades del Estado, que tienen como función misional proveer los procesos y mecanismos necesarios para promover la lectura en todos los contextos sociales. De esta manera, el fomento propende por el desarrollo y fortalecimiento de programas de promoción de lectura, de escritura; la formación de lectores, escritores y usuarios de bibliotecas; así como, la dotación de bibliotecas. El fomento comprende la educación formal desde la escuela hasta la universidad; los centros de formación técnica y tecnológica y la educación informal y educación a lo largo de la vida que se evidencia en las Biblioteca Pública y los centros de formación de carácter público o privado.

La IFLA propone el uso de la investigación como elemento clave para el fomento de la lectura en las bibliotecas y propone directrices

para los bibliotecarios. El fomento es una labor institucional que considera herramientas estructurales como la política, la legislación y la planificación. En tal sentido, la propuesta de la IFLA comprende desde la alfabetización temprana en los centros de educación pre-escolar y en la escuela, con vinculación directa de la Biblioteca Escolar, profesores y bibliotecarios, así como la dotación de materiales bibliográficos actualizados, que despierten el interés de los padres por la lectura. Otro aspecto relevante, es el fomento de la lectura por placer en el ámbito de las Bibliotecas Universitarias, de manera complementaria a la lectura en medios electrónicos. Para tal fin se hace necesaria la implementación de espacios y colecciones bibliográficas para la promoción de lectura, que guíen el fortalecimiento de los hábitos lectores y los procesos de escritura académica (IFLA 2011, 27).

La materialización del fomento de la lectura se logra mediante acciones gubernamentales, los gobiernos tienen compromisos con los ciudadanos mediante la creación de organismos de coordinación institucional, que, en ejercicio de sus funciones y actividades con la educación, la cultura, la lectura, la escritura y el libro, son partícipes de manera directa del desarrollo y aplicación de los planes nacionales de lectura. La responsabilidad de los planes de fomento es potestad de los ministerios, oficinas de planificación, consejos nacionales, comités especiales, secretarías, administraciones, bibliotecas públicas y de las instituciones educativas ejecutar los planes en concordancia con las políticas y legislación vigente. De igual manera, en el contexto regional y municipal, se hace necesaria la vinculación de autoridades locales, los directivos de instituciones educativas, los profesores, padres de familia, los bibliotecarios, y por supuesto, los estudiantes que constituyen el foco principal de los procesos de lectura y de la cultura escrita.

En el caso de Colombia, la ley 1379 de 2010 relaciona el término fomento con las políticas de lectura, la Red Nacional de Bibliotecas Públicas y los planes de desarrollo económico y social del Estado. En segundo término, en el Artículo 35, hace parte de las funciones del Comité Técnico Nacional de Bibliotecas Públicas,

para la “definición de lineamientos, criterios y normas relativas y el fomento a la lectura” (Congreso de la República de Colombia 2010, 10). El fomento de la lectura desde la legislación articula tres elementos fundamentales la lectura, el libro y la Biblioteca Pública, esta tríada en el contexto de la ley genera acciones para el fortalecimiento de colecciones bibliográficas, el diseño de programas de formación de lectores, y planificar la cultura escrita desde la biblioteca, como un valor agregado a los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

En la revisión de legislaciones de España, México y Colombia sobre fomento de la lectura, se considera una herramienta esencial para el ejercicio de los derechos legítimos de los ciudadanos a la cultura y la educación. Las leyes promulgadas reafirman el compromiso de los países por impulsar políticas, proyectos, programas y acciones relacionadas con el fomento y la promoción de la lectura y del libro (Congreso de los Estados Unidos Mexicanos 2018b, 3-10). Los puntos concordantes se centraron en los siguientes ítems: fomento de las bibliotecas; fomento del hábito lector; fomento de la cultura escrita; y fomento de la lectura y la escritura en la universidad.

Fomento de las bibliotecas, la lectura es un derecho constitucional en las legislaciones consultadas, el ciudadano es libre de consultar en las bibliotecas públicas libros, revistas, periódicos, entre muchos materiales; es libre de leer, de escribir, editar y publicar libros sobre cualquier tema. Asimismo, la lectura y la escritura demandan formación inicial y desarrollo profesional de profesores, directivos, bibliotecarios y promotores de lectura. Para el logro de las metas de promoción de lectura, se requiere que el personal encargado de los programas de lectura haya desarrollado competencias de lectura y escritura, que sean lectores y escritores por experiencia y vocación. Las bibliotecas públicas y privadas, las instituciones educativas deben facilitar espacios alternos para promoción de lectura y la formación de lectores, así como el libre acceso a la información, materiales bibliográficos, a través de medios impresos y electrónicos (Congreso de los Estados Unidos Mexicanos 2018a, 3-10).

Fomento del hábito lector, este ítem considera especialmente la población objeto de los planes de lectura: niños, jóvenes, sectores vulnerables económicamente, personas con algún tipo de discapacidad, y todas aquellas personas inmersas en el aprendizaje a lo largo de la vida. Desde la biblioteca pública deben potencializarse servicios de información para los usuarios y lectores potenciales. La formación de lectores es el objetivo principal de los planes de fomento de la lectura, que la sociedad cuente con lectores autónomos y críticos, que reflexionen sobre su realidad, sus prácticas, el entorno en que conviven, que razonen en torno a ideas, que presenten opiniones sobre la realidad sociopolítica y expresen sus posturas de forma oral y escrita (Jefatura del Estado 2017; Secretaría de Cultura de México 2017).

Fomento de la cultura escrita, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia incluyó en el Plan Nacional de Lectura y Escritura el término cultura escrita, en interacción con el fomento, la enseñanza y el aprendizaje de la lectura, y centra su interés en la formación de lectores críticos que comprenden en interpretan la realidad educativa y sociopolítica. Para ello, es necesario reconocer las prioridades de la política de lectura y escritura, que estiman que más allá de la legislación, la planificación y de las buenas intenciones, está la creación de mecanismos de financiación, y estructuras organizacionales para el cumplimiento de los objetivos de ejecutar programas de promoción de la lectura y la cultura escrita (MEN 2018; CERLAC 2004, 15).

Fomento a la lectura en la universidad, las prácticas de lectura no finalizan ni en la escuela, ni en el colegio, su accionar continúa en la universidad, donde se lee con criterios de la consolidación de un proyecto de vida, en perspectivas de formación humanística, desempeño laboral, ejercicio profesional, investigación formativa, entre otros. El CERLAC propone la materialización del fomento a la lectura a través de acciones específicas y coordinadas hacia la comprensión de lectura, la lectura crítica, lectura en diversos idiomas y la escritura académica desde el aula de clase, para la formación de lectores como ciudadanos que participan en ambientes democráticos para el cambio social (Igarza 2013, 133).

El fomento de la lectura es una apuesta política de los gobiernos que redunde en beneficio de los ciudadanos, especialmente de los niños, que ven en la lectura una forma de comprender la vida y la realidad a través de las palabras, las imágenes y de sus propias vivencias. Los Planes de Fomento deben reconocer el contexto socioeducativo de la población participante. Estrategias bibliotecológicas como los estudios de comunidad, estudios de usuarios, perfiles de necesidades, deseos y demandas de información, permiten la identificación de usuarios, lectores y escritores, reales o potenciales. Ellos constituyen la fuente primaria para el desarrollo de los programas de promoción de lectura. El resultado y/o producto de la caracterización previa es un Diagnóstico Situacional, que permite la proyección de servicios de información, la selección y adquisición de fuentes y recursos de información, así como, las estrategias pedagógicas y didácticas para la promoción y animación a la lectura y la escritura.

SOBRE EL CONCEPTO DE *PROMOCIÓN DE LA LECTURA*

La Real Academia Española señala que el término *promover* alude a dos acepciones básicas: impulsar el desarrollo o realización de algo o ascender a alguien (RAE 2019). Cuando se vincula este vocablo a la lectura, es posible retomar ambas significaciones, debido a que la promoción de la lectura debe buscar el impulso de diversas acciones, métodos y técnicas para hacer posible el desarrollo de habilidades que conduzcan hacia la apropiación plena de la lectura como un vehículo esencial que permite el escalamiento hacia la construcción de conocimientos significativos. Con la lectura se accede no solo al mundo de la información, entendido como un entramado de datos y códigos que son la base de la comprensión del mundo, sino que además la lectura permite ingresar a universos textuales diversos.

En este sentido, la visión del CERLALC sobre la promoción de la lectura señala el hecho de que quienes escriben sobre promoción de lectura dan por hecho que se trata de un concepto claro, que le

Estrategia creativa: “Promoción de la lectura”	
Descripción <p>Conjunto de elementos orientados hacia generar un plan de promoción de lectura, entendiéndolo por plan un conjunto de componentes organizados para acercar a las personas a la lectura de textos impresos y digitales, como base de la construcción de las sociedades de la información y del conocimiento.</p>	Contenidos <ol style="list-style-type: none"> 1 Definiciones y dimensiones de la promoción de la lectura. 2 Estructura y fase de los proyectos factibles. 3 Aplicación de las fases de los proyectos factibles en la estructuración de un plan de promoción de lectura. 4 Funcionalidades de la promoción de la lectura.
Objetivo <p>Aplicar los conceptos y principios de la promoción de la lectura en la estructuración de un plan de promoción de lectura que incluya diversas actividades y seleccionando un tipo de biblioteca.</p>	Actividades <ol style="list-style-type: none"> 1 Reconocimiento de saberes previos (sondeo de opinión). 2 Lectura de las definiciones y dimensiones de la promoción de la lectura 3 Construcción de un organizador cognitivo sobre las dimensiones de la promoción de la lectura. 4 Estructuración del proyecto factible: Plan de promoción de lectura, considerando los elementos propios de los tipos de bibliotecas o de niveles educativos. 5 Retroalimentación del proceso y del producto final.
Modelo pedagógico <p>Formulación de un proyecto factible: consiste en la concepción y diseño de un conjunto de acciones con posibilidades de concretarse en la práctica, considerando el análisis de factibilidad como una de las etapas esenciales de la formulación del proyecto.</p>	Criterios de evaluación <ol style="list-style-type: none"> 1 Considera los elementos y fases de los proyectos factibles. 2 Estructura el plan de promoción de lectura atendiendo las singularidades del tipo de biblioteca o nivel educativo. 3 Coherencia entre los componentes del plan de promoción de lectura. 4 Estrategias creativas e innovadoras para el Proyecto de Aula. 5 Creatividad de las acciones y estrategias incluidas en el plan.
Competencias <p>Comprende las dimensiones del concepto de promoción de la lectura. Estructura el plan de promoción de lectura para un tipo de biblioteca o nivel de la educación. Valora la promoción de la lectura como estrategia que potencia actitudes positivas hacia todo tipo de textos (impresos y digitales).</p>	

Fuente: Elaboración propia

otorga mayor importancia a mirar su repercusión social, pedagógica o económica. A pesar de lo anterior, existen algunos expertos en lectura que han planteado definiciones para aportar una perspectiva definicional mucho más sistemática y estructurada. En este grupo se encuentran los aportes de Álvarez y Naranjo, quienes ven en la promoción de la lectura el reconocimiento de la problemática de la vida individual y de la vida colectiva de las personas, imprimiendo además un valor histórico que le corresponde y enfatizando en su íntima relación con la escritura (CERLALC 2013; Álvarez y Naranjo 2003).

Otros de los expertos, como Betancurt, Álvarez y Yepes señalan que la promoción de la lectura se define como una acción o conjunto de acciones que se orientan al acercamiento y conexión de los sujetos con la realidad de las diversas formas de textualidad, con lo cual se eleva a un nivel superior de uso y de gusto (Betancurt y Yepes 1994). En virtud de lo anterior, se plantea además que la promoción de la lectura debe asumirse como una herramienta indispensable en el ejercicio pleno de la condición vital y civil; con ello se ubica a la lectura no solo en el terreno de lo académico y lo instrumental, sino que se incorporan otros elementos, sustentados en una idea genérica y múltiple que cobija cualquier acción que cree un vínculo permanente, productivo y cotidiano entre el individuo/comunidad y la lectura. En esta medida, y por extensión, la promoción de la lectura involucra los materiales de lectura como objetos culturales potencialmente enriquecedores de la vivencia individual y comunitaria, y la promoción de la biblioteca como institución directamente responsable de la democratización de la lectura.

Siguiendo esta línea, CERLALC también enfatizó en el hecho de que la promoción de lectura debe incorporar los nuevos formatos y lecturas, para los cuales se requieren otras destrezas y nuevos saberes, pero la habilidad de leer en su sentido primigenio, entendida como decodificación, interpretación y recreación de contenidos sigue siendo vigente. Lo que ha cambiado en realidad son los procedimientos de representación textual y por supuesto el procesamiento de los textos digitales que implican nuevas estéticas para

apropiarse de la lectura, logrando con ello profundizar en sus dimensiones complejas (CERLALC 2013).

Considerando los planteamientos del equipo interdisciplinario conformado por Álvarez, Ocampo, entre otros, se proponen diversas concepciones sobre la promoción de la lectura: como acción o conjunto de acciones, como proceso sociocultural, servicio básico, propuesta de intervención social, práctica de pedagogía social, referente teórico-conceptual, estrategia de mercadeo (Álvarez *et al.* 2008).

De las concepciones de la promoción de la lectura que plantean el equipo de expertos colombianos, se retoma su noción de servicio básico de las bibliotecas de todo tipo, así como también como propuesta de intervención social y práctica de pedagogía social. Con estas ideas se evidencia la necesidad de asumir la promoción de lectura en una perspectiva compleja, articulada en torno a acciones formativas que inciden de forma directa en los aprendizajes a lo largo de la vida de los estudiantes. En este sentido, es posible plantear que la promoción de la lectura desborda el espacio de las bibliotecas y la educación primaria. Frente a las propuestas educativas actuales, sobre todo, las líneas expuestas a partir de los últimos documentos de la Unesco, como la Declaración de Incheón, en la cual se insiste en la necesidad de potenciar el aprendizaje a lo largo de toda la vida, para cuya realización concreta se requiere que la lectura sea una estrategia cotidiana no solo en la esfera académica, sino también en la social (Unesco 2015).

Es precisamente en este contexto en el que podría ser pertinente plantear la promoción de la lectura como una acción permanente de las estrategias actuales didácticas, como es el caso del “aula invertida”, según la cual se modifican las dinámicas de los procesos de aprendizaje, enfocada solo en el aula, como único espacio para construir aprendizajes y conocimientos. La estrategia del aula invertida se define, según Vidal, Rivera y Nolla, como una apuesta por desarrollar el aprendizaje autónomo de los estudiantes, lo cual implica reconocer las diferencias en el procesamiento de la información, de modo que los hábitos lectores y las habilidades de lectura de diversos textos y multimedios son de fundamental importancia para este modelo. La abundante literatura sobre la

estrategia del aula invertida plantea que los pioneros de este enfoque son Bergmann y Sams, quienes no realizaron una fundamentación o en investigación previa, sino que durante la implementación se realizaron ajustes sustentados en factores tales como: abarcar los diferentes estilos de aprendizaje del estudiantado, promover un ritmo individual de avance y desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido (Vidal y Nolla 2016; Bergmann y Sams 2012).

Al reconocer en esta estrategia un gran potencial para generar competencias dirigidas a la regulación y auto-regulación de los aprendizajes, el fomento a la lectura y al procesamiento de la información, según una idea de agregación significativa de información, lo cual supone también la aplicación sistemática de los procesos de pensamiento. El desarrollo de habilidades lectoras, sobre todo de lectura analítico-crítica constituye un elemento esencial para el funcionamiento óptimo de la estrategia, de modo que el fomento a la lectura se convierte en una acción esencialmente pedagógica y didáctica que también actúan como factor catalizador del aprendizaje a lo largo de toda de la vida.

La promoción de la lectura, entonces, lo que refiere es a una acción planificada, deliberada y pensada con objeto de desarrollar competencias para saber descodificar, interpretar, analizar información en diversos medios y recursos para maximizar las posibilidades de apropiación y recreación de los contenidos disponibles en redes de información, bases de datos y diferentes tipos de textos. La promoción de lectura se materializa mediante planes, programas y proyectos focalizados hacia la escuela, la biblioteca pública, casas de la cultura y centros culturales que disponen en sus instalaciones de espacios, bibliotecarios, material bibliográfico para su consulta, lectura, uso y apropiación.

EL CONCEPTO DE ANIMACIÓN A LA LECTURA

Junto al concepto de fomento y promoción de la lectura, el cual considera una dimensión institucional y de formulación de política

Estrategia creativa: “Animación a la lectura”	
Descripción <p>Conjunto de elementos orientados hacia generar un plan de animación a la lectura, entendiéndolo por plan un conjunto de componentes organizados para acercar a las personas a la lectura de textos impresos y digitales, como base de la construcción de las sociedades de la información y del conocimiento.</p>	Contenidos <ol style="list-style-type: none"> 1 Concepciones sobre animación a la lectura. 2 Estrategias de animación a la lectura. 3 Componentes de una estrategia de animación a la lectura. 4 Análisis del perfil etario y cognitivo de los usuarios a los cuales se dirige la estrategia.
Objetivo <p>Aplicar los conceptos y principios de la animación a la lectura en la estructura de un plan que incluya diversas actividades y seleccionando un tipo de biblioteca.</p>	Actividades <ol style="list-style-type: none"> 1 Reconocimiento de saberes previos (sondeo de opinión). 2 Lectura comentada sobre diversas concepciones de animación a la lectura. 3 Revisión de experiencias y buenas prácticas sobre estrategias de animación a la lectura. 4 Modelaje sobre opciones de estrategias según perfil etario y cognitivo de los usuarios. 5 Retroalimentación del proceso y del producto final.
Modelo pedagógico <p>Formulación de un proyecto factible: consiste en la concepción y diseño de un conjunto de acciones con posibilidades de concretarse en la práctica, considerando el análisis de factibilidad como una de las etapas esenciales de la formulación del proyecto.</p>	Criterios de evaluación <ol style="list-style-type: none"> 1 Apropriación del concepto de animación. 2 Creatividad en la propuesta de la estrategia. 3 Consideración de los elementos que componen una estrategia lúdica para la animación a la lectura. 4 Coherencia y consistencia de la estrategia con el perfil etario y cognitivo de los usuarios a quienes se dirige.
Competencias <ol style="list-style-type: none"> 1 Define los conceptos sobre animación a la lectura, considerando diferentes posturas. 2 Aplica los componentes para el diseño de una estrategia de animación a la lectura. 3 Reflexiona sobre la animación a la lectura como una acción lúdica que permite el perfilamiento de los gustos de los lectores. 	

Fuente: Elaboración propia

pública, articulada en torno a un conjunto de acciones para desarrollar el hábito lector, se encuentra además el concepto de animación a la lectura, cuyos principios y componentes definicionales apuestan por generar motivación hacia el acto de leer. Para Garralón, animar es infundir vigor o energía moral para el logro del desarrollo de estrategias, hábitos y gustos. Aplicando el concepto de animación al ámbito de la lectura se podría establecer que animar alude un conjunto de acciones pedagógicas y didácticas, orientadas, sobre todo a los niños y niñas para movilizarlos hacia el gusto por leer. El mencionado autor señala que en torno al concepto existen diversas perspectivas: Los cuentos y relatos: su vitalidad, cadencia, musicalidad, no necesitan de un manipulador o un animador para existir y generar las transformaciones intelectivas, sociales, afectivas que impactan la estructura cognitiva de las personas (Garralón 1991).

1. El animador debe fijarse unos objetivos concretos más próximos a las carencias que presentan los niños.
2. Algunas características del animador: entusiasmo, conocimientos generales de literatura infantil, imaginación, intuición, capacidad de improvisación, dominio de sí mismo, del gesto y del lenguaje.
3. La animación a la lectura comprende cualquier actividad orientada a aumentar el número de personas que disfrutan con los libros.

Además de lo planteado, Juan Mata señala en torno a la animación a la lectura, el desarrollo de diversas prácticas que resultan a veces contradictorias. Según el autor el concepto es extremadamente difuso, deteriorado, significativo y banal. La animación a la lectura abarca el uso de los componentes lúdicos para la educación lingüística y literaria, de la misma manera que al hablar de educación lectora se habla también de animar a leer (Mata 2009). Por su parte, Lutgardo Jiménez (2012) se ubica en la misma línea del autor mencionado, cuando señala que la animación a la lectura es un concepto difuso, pero a la vez significativo. En lo que hace

énfasis el autor es en la necesidad de buscar caminos y alternativas que busquen acercar a los niños y niñas a la lectura.

En este sentido, conviene resaltar las prácticas que animan a leer, es decir, que persuaden, impulsan y allanan caminos y prácticas que animan una lectura integral y estética, es decir que la amplifican, diversifican, vinculan a experiencias cotidianas. La animación a la lectura ha sido, en ocasiones descalificada, debido a que en esta ha estado presente el juego, es decir el componente lúdico, aunque últimamente este aspecto ha tomado auge, en virtud de la consideración de elementos vinculados con la motivación y entusiasmo como factores potenciadores de los procesos de aprendizaje.

Diana Guerrero, Johanna Torres y Andrea Restrepo señalan que la animación a la lectura comprende un conjunto de actividades que, centradas en la lúdica para despertar el gusto y el placer de leer, se basan en una concepción multisensorial e integral del proceso de leer. En palabras de las autoras, leer es una actividad compleja que se puede entender desde diversos puntos de vista: actividad visual, comprensión del lenguaje oral, proceso de reflexión, entre otros. Siendo así, la animación para leer implica un proceso psicológico que se apoya en múltiples acciones motivadoras para impulsar a los niños, niñas y jóvenes para que adquieran el hábito de leer. Tales actividades deben considerar la inclusión del componente lúdico como elemento transversal para impulsar el gusto hacia la lectura, asumiéndola en toda su potencialidad y riqueza para incrementar los acervos de conocimientos y también para comprender el mundo desde dimensiones integrales e integradoras (Guerrero, Torres y Restrepo 2006).

De acuerdo con los planteamientos anteriores, la animación a la lectura adquiere un fuerte carácter lúdico, ligado además a lo placentero, todo lo cual debe impregnar las acciones pedagógicas, didácticas y comunicativas al servicio de la generación de disposiciones positivas y actitudes valorativas de la lectura como un poderoso instrumento para acceder a universos simbólicos, estructurados en torno a una visión estética del mundo, así como también en torno a las palabras, gracias a las cuales se construyen

e incrementa el arsenal lingüístico necesario para que los sujetos incrementen los procesos de comunicación del conocimiento.

La literatura técnica disponible sobre la animación a la lectura, traducida mediante dispositivos y estrategias concretas como talleres, actividades lúdicas y creativas, revela una abundante cantidad de propuestas pedagógicas y didácticas, orientadas hacia despertar el interés y la motivación por los libros y la lectura, incluyendo además los procesos de interiorización de la importancia de la lectura, no solo entendida como descodificación de mensajes, sino también como una acción compleja que abarca la interpretación crítica y el desarrollo del pensamiento analógico, cuyo sustrato es la interconexión de las textualidades presentes en los libros y las textualidades implícitas en las tramas de la vida social y cotidiana de los niños y niñas.

Sin bien cuando se analizó el concepto de fomento de la lectura, la información disponible hacía referencia a la formulación de políticas estatales e institucionales para llevar adelante estrategias para favorecer acciones conducentes que permitan asumir la lectura como un instrumento-medio y herramienta crucial en la vida de las personas, con la animación a la lectura el elemento que predomina es la movilización hacia el disfrute y el placer, con objeto de incentivar y despertar el interés por la lectura y para lograrlo se diseñan una serie de estrategias que asumen como principios centrales la lúdica y la dinamización. Otros autores, como Joaquín Paredes, plantean que escuelas y bibliotecas cuentan, en estos momentos, con recursos tecnológicos para apoyar las estrategias de animación a la lectura, sobre todo por la facilidad de interacción que los niños y niñas tienen frente a las estas tecnologías (Paredes 2005).

Algunas de las estrategias sugeridas por el autor son, entre otras:

1. Creación de libros de imágenes, para prelectores, apoyados en diversos medios y recursos.
2. Aprovechamiento de la digitalización de ilustraciones clásicas de cuentos, con experiencias muy ricas en el ámbito del vídeo.

3. Integración de multimedia en textos de procesadores, por ejemplo, para producir un periódico. Al tiempo, la integración del multimedia requiere disponer de bancos de imagen y archivos de sonido, aprovechando los producidos por herramientas de propósito general en los ordenadores, de soportes *offline* y los de Internet.
4. Audiovisuales interactivos mediante herramientas de presentación de información, como PowerPoint; estos programas permiten organizar secuencias con cierto grado de animación. Se pueden realizar cuentos animados para los más pequeños o *storyboards* para los mayores, incluso juegos realizados con programas tipo Macromedia Flash.

Debido a que los espacios para la animación a la lectura son las escuelas y bibliotecas, sobre todo escolares y públicas, se requiere, entonces, de un esfuerzo y sinergia entre docentes, bibliotecólogos, escritores, diseñadores web y directivos de las instituciones, quienes deberán integrar acciones para utilizar los recursos tecnológicos al servicio de atraer a los niños y niñas al mundo de las palabras, significados y símbolos que se expresan en los textos impresos y digitales, incluyendo también las miradas que amplían la concepción de la lectura solo a la textualidad escrita, sino que también es importante desarrollar habilidades para apropiarse de otros códigos presentes en la ciudad, entendida como un texto múltiple en el que se entremezclan procesos de la vida cotidiana, social, cultural, histórica y estética.

A MANERA DE SÍNTESIS

Tratando ahora de establecer diferencias y puntos de encuentro entre los tres conceptos, es posible plantear que el fomento a la lectura es un concepto que engloba tanto la promoción como la animación, es más podría decirse que la animación sería una modalidad de promoción. El fomento alude a una dimensión conceptual que se ubica en la perspectiva de formulación

de políticas, de modo concreto para el fomento de la lectura. La apropiación de este concepto y su correspondiente aplicación sería competencia de las instancias responsables de la política pública para incrementar la cultura y sus medios de consolidación, con el fomento de la lectura, se estaría abordando un aspecto de vital importancia para construir sociedades de la información y del conocimiento, centradas en la educación y desarrollo de competencias para agregarle valor a los contenidos que fluyen mediante diferentes recursos y plataformas.

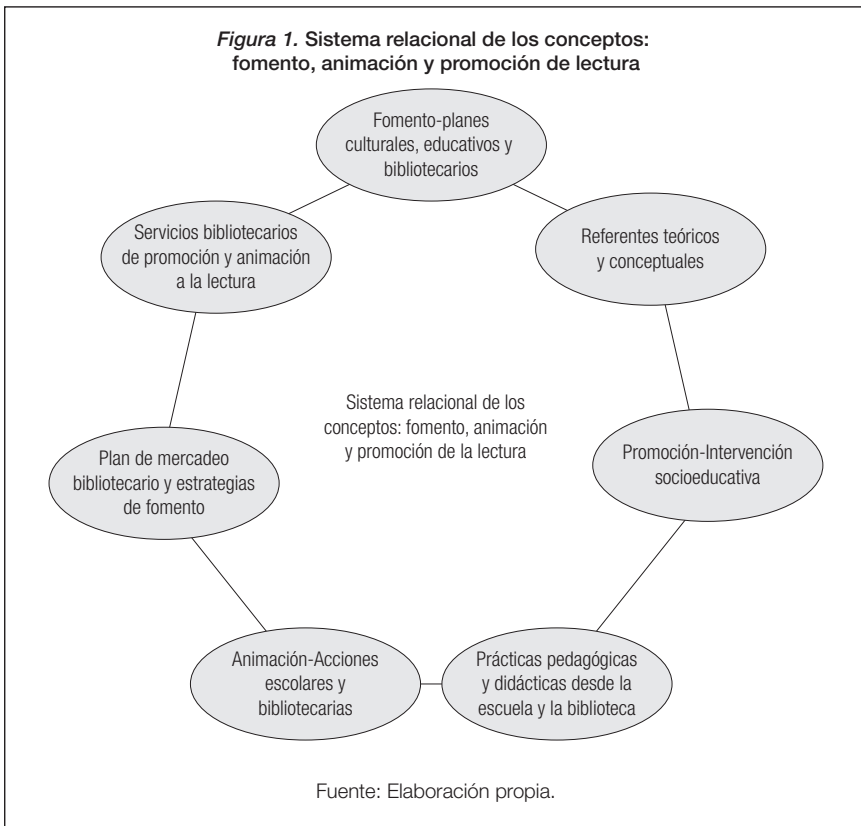
Sobre los conceptos de promoción y animación, éstos deben asumirse como entidades subordinadas al fomento de la lectura. Con la promoción se busca el diseño y desarrollo de estrategias diversas para acercar a las personas a las ventajas que ofrece el mundo de los libros y de los textos en general, como una vía de empoderamiento y fortalecimiento de competencias cognitivas que potencian los procesos de argumentación, análisis, síntesis y expresión. La promoción de la lectura sería la estrategia concreta que logra y permite realizar las líneas políticas trazadas en los planes sobre fomento de la lectura.

La promoción entonces se ubica en un nivel conceptual de menor abstracción que el fomento, pero constituye una noción que aporta elementos de juicio para desarrollar y hacer realidad las políticas. La animación a la lectura, por su parte consiste en una de las modalidades o formas bajo las cuales se puede hacer promoción de lectura.

El sistema conceptual sobre el fomento, la promoción y la animación a la lectura constituye una apuesta para la formación en todos los niveles educativos, si se considera que la lectura es la estrategia por excelencia que potencia los procesos cognitivos como observación, comparación, relación, hasta aquellos de mayor nivel de complejidad como los de análisis, síntesis y evaluación. Tres agentes sociales concretan la práctica de lectura desde las concepciones expuestas: el fomento con el Estado, la promoción con la biblioteca y la escuela, y la animación con la familia y la escuela.

La estrategia creativa se reconoce como un conjunto de acciones secuenciales de enseñanza y aprendizaje sustentadas en teorías,

Figura 1. Sistema relacional de los conceptos: fomento, animación y promoción de lectura



conceptos y metodologías que permiten generar nuevas formas de apropiación de información para la consecución, aprehensión y producción de nuevos saberes y conocimientos. El propósito formativo de la estrategia, para este caso particular, es estimular el análisis crítico de la información sobre lectura y escritura para fijar posturas en torno a los procesos gubernamentales de los Estado, los gobiernos, la escuela, el colegio y la universidad sobre el fomento, promoción y animación de la lectura. Así como el reconocimiento de las iniciativas privadas y las propuestas legislativas que rigen el desarrollo de planes, programas y proyectos en cada país.

La estrategia se fundamenta en los saberes previos tanto del profesor como de los estudiantes. Del profesor, dominio sobre la estructura organizacional de cada Estado y de las concepciones de fomento, promoción y animación. De la gestión y desarrollo de la legislación, políticas y planificación en torno a la lectura y la escritura. Del estudiante, saberes sobre el papel de la lectura y la escritura en la formación de ciudadanos, usuarios de bibliotecas y unidades de información, lectores consumados y escritores por vocación.

Las estrategias creativas propuestas se fundamentan en un conjunto de acciones para la identificación de elementos relevantes sobre la política internacional relacionadas con el fomento de la lectura. Organismos internacionales como la IFLA, la Unesco, y del nivel regional como CERLALC, han articulado proyectos para el fomento de la lectura y la escritura desde la escuela hasta la universidad, con elementos conceptuales, políticas y orientaciones que involucran a los bibliotecólogos, profesores, directivos y personal administrativo de las entidades del Estado. Además del fomento, se plantean también estrategias enfocadas hacia elementos de mayor concreción, en virtud de la naturaleza y alcance de los dos conceptos.

En tal sentido se proponen elementos no solo orientados hacia la apropiación y producción de nuevo conocimiento en temas de interés vital como la lectura y la escritura, sino también acciones concretas desde el aula, la escuela, las bibliotecas públicas, escolares y universitarias que refuercen y complementen la educación formal impartida en las instituciones educativas.

CONCLUSIONES

En este capítulo se plantearon la ruta y las estrategias creativas como alternativas para motivar la construcción de conceptos en el aula de clase, desde la lectura y los conceptos fundantes de fomento, promoción y animación a la lectura como entidades que configuran elementos del campo bibliotecológico. En este sentido, los conceptos adquieren matices estratégicos para la formación de

bibliotecólogos, como mediadores-formadores de lectores, sobre todo frente a la necesidad de avanzar en la construcción de sociedades de la información y del conocimiento, sustentadas en el desarrollo de competencias para apropiarse de las palabras, sus significados y sentidos, que permiten garantizar además contribuir con la construcción de escenarios para el diálogo de saberes y enunciaciones.

Aunque en la mayor parte de la literatura revisada los conceptos se expresan como entidades sinónimas, en el fondo presentan diferencias que pueden ayudar a aplicarlos bajo la forma de políticas públicas, planes o estrategias. El elemento diferenciador de los tres conceptos es su alcance y grado de abstracción, aplicación e instrumentación. De esta forma, el fomento de la lectura alude a la formulación de políticas públicas para incrementar los niveles de apropiación y acercamiento de las habilidades lectoras, como parte de una acción estatal o institucional. La promoción de la lectura se concibe como una acción cuyo grado de abstracción es menor que la de fomento, traducida en la posibilidad de formular planes y proyectos para acercar a usuarios de todo tipo de bibliotecas al mundo de los libros y textos diversos. La animación a la lectura se concreta en el diseño de estrategias pedagógicas y lúdicas que buscan motivar, incentivar e impulsar a la apropiación de los textos de todo tipo como una vía para acceder a la información y las sensibilidades y esteticidades.

La ruta y las estrategias creativas propuestas permiten concretar la apropiación de los tres conceptos, aplicando diversas didácticas que orientan los alcances de cada concepto y su posible ejecución en todo tipo de bibliotecas, en la escuela y en los ámbitos académicos. Aunado a lo anterior, no pueden olvidarse los elementos fundantes del acto de leer: el gusto por las palabras, el reconocimiento de las definiciones, la universalidad de los conceptos, la conformación de párrafos y la composición de textos cortos que den cuenta de la aprehensión de información para la recreación y/o producción de nuevo conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Zapata, D. y Naranjo Vélez, E. 2003. *La animación a la lectura: manual de acción y reflexión*. Medellín: Universidad de Antioquia. Escuela Interamericana de Bibliotecología. Medellín.
- Álvarez Zapata, D. *et al.* 2008. “La promoción de lectura en las bibliotecas públicas de Medellín”. *Revista Interamericana de Bibliotecología*. (Ene-Jun 2008, vol. 31): 161-205. <https://bit.ly/1vOg7i9>.
- Bergmann, J. y Sams, A. 2012. *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. <https://bit.ly/2lasdyZ>
- Betancurt, A. M. y Yepes, L. B. 1994. *Diagnóstico de la promoción de la lectura en Medellín y el Valle de Aburrá*.
- CERLALC. 2004. *Agenda de políticas públicas de lectura*. Bogotá: CERLALC. <https://bit.ly/2Fzb93Y>.
- . 2013. *Jóvenes lectores: Caminos de formación. Programa de jóvenes lectores. Plan Nacional de Lectura. Dirección de Educación. Uruguay*. <https://bit.ly/2HjdpGj>. Congreso de la República de Colombia. 2010. *La ley 1379 de 2010. Por la cual se organiza la red nacional de bibliotecas públicas y se dictan otras disposiciones*. <https://bit.ly/1SjKXg8>.
- Congreso de los Estados Unidos Mexicanos. 2018a. *Ley de fomento para la lectura y el libro*. Última reforma publicada DOF 19-01-2018. México, Ciudad de México. <https://bit.ly/2vm9iPL>.
- Congreso de los Estados Unidos Mexicanos. (2018b). *Ley general de educación*. Última reforma publicada DOF 19-01-2018. Ciudad de México. <https://bit.ly/1ZjiJlP>.
- Csikszentmihalyi, M. 1998. *Creatividad - El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.

- Eduteka. 2019. *La taxonomía de Bloom y sus actualizaciones*. <https://bit.ly/33Dq0s1>.
- Esquivias Serrano, M. T. 2004. "Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones". *Revista Digital Universitaria*. 5 (1). México: UNAM. <https://bit.ly/3bEG3td>
- Farmer, L. Stricevic, I. 2011. *El uso de la investigación para promover la alfabetización y la lectura en las bibliotecas: directrices para bibliotecarios*. Ramírez Leyva, E., traductora. La Haya: IFLA. <https://bit.ly/2k2JY9f>.
- Gardner, H. 2010. *Mentes creativas. Una autonomía de la creatividad*. México: Paidós. 560.
- Garraón, A. 1991. *Animación a la lectura*. <https://bit.ly/2HkAHCu>.
- Guerrero, D; Torres, J. y Restrepo, L. 2006. *Animación a la lectura: Estrategias pedagógicas para niños y niñas de 3 a 5 años*. Universidad de La Sabana. Facultad de Educación. <https://bit.ly/2sueJIq>.
- Guilera Agüera, Ll. 2011. *Anatomía de la creatividad*. Barcelona: Universidad Ramon Llull. 241. <https://bit.ly/2ZGqLzn>.
- IFLA. 2011. *El uso de la investigación para promover la alfabetización y la lectura en las bibliotecas: directrices para bibliotecarios*. La Haya: IFLA. <https://bit.ly/2k2JY9f>.
- Igarza, R. 2013. *Nueva agenda por el libro y la lectura: recomendaciones para políticas públicas en Iberoamérica*. Bogotá: CERLALC. <https://bit.ly/2K8CPQs>.
- Jefatura del Estado. "Ley 10/2007, de 22 de junio, de la lectura, del libro y de las bibliotecas". *BOE – Boletín Oficial del Estado*. Madrid. <https://bit.ly/2yrM5cf>.

- Jiménez Martínez, L. 2012. "La animación a la lectura en las bibliotecas... La construcción de un camino hacia la lectura". *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios* 103, (enero-junio 2012): 59-78. <https://bit.ly/2JfFFSF>.
- Mata, J. 2009. *10 ideas claves. Animación a la lectura. Hacer de la lectura una práctica feliz*. Barcelona: Grao.
- Medina Rivilla, A. y Salvador Matta, F. 2009. *Didáctica general*. Madrid: UNED–Pearson Educación <https://bit.ly/3jXC3qr>.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN). 2018. *Plan Nacional de Lectura y Escritura*. Bogotá. <https://bit.ly/2FpLFWm>.
- Moliner, M. 2007. *Diccionario de uso del español* (3. ed.). Madrid: Gredos.
- Paredes, J. 2005. "Animación a la lectura y TIC: Creando situaciones y espacios". *Revista de Educación* (núm. extraordinario 2005): 255-279. <https://bit.ly/1vOg7i9>.
- Pascale, P. 2005. "¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi". *Arte, Individuo y Sociedad* (vol. 27): 61-84. <https://bit.ly/35CR6SA>.
- Picardo Joao, O. 2004. *Diccionario pedagógico*. UPAEP. <https://bit.ly/3icvLTk>.
- Real Academia Española. 2019. *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Real Academia Española. <https://bit.ly/2RARvwI>.
- Secretaría de Cultura de México. 2017. *Programa de Fomento para el Libro y la Lectura 2016-2018*. Ciudad de México: Cultura y educación. <https://bit.ly/2r7JVfj>.
- Streck, D., Redin, E. y Zitkosky, J. J. 2015. *Diccionario Paulo Freire*. Lima: CEAAL. <https://bit.ly/3mjxClu>.

- Torrance, E. P. 1976. *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Marova.
- Unesco. 2015. *Declaración de Incheon. Educación 2030: Hacia una educación inclusiva y equitativa de calidad y un aprendizaje a lo largo de la vida para todos*. Foro Mundial sobre la Educación. <https://bit.ly/2nbPfNQ>.
- Vidal, M. Rivera, N. y Nolla, N. 2016. "Aula invertida, nueva estrategia didáctica". *Educación Médica Superior* 3. (vol. 30, jul-set) Ciudad de la Habana. <https://bit.ly/2LWRZcx>.

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

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

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

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

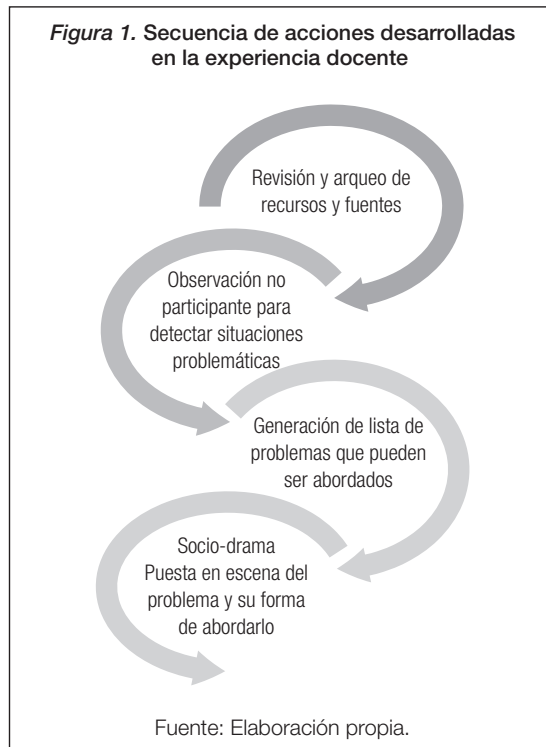
la sociedad del conocimiento, en virtud de que los problemas sistematizados con mirada cuestionadora y sus correspondientes alternativas de solución, podrían aportar nuevas prácticas reflexivas e innovadoras para incrementar la densidad de la acción de los sistemas, servicios y unidades de información.

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).

Figura 1. Secuencia de acciones desarrolladas en la experiencia docente



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.

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". *Enlace: 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>.

Hacia un enfoque didáctico para el aprendizaje de la Bibliotecología basado en la creatividad y la innovación

JOHANN ENRIQUE PIRELA MORILLO
Universidad de La Salle

NELSON JAVIER PULIDO DAZA
Universidad de La Salle

INTRODUCCIÓN

Se proponen algunos principios conceptuales y metodológicos que podrían ayudar a fundamentar un enfoque didáctico para el aprendizaje de la Bibliotecología, basado en la creatividad y la innovación y con ello avanzar hacia la consolidación de competencias generales y profesionales, propias de este campo, sustentadas a su vez en un modelo de currículo integral y socialmente responsable, el cual permita transitar hacia una formación bibliotecológica mucho más dinámica y en sintonía con las realidades emergentes en las sociedades de la información y del conocimiento.

El enfoque que se pretende construir se enmarca en las siguientes premisas: 1. La creatividad e innovación son componentes transversales que deben estar presentes en las propuestas formativas actuales y con mayor énfasis en la formación de bibliotecólogos, debido a que los desafíos impuestos por las sociedades de la información y del conocimiento requieren de la generación de ideas impulsoras y nuevos modos de abordar los complejos entornos actuales, generando estrategias diversas para la resolución de problemas y la

intervención ventajosa de todo tipo de contextos laborales y 2. Para que las acciones mediadoras que deben llevar adelante los bibliotecólogos sean pertinentes, acertadas y además produzcan impactos significativos en los usuarios, se debe apuntar hacia la creatividad y la innovación, sobre todo en la provisión de servicios bibliotecarios que promuevan la maximización del acceso al saber, explorando formas que superen lo convencional y previsible por lo novedoso y diferente.

Si las sociedades actuales están exigiendo bibliotecólogos cada más vez más creativos e innovadores, entonces la enseñanza que se imparte en las Escuelas debe también asumir enfoques innovadores, que trasciendan la transmisión de contenidos para abrir paso a enfoques didácticos flexibles, creativos y que movilicen diversos tipos de competencias.

La metodología utilizada se apoyó en una investigación documental que permitió identificar elementos sustantivos de la creatividad e innovación y sus aplicaciones en educación superior en general y en la formación de bibliotecólogos en particular. Los principios conceptuales y metodológicos que se proponen se apoyan en metodologías activas que desarrollen el pensamiento divergente, lateral e innovador, con los cuales se desarrollan acciones que permiten dar saltos cualitativos e impulsar procesos de transformación.

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN. APROXIMACIONES CONCEPTUALES

La creatividad e innovación aparecen con frecuencia en los discursos académicos progresistas que apuestan por la transformación de los procesos formativos, sustentados a su vez en propuestas de perfiles profesionales que los diseñadores y gestores curriculares elaboran con objeto de dar respuesta a las necesidades de la sociedad en general y a las de las instituciones públicas y privadas en particular. Parece entonces que existe un interés generalizado por parte de los planificadores curriculares, en cuanto a que las acciones formativas deben buscar el desarrollo de habilidades creativas e innovadoras.

Lo anterior se corrobora con evidencias empíricas acerca de la creciente necesidad de que los profesionales, en el contexto de las sociedades de la información y el conocimiento, deban ser creativos e innovadores para generar alternativas diversas, significativas y pertinentes frente a los desafíos que se plantean, sobre todo en áreas del conocimiento como la Bibliotecología, desde la cual se procura sentar las bases operativas y funcionales para maximizar el acceso a la información, desarrollando diferentes tipos de estrategias para acercar el mundo de la ciencia, de la cultura y de la tecnología a los usuarios. Pensar en la creatividad e innovación en el aprendizaje de esta disciplina alude a la posibilidad de diversificar las opciones para abordar la apropiación de sus conceptos, métodos y técnicas, logrando el desarrollo de las competencias generales y específicas que luego sean aplicadas en la resolución de problemas, sobre la base de múltiples perspectivas.

Ser creativos e innovadores en Bibliotecología invita a replantear la visión tradicional que ha prevalecido en la manera como se entiende la naturaleza y alcance de este campo. Es por ello que conviene deslindar conceptualmente y tratar de aproximarse a la identificación de diferencias y similitudes entre la creatividad y la innovación, y sobre esa base precisar algunos principios que podrían facilitar la construcción de un enfoque didáctico que aspire el logro de competencias creativas e innovadoras.

La literatura especializada en el tema señala que el concepto de creatividad es polisémico, su naturaleza y matices dependen de los enfoques y las perspectivas que se han construido para explicarlo, a la luz de enfoques y concepciones planteadas por autores diversos, sobre todo del campo de la psicología cognitiva y la pedagogía. En palabras de Klimenco (2008), la creatividad adquiere doble importancia y significado. Puede entenderse como un valor cultural que permite generar soluciones eficaces para las problemáticas contemporáneas y como una necesidad fundamental del ser humano. Siguiendo esta misma línea, Saturnino de la Torre (2006), apunta a cuestiones cardinales en las metas del desarrollo social cuando afirma que la creatividad es un bien social, una decisión y un reto de futuro.

La creatividad también se asocia con dominio de procesos cognitivos de alto nivel, que muchas veces, según Amestoy de Sánchez (2005), no se incluyen de forma deliberada y sistemática como parte de los currículos para formar todo tipo de profesionales. La experta venezolana en desarrollo del pensamiento y la inteligencia planteó algunas habilidades típicas de las personas consideradas como creativas, entre las cuales se mencionan: flexibilidad, sentido del humor, agudeza en la percepción de problemas, facilidad para el planteamiento y verificación de hipótesis, habilidad para generar productos originales, visualización de los problemas más hacia la frontera que en el centro, movilidad y fluidez y pensamiento mayormente focalizado hacia los resultados.

Según esta autora, la base del desarrollo la creatividad se encuentra en lo que De Bono (2013) plantea como pensamiento lateral. Dicho pensamiento se define como el conjunto de operaciones mentales orientadas hacia la organización de la información de manera no convencional. Puede considerar ideas intermedias, en ocasiones irrelevantes o irreales, permite explorar, buscar rutas desconocidas, así como generar ruptura de patrones no convencionales. Este tipo de pensamiento es propuesto en respuesta a la superación del paradigma que plantea el pensamiento lineal, entendido como el sustrato del pensamiento natural, lógico y matemático, cuyos resultados positivos son indiscutibles, pero que sus estructuras deben flexibilizarse y ampliarse para dar paso a nuevas formas de procesar información y de generar productos cada vez más originales, que producen rupturas en las formas tradicionales de concebir la realidad y de aportar soluciones para transformarlas.

Además de estas ideas que nos permiten comprender que la creatividad es un conjunto de operaciones cognitivas de alto nivel, se encuentra también el planteamiento de Klimenco (2008), quien habla de la capacidad creativa que se estructura en torno a tres componentes: procesos cognitivos y metacognitivos, afectivo-motivacional e instrumental.

Los procesos cognitivos y metacognitivos, asociados con la creatividad incluyen: la flexibilidad cognitiva, fluidez, originalidad de ideas, exploración, habilidad para planificar, organizar y

controlar la ejecución de la actividad, habilidad de regular la atención y alta concentración, habilidad para reflexionar sobre el propio proceso de pensamiento y su contenido, habilidad de realizar autorregulación consciente de sus procesos cognitivos.

Sigue planteando Klimenco (2008) que, en cuanto al componente afectivo-motivacional, se considera: la motivación intrínseca para crear, motivación de logro y superación personal, autonomía e independencia, confianza en sí mismo, persistencia y tenacidad, disciplina y dedicación, tolerancia a la frustración, autorregulación emocional, reforzamiento positivo, autoestima adecuada. Finalmente, el componente instrumental abarca: bagaje conceptual, riqueza, variedad y profundidad de redes conceptuales, manejo de técnicas y procedimientos, experticia en el campo.

En síntesis, la creatividad supone el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas que integran un conjunto de destrezas, apoyadas en el pensamiento lateral, entendido como aquél que supera las formas lineales y verticales predominantes para abordar y enfrentar los retos que impone la realidad.

Pasando ahora al concepto de innovación, tenemos que la Asociación Colombiana de Facultades de Ingeniería (García 2012) lo define a partir de una revisión de diversas acepciones. Así, por innovar puede entenderse una acción que implica novedad o lo que se puede renovar, introducir al mercado una novedad. La innovación también significa alterar, cambiar, modificar, transformar, transmutar, variar corregir, rectificar y muchas más acciones que utilizamos para establecer cambios físicos de algo. La innovación es la aplicación de nuevas ideas, conceptos, productos, servicios y prácticas, con la intención de ser útiles para el incremento de la productividad y la competitividad. Un elemento esencial de la innovación es su aplicación exitosa de forma comercial. No solo hay que inventar algo, sino también, introducirlo en el mercado. Esta última noción acerca la innovación al terreno de la producción de servicios u objetos que logren generar un impacto significativo en la manera cómo se desarrollan las actividades.

La innovación puede tener varias connotaciones: innovación como resultado, innovación como proceso. En este sentido, la

innovación se entiende como cualquier pensamiento, comportamiento o aspecto que resulta nuevo porque es cualitativamente diferente a las formas existentes. Cada innovación es una idea, o un conjunto de ideas, algunas innovaciones por su naturaleza solo permanecen como una organización mental, mientras que otras pueden ponerse de manifiesto y expresarse de forma tangible Barnett (1953, citado por Cobo 2016).

La cultura de innovación, en palabras de Couto (2012), corresponde a una forma de pensar y de actuar que genera, desarrolla y establece valores, convicciones y actitudes propensos a suscitar, asumir e impulsar ideas y cambios que suponen mejoras en el funcionamiento y eficiencia de la empresa, aun cuando ello implique una ruptura con lo convencional o tradicional. Desde la perspectiva organizacional la cultura innovadora empodera e incentiva a las personas para que tomen decisiones y asuman riesgos inteligentemente. En un escenario de cultura de innovación el temor a fallar no es una barrera, los errores son vistos como parte del proceso de aprendizaje y crean fortalezas.

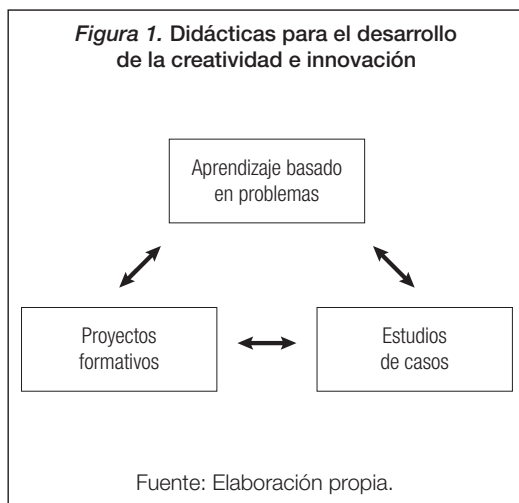
De acuerdo con la perspectiva de Arias, Giraldo y Anaya (2013), las instituciones de educación hoy se preocupan por desarrollar en sus estudiantes la competencia de creatividad e innovación, que se entiende como la capacidad de realizar una búsqueda sistemática de oportunidades y soluciones de problemas a través de maneras diferentes de pensar y de actuar, que suelen materializarse en productos y servicios nuevos que satisfacen las necesidades de un público objetivo.

De modo, pues, que la creatividad y la innovación parecieran ser conceptos sinónimos, pero en el fondo plantean relaciones de complementariedad, debido a que la creatividad hace alusión a procesos cognitivos y metacognitivos de alto nivel y la innovación supone la concreción de las ideas que se activan a partir de los procesos creativos. Teniendo claro entonces los alcances de la creatividad y la innovación, es pertinente revisar algunas opciones didácticas que se pueden incorporar en los micro-curricúlos para garantizar la formación de profesionales que trasciendan lo

instrumental y técnico y se ubiquen en una perspectiva crítica y creativa, con lo cual se transformará su desempeño profesional.

ALGUNAS DIDÁCTICAS ORIENTADAS HACIA LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Como parte de las opciones didácticas orientadas hacia la creatividad e innovación, tenemos el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), los estudios de casos, los proyectos formativos, entre otros, (Ver figura número 1), cada uno de los cuales asumen como premisa esencial la centralidad del proceso en los estudiantes y no en el profesor, éste último se asume como mediador, estrategia y monitor de experiencias significativas de aprendizaje y desarrollo de competencias.



Según la visión de Restrepo (2005), el ABP es un método didáctico, que se ubica dentro del dominio de las pedagogías activas y más particularmente aquellas que se sustentan en el aprendizaje por descubrimiento y construcción, lo cual da un paso adelante en

cuanto a las estrategias de transmisión de información verbal en el aula, conocidas también como técnica expositiva o clase magistral. En un ambiente de aprendizaje por descubrimiento y construcción es el estudiante quien se apropia del proceso, busca la información, la selecciona, organiza e intenta resolver con ella los problemas enfrentados, dirigidos y monitoreados por el profesor. El profesor es un orientador, un expositor de problemas o situaciones problemáticas, sugiere fuentes de información y está presto a colaborar con las necesidades del aprendizaje.

Dentro de las ventajas que ofrece este método, de acuerdo a la visión de autores como de De Miguel (2005), Benito y Cruz (2005) destacan:

- Resolución de problemas y toma de decisiones.
- Trabajo en equipo, lo cual potencia habilidades de comunicación (argumentación y presentación de la información).
- Desarrollo de actitudes y valores: precisión, revisión, tolerancia.
- Identificación de problemas relevantes del contexto profesional.
- Fomento de la conciencia del propio aprendizaje, es decir de la metacognición.
- La planificación de las estrategias que se van a utilizar para aprender.
- El pensamiento crítico.
- El aprendizaje autodirigido.
- Las habilidades de evaluación y autoevaluación.
- El aprendizaje permanente.
- El ABP favorece el desarrollo del razonamiento eficaz y la creatividad.
- Favorece el desarrollo de habilidades de búsqueda y manejo de información.
- Desarrolla las habilidades de investigación ya que, los alumnos en el proceso de aprendizaje, tendrán que, a partir de un enunciado, averiguar y comprender qué es lo que pasa y lograr una solución adecuada.

Siguiendo la misma línea del ABP, centrada en la posibilidad de resolución de problemas que emergen en contextos reales, también se plantea el estudio de caso como técnica didáctica que se orienta hacia la consideración de situaciones que representen eventos problemáticos diversos del campo laboral, los cuales deben estudiarse y analizarse, movilizándolo a los estudiantes para que generen soluciones creativas e innovadoras. La técnica del estudio de caso como opción didáctica pretende el desarrollo de competencias diversas, de las cuales se echa mano para contribuir con la solución de problemas.

El Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (1998) define el estudio de caso como método didáctico activo que requieren de parte del profesor habilidades creativas, metodología activa, focalización hacia una formación integral, habilidades para el manejo de grupos, buena comunicación con el alumnado y decisiva vocación docente. La técnica se basa en el análisis de un problema, determinando el método de análisis, adquiriendo además agilidad en determinar alternativas o cursos de acción que conduzcan la toma de decisiones.

En el ámbito del aprendizaje de la Bibliotecología, los estudios de casos resultan de mucha utilidad, puesto que permiten alinear la teoría con la práctica, a partir de la caracterización de situaciones relacionadas con las diversas áreas de este campo: gestión de colecciones, organización y análisis de información, conservación preventiva del patrimonio bibliográfico, alfabetización informacional, diseño de productos y servicios para diversos tipos de bibliotecas, entre otros.

Las fases que se proponen para desarrollar el estudio de caso como técnica didáctica son: 1. Fase preliminar, que tiene por objeto que los sujetos lean y estudien el caso y tomen consciencia de la situación que en él se describe; 2. Fase de expresión de opiniones, impresiones y juicios, mediante la cual se solicita un trabajo individual que favorezca la reflexión y elaboración personal de los elementos descriptivos principales; 3. Fase de contraste, que tiene como finalidad favorecer la expresión personal, el contraste de opiniones, el análisis común de la situación y la búsqueda del

sentido que tienen los datos en el caso estudiado; 4. Fase de reflexión teórica, en la que se lleva a cabo una formulación de conceptos teóricos y operativos que explican el caso estudiado.

Siguiendo con los planteamientos del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (1998), en relación con los modelos existentes para aplicar este tipo de estudios: Modelo centrado en el análisis de casos que han sido estudiados y solucionados por equipos de especialistas, modelo centrado en enseñar a aplicar principios y normas legales establecidos, modelo centrado en buscar el entrenamiento en la resolución de situaciones. En este último modelo no se da la respuesta correcta, exige estar abierto a situaciones diversas.

El modelo centrado en buscar entrenamiento en la resolución de situaciones, se subdivide a su vez en:

- Casos centrados en el estudio de descripciones: Este tipo de casos ejercitan el análisis, identificación y descripción de los puntos clave de una situación dada,
- Casos de resolución de problemas: Se enfocan hacia la toma de decisiones que requieren la resolución de problemas planteados en la situación que se somete a revisión. Estos tipos de casos también se subdividen a su vez en el análisis crítico de las situaciones descritas y casos centrados en generar respuestas de toma de decisiones. Los casos centrados en el análisis crítico requieren que se emita un juicio crítico sobre decisiones tomadas por otro individuo o grupo para la solución de determinados problemas. Los casos centrados en generar propuestas de tomas de decisiones pretenden en el entrenamiento en el estudio de situaciones que requieren la resolución de problemas de manera que se impliquen en la toma de decisiones.
- Casos centrados en la simulación: Estos tipos de casos buscan que los participantes se ubiquen dentro de la situación, que participen activamente y tomen parte en la dramatización de la situación.

Para desarrollar competencias creativas e innovadoras en Bibliotecología, los estudios de casos como técnica didáctica tienen un gran potencial debido a que existen variedad de contenidos y habilidades que pueden desarrollarse, procurando la toma de decisiones para resolver problemas de los entornos reales de las bibliotecas y servicios de información, tales problemas pueden estar relacionados con la formulación de proyectos para contribuir con el mejoramiento de los servicios, simulaciones acerca de cómo desempeñar diversos roles del quehacer bibliotecológico: gestión de servicios, promoción y difusión cultural, organización de la información documental, formación de usuarios, entre otros.

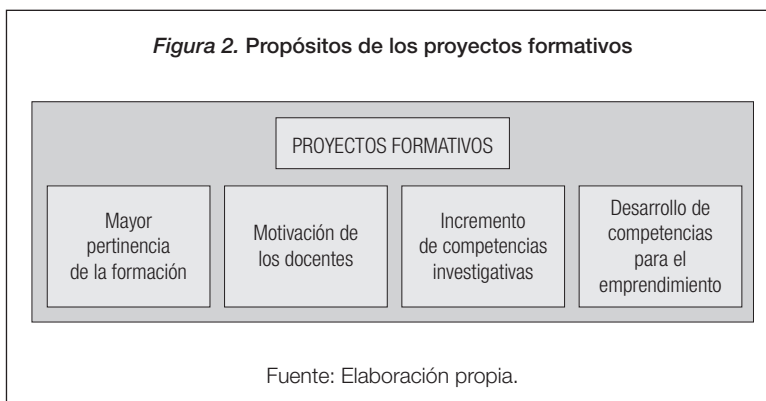
El tercer tipo de método didáctico que se propone para el desarrollo de la creatividad e innovación es la formulación de proyectos formativos, lo cual implica además la integración de diferentes materias para desarrollar competencias transversales y específicas. Dentro de las transversales tenemos: el trabajo en equipo, cuyo sustrato es el aprendizaje colaborativo y cooperativo, la comunicación oral y escrita, la sensibilidad por la identidad cultural, la responsabilidad social y participación ciudadana, la ética, entre otras. Las específicas de la Bibliotecología son: la organización de la información y el conocimiento, la conservación preventiva del patrimonio bibliográfico y la gestión de recursos y servicios de información.

Los proyectos formativos son una alternativa para abordar el micro-curriculum y la formación de competencias de creatividad e innovación, debido a que trascienden la esfera de la transmisión de información verbal en el aula de clases y parten de la detección de problemas sociales prioritarios, presentes en el contexto inmediato en donde se desarrollan los procesos de formación.

De acuerdo con la visión de Tobón (2013), los proyectos formativos son una estrategia general e integral que apuesta al logro de las metas claves de la socio-formación, enfoque éste que defiende el desarrollo por competencias a partir de la identificación de problemas del contexto social. Las metas de la socio-formación son: construcción de un proyecto ético de vida, desarrollar el espíritu emprendedor, desarrollar competencias para afrontar los retos del contexto y trabajar de manera colaborativa.

Los ejes claves de los proyectos formativos, según la perspectiva de Tobón, los cuales podrían configurar una secuencia para la planificación didáctica orientada hacia la creatividad e innovación como componentes de transversales del desarrollo por competencias son: título del proyecto, la transversalidad, las competencias, el problema del contexto, actividades, evidencias y recursos.

Con los proyectos formativos se pretende el logro de los siguientes propósitos que harán mucho más significativa y sustantivos los procesos educativos: la pertinencia de la formación, mayor motivación de los docentes, al aplicar un método activo que se articula con la realidad socio-cultural en la cual se insertarán los profesionales, incremento de competencias investigativas, de emprendimiento (Ver figura número 2).



PRINCIPIOS CONCEPTUALES Y METODOLÓGICOS DE UN ENFOQUE DIDÁCTICO CREATIVO E INNOVADOR PARA EL APRENDIZAJE DE LA BIBLIOTECOLOGÍA

Después de aproximarnos conceptualmente a la creatividad e innovación como vectores que deben cruzar los procesos formativos y de intentar una caracterización de algunas didácticas que pueden apuntar al desarrollo de procesos creativos e innovadores desde

los microcurrículos, se realiza una síntesis de los planteamientos realizados, procurando delinear algunos principios conceptuales y metodológicos para la construcción de un posible modelo didáctico para desarrollar procesos de aprendizaje en Bibliotecología.

Los principios conceptuales y metodológicos que presentamos se estructuran a partir de las premisas de que los procesos de aprendizaje en este campo deben sustentarse, en primer lugar, en el reconocimiento del potencial que tiene la acción mediadora del docente de Bibliotecología. En segundo lugar, la necesidad que existe que desde el macro-currículo se incluyan la creatividad y la innovación como elementos que deben estar presentes en los perfiles profesionales. En tercer lugar, tales aspectos y condiciones de la formación deben proyectarse también desde el meso-currículo, es decir, el desarrollo de las competencias creativas e innovadoras deben permear todo el proceso formativo, asumiéndolas a partir de ejes transversales, lo cual a su vez implica que los docentes estén formados adecuadamente para gestionar los procesos didácticos a partir de la creatividad y la innovación.

Los principios esenciales del enfoque didáctico que presentamos son entonces: la construcción e interiorización de un proyecto ético de vida, el descubrimiento mediante una visión cooperativa, la acción docente sustentada en el desarrollo del pensamiento lateral, el desarrollo de prospectivas sistémicas, el fomento de la sensibilidad y compromiso con la innovación y la excelencia.

La figura número 3, muestra la interacción de estos principios con los métodos y técnicas didácticas compatibles con el enfoque centrado en la creatividad y la innovación y con las implicaciones que trae consigo el enfoque se plantea.

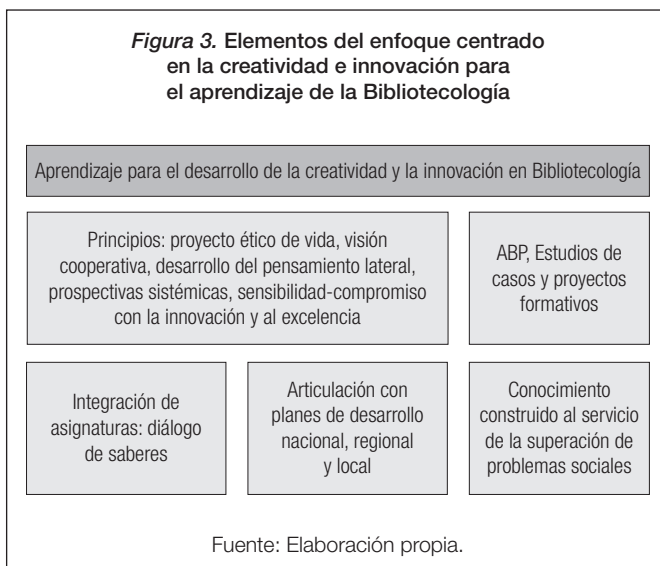
Los principios mencionados apoyan también el desarrollo de métodos y técnicas didácticas como el aprendizaje basado en problemas, los estudios de casos y los proyectos formativos, entendiendo estos métodos y técnicas como las estrategias esenciales que permitirán concretar desde el micro-currículo el enfoque que proponemos. El éxito de la aplicación de este enfoque, para el aprendizaje de la Bibliotecología, supone la configuración de redes de docentes que trabajen al interior de las Escuelas y Programas

de Bibliotecología. Estas redes deben tejerse a partir del reconocimiento de la potencialidad de la cognición contextualizada, es decir, la convicción de que los conocimientos y experiencias acumuladas por los colectivos docentes son importantes, estratégicas y necesarias para generar respuestas creativas a los problemas del contexto social.

En este sentido, las redes de docentes son vitales para el trabajo de integración de espacios académicos o materias de un mismo semestre, desde las cuales docentes y estudiantes detecten problemas sociales prioritarios presentes en los contextos donde se ubican diversos tipos de servicios bibliotecarios y sobre esa base generen alternativas de soluciones creativas a tales problemas.

Otro aspecto que debe considerarse en la aplicación del enfoque didáctico orientado hacia la creatividad e innovación es la consideración de los planes y políticas nacionales, relacionados con el acceso a la información, a la lectura y a las bibliotecas, como factores de desarrollo social sostenible. La articulación con los planes nacionales, regionales y locales constituye un referente

Figura 3. Elementos del enfoque centrado en la creatividad e innovación para el aprendizaje de la Bibliotecología



esencial para el éxito del enfoque y una fuente valiosa para la detección de problemas, áreas y ámbitos que deben atenderse con soluciones creativas e innovadoras desde el micro-curriculum.

Finalmente, y muy importante también es el hecho de que los docentes de Bibliotecología se formen en el dominio de métodos y técnicas didácticas activas, para el desarrollo de la creatividad y la innovación. Además de la aplicación de las estrategias mencionadas, se requiere un docente que transite hacia acciones mediadoras sustantivas, en virtud de la potencialidad que éstas tienen para generar los aprendizajes funcionales y significativos que se necesitan para formar bibliotecólogos que respondan a las demandas de las sociedades de la información y del conocimiento, para cuya interacción exitosa es preciso activar procesos creativos e innovadores.

CONCLUSIONES

En este texto se intentó recoger un conjunto de planteamientos que apuntaron hacia la posible construcción de un enfoque didáctico, orientado hacia el aprendizaje de la Bibliotecología, basado en la creatividad e innovación. Por creatividad, se entendió el conjunto de habilidades de alto nivel cognitivo y metacognitivo que pretenden generar alternativas de solución a los problemas que se plantean en el contexto y ámbito de interés del ámbito bibliotecológico. La innovación se diferenció de la creatividad en tanto que implica la producción de alternativas concretas que permiten superar situaciones problemáticas o satisfacer necesidades. La innovación no es solo crear nuevas formas, métodos o productos y servicios, sino mejorar o remozar los ya existentes.

En el ámbito de la didáctica de la Bibliotecología, la introducción de los componentes de creatividad e innovación son posibles mediante la aplicación de métodos y técnicas activas de enseñanza-aprendizaje, tales como el aprendizaje basado en problemas, los estudios de casos y los proyectos formativos. Tales estrategias didácticas aluden a la necesidad de generar saltos cualitativos de los enfoques de solo transmisión del conocimiento, predominantes en

la enseñanza bibliotecológica, a perspectivas más centradas en la participación activa del estudiante y la importancia de sus aportes para construir y desarrollar competencias de alto nivel.

Los elementos del enfoque didáctico propuesto permiten enmarcar la acción de los docentes de Bibliotecología en una dinámica mediadora y sistémica, para cuya realización es vital la cooperación, la sensibilidad social y el compromiso con la innovación y la excelencia.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso Sáez, I. y Arandia Loroño, M. 2014. "Aprender creando: "¿Factoría creativa" en las aulas universitarias". *Revista de Docencia Universitaria* 12 (1), 443-468.
- Amestoy de Sánchez, M. 2005. *Creatividad*. Trillas: México.
- Arias, C. M., Giraldo, D. P. y Anaya L. M. 2013. "Competencia, creatividad e innovación: conceptualización y abordaje en la educación". *Revista Katharsis*. Institución Universitaria de Envigado. Colombia. <http://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis/article/view/245/397>.
- Benito, A. y Cruz, A. 2005. *Nuevas claves para la docencia universitaria en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Narcea.
- Cobo, C. 2016. *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Montevideo: Colección Fundación Ceibal/Debate.
- Couto Sá, J. C. 2012. *¿Qué es la Cultura de Innovación?* <http://www.misapisportuscookies.com/2012/02/cultura-de-innovacion/>.
- De Bono, E. 2013. *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Paidós Ibérica.

- De Miguel, M. 2005. *Metodologías de enseñanza para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Alianza.
- García, F. 2012. *Asociación Colombiana de Facultades de Ingeniería. Conceptos sobre innovación. Contribución al análisis PEST*. (Política, Economía, Sociedad y Tecnología). Plan Estratégico 2013-2020.
- Gómez, Bernardo Restrepo. 2005. *Educación y Educadores*. Vol. 8, 9-19. Language: Spanish, Base de datos: Fuente Académica.
- González González, C. S. 2014. "Estrategias para trabajar la creatividad en la educación. Pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos". *RED. Revista de Educación a Distancia* 40 (enero-marzo, 2014): 7-22.
- Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey. 1998. *El estudio de caso como técnica didáctica*. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo. Vicerrectoría Académica. http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/casos/casos.pdf.
- Klimenco, O. 2008. *La creatividad como un desafío para la Educación Superior del Siglo XXI*. Bogotá-Colombia: Universidad de La Sabana. <http://educacion.yeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>.
- Restrepo Gómez, B. 2005. "Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria". *Educación y Educadores*, (vol. 8, 2005) Colombia Universidad de La Sabana Cundinamarca: 9-19.
- Tobón, S. 2013. *Los proyectos formativos: transversalidad y desarrollo de competencias para la sociedad del conocimiento*. México: CIFE. https://seminariorepensarlabioquimica.files.wordpress.com/2016/01/s26-srbq-fad910_sergio_tobon_3_.pdf.

En busca de la creatividad y la innovación en la educación bibliotecológica

JAIME RÍOS ORTEGA

Universidad Nacional Autónoma de México

INTRODUCCIÓN

En lo fundamental, la formación profesional que se imparte en las escuelas de bibliotecología se planifica de acuerdo con lo que la disciplina considera conocimiento válido, el sistema educativo en cual se inserta y un contexto social específico, así como de orden global. Por lo anterior, es importante aclarar que se entiende por disciplina. Al respecto, Pauling señala lo siguiente:

El término “disciplina” se refiere a un conjunto de conocimientos que se enseña en una escuela determinada. Los estudiantes (discípulos) aprenden una cierta doctrina (disciplina) obedeciendo estrictas normas (disciplinarias) de una escuela y mediante la práctica de autocontrol (disciplina). No hay conocimiento disciplinario sin un contexto social que permita la transmisión y la educación y un cuerpo social que de ese modo se reproduce a si mismo [...] (Pauling citado por Chamizo 2020).

De la cita anterior se desprende que la disciplina requiere un tipo particular de didáctica cuya puesta en marcha permita lograr un

conjunto de capacidades orientadas hacia el ejercicio exitoso de la profesión. Se espera que estas capacidades incidan en contextos sociales diversos, principalmente a través de la institución denominada biblioteca y los servicios de información. Es necesario mencionar que tanto las disciplinas como las instituciones articuladas a ellas evolucionan en consonancia con la sociedad. Sin embargo, este proceso de evolución no puede explicarse satisfactoriamente si dejamos fuera la creatividad y la innovación, por lo cual necesitamos conocer más de ambas para poder enseñarlas más y mejor. Sin lugar a duda, la biblioteca ocupa un lugar privilegiado en la disciplina bibliotecológica, ya que es en dicha institución donde los profesionistas ejercerán sus capacidades, o bien, a partir de ella.

Si la sociedad cambia, la biblioteca también, pero no de modo mecánico y automático, pues posee su propia complejidad, génesis y estructura; como toda institución con una larga tradición de trabajo social altamente especializado posee un carácter de plasticidad o metamórfico. Así pues, la biblioteca es una institución que ha demostrado desde hace siglos su capacidad para adaptarse a los diferentes entornos sociales, económicos, políticos y culturales en los cuales se desempeña. Baste mencionar cuatro ejemplos: 1. Su contribución de brindar información socialmente valiosa en los sistemas y procesos democráticos; 2. la función de conservación y registro de la memoria histórica; 3. constituirse en un garante de los derechos humanos y en particular de la libertad de expresión, así como el derecho al acceso a la información; y 4. su contribución en los sistemas de educación, la ciencia y la tecnología. Además, los recursos de información de la biblioteca y los servicios que brinda a los usuarios trascienden y repercuten en la vida y el progreso de las comunidades y los países, de tal modo que es cuestionable el valor social de las bibliotecas.

En todo momento, su capacidad de adaptación afronta los retos que el entorno le impone y la obliga a reaccionar, a crear e innovar, tanto en la confección de los recursos de información como en los servicios que de ella se espera. Estos son procesos que no se detienen ni se postergan y, si así sucede, se hace anacrónica y poco útil en términos cognitivos y sociales. En consecuencia,

adaptarse implica fortalecerse como institución a fin de actuar eficazmente respecto a los requerimientos de información que a ella le competen y que son vitales para el desenvolvimiento e interacción de los diferentes actores de la sociedad.

Actualmente, existen al menos cuatro modelos de sociedad en los cuales se esperaría que la biblioteca lleve a cabo su función social, a saber:

1. Sociedad red o informacional (Castells 1999).
2. Sociedades del conocimiento (Unesco 2005).¹
3. Sociedad del aprendizaje (Stiglitz y Greenwald 2014).
4. Sociedades con desarrollo sostenible (Naciones Unidas 2015).

Se entiende que estos modelos describen un modo de actuar de las sociedades, como es el caso de la *Sociedad red* y *Sociedad del aprendizaje*, o bien, son de carácter “aspiracional” o modelos deseables; por ejemplo: *Sociedades del conocimiento* y *Sociedades con desarrollo sostenible*; cada una de ellas o tomadas en su conjunto, presentan retos formidables para la biblioteca, como ya se dijo, pero también para la formación de bibliotecólogos y específicamente en el nivel de educación superior, tanto en la licenciatura o en el posgrado, es decir, la preparación del profesionista,² la especialización o la investigación. Por otra parte, y con independencia de los modelos de sociedad en el cual se considere que las bibliotecas desarrollan sus funciones, se tiene el avance

-
- 1 El antecedente es *Sociedad de la información*, cuyo concepto se sigue usando. Por ejemplo, la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas (IFLA) cuenta con un grupo de trabajo dedicado al tema y, aún más, señala que: La participación de IFLA en la sociedad de la información abarca diferentes niveles, desde los principales marcos de desarrollo internacional hasta la implementación de proyectos, el desarrollo de capacidades y el estudio prospectivo (IFLA 2018).
 - 2 En México se hace referencial a la formación de “profesionales” bibliotecarios. Sin embargo, prefiero usar el vocablo “profesionista” (véase: Moreno de Alba 1992).

incontenible de las tecnologías de información y comunicación (TIC) cuyo impacto en las bibliotecas se evidencia en la continua transformación de los servicios de información.

Precisamente, el impacto de las TIC obliga a las bibliotecas a la innovación para que la adaptación sea exitosa; a su vez, la innovación presupone la creatividad. No obstante, tanto una como la otra, no han sido parte de las capacidades institucionales que se pretendan cultivar de modo sistemático, ni en las bibliotecas ni en la formación de los futuros profesionistas. Por lo anterior, es necesario avanzar en la incorporación de estas capacidades, ya que

[...] en una sociedad en la que el conocimiento y las habilidades se tornan obsoletas antes incluso de convertirse en rutina, prácticamente todos los miembros de la sociedad pasan a formar parte del proceso creativo, quizá no generando nuevas ideas, pero sí aprendiendo e incorporando a sus vidas esas nuevas ideas, conceptos y habilidades (Goldberg 2019, 20).

Por ejemplo, el modelo de trabajo intelectual de la bibliotecología centrado en el nuevo código de catalogación conocido como Recursos, Descripción y Acceso (RDA) ha sido creado tomando en consideración el entorno digital. En consecuencia, es necesario identificar y organizar los nuevos conocimientos, habilidades y actitudes que los profesionistas deberán poseer y los estudiantes deberán necesariamente adquirir.

Otro problema es cómo adaptarse a la innovación y esto supone cambios de toda índole como en el caso de la adopción de las RDA, pues su implementación obliga a tomar en cuenta

[...] el coste del acceso a RDA Toolkit, así como los recursos humanos y económicos que supondrá la etapa de aprendizaje. También es preciso realizar cambios en el sistema informático: actualización de MARC 21, si es este el formato de codificación utilizado; cambios en el sistema que posibiliten la creación, búsqueda y visualización de los datos en RDA, redactar la política de aplicación de la biblioteca (dadas las diferentes alternativas que muchas de

las instrucciones ofrecen), así como realizar ciertos cambios en los puntos de acceso y en los registros de autoridad (Biblioteca Nacional de España 2019).

Adaptar el entorno institucional de la biblioteca, así como generar las nuevas capacidades que profesionistas y estudiantes deben poseer, supone procesos de creación e innovación. Empero, éstas últimas aún no están llamadas a destacarse en el rol protagónico que amerita como parte de los perfiles de egreso de las escuelas de bibliotecología en México, pues, se les menciona mínima y de diferenciadamente en seis de nueve entidades académicas:

1. UANL / Licenciatura en Gestión de la Información y Recursos Digitales.

“Competencias generales

Instrumentales

5. Emplear pensamiento lógico, crítico, *creativo* y propositivo para analizar fenómenos naturales y sociales que le permitan tomar decisiones pertinentes en su ámbito de influencia con responsabilidad social.

[...]

7. Emplear pensamiento lógico, crítico, *creativo* y propositivo para analizar fenómenos naturales y sociales que le permitan tomar decisiones pertinentes en su ámbito de influencia con responsabilidad social.

[...]

Integradoras

[...]

12. Construir propuestas *innovadoras* basadas en la comprensión holística de la realidad para contribuir a superar los retos del ambiente global interdependiente.

[...]

15. Lograr la adaptabilidad que requieren los ambientes sociales y profesionales de incertidumbre de nuestra época para crear mejores condiciones de vida” (UANL 2019).

2. UNAM / Licenciatura en Bibliotecología y Estudios de la Información.

Perfil del Egresado

“El egresado de la licenciatura en Bibliotecología y Estudios de la Información es el profesional capaz de planear, organizar y dirigir servicios bibliotecarios y de información; por lo anterior, [...] También deberá tener actitudes para:
[...]

Innovar servicios bibliotecarios y de información conforme a su entorno tecnológico y social” (CB UNAM 2015).

3. UDG / Licenciatura en Bibliotecología y Gestión del Conocimiento [virtual].

Perfil de egreso

“[...]

e. Elaborar, implementar y asesorar programas que estimulen el desarrollo de competencias informativas, tales como la sensibilización a las necesidades de mejora, búsqueda, localización, acceso, evaluación, análisis, uso, formalización y comunicación de la información y los conocimientos, para la toma de decisiones asertivas y la *innovación*” (UDG 2014).

4. UASLP / Licenciatura en Gestión de la Información.

Perfil de Egreso

“1. *Crear*, implementar y difundir servicios y productos de información acorde a las demandas de las distintas comunidades de usuarios” (FCI UASLP 2018).

5. UAEMEX / Licenciatura en Ciencias de la Información Documental.

Perfil de egreso

“Funciones y tareas profesionales que desarrollará el egresado:
[...]

Investigación

Innovar y aplicar herramientas de investigación para la generación de conocimiento” (UAEMEX 2015).

6. UACH / Licenciatura en Ciencias de la Información.
Perfil de egreso
“Es un líder capaz de *crear* y administrar cualquier tipo de organizaciones y unidades de información, mediante el uso de las nuevas tecnologías y procesos de toma de decisión, así como de apoyar al desarrollo de programas de alfabetización informativa” (UACH 2013).
7. UNO / Licenciatura en Bibliotecología y Gestión de la Información.
Perfil de egreso
“Al finalizar sus estudios profesionales el egresado de la Licenciatura en Bibliotecología y Gestión de la Información deberá tener el siguiente perfil:
[...]
Conocimientos
[...] *Crear* estrategias para la promoción de servicios bibliotecarios y de información” (UNO 2013).

Por su parte, las escuelas que no mencionan la capacidad de innovación o creatividad son: 1. la Licenciatura en Bibliotecología y Gestión de la Información de la Universidad Autónoma de Chiapas; y 2. La Licenciatura en Biblioteconomía de la Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía.

Ahora bien, tal y como se puede constatar en las menciones anteriores de los perfiles de egreso el termino creatividad e innovación se les presenta como parte de un conjunto de habilidades de pensamiento o bien de aplicación a servicios. En efecto, esta última es la que se promueve en la comunidad bibliotecaria pues se tiene claro que las bibliotecas son fundamentales para la sociedad, por eso dice la Federación Internacional de Bibliotecas y

Asociaciones (IFLA) que *Las bibliotecas aman a los innovadores* y destaca su labor respecto a la formación e investigación.

Las bibliotecas son centrales para la investigación y la innovación. A continuación, te decimos cómo:

- Las bibliotecas invierten miles de millones para permitir a los estudiantes e investigadores usar libros y revistas.
- Las bibliotecas resguardan y preservan colecciones de carácter único, y colaboran para garantizar el acceso (IFLA 2017).

Por otra parte, indica la IFLA las contribuciones de las bibliotecas para la innovación en diferentes esferas de la sociedad, ya que

Las bibliotecas son los pilares de los sistemas de innovación. Y éstas se adaptan a medida que las épocas cambian.

- Las bibliotecas ayudan a las técnicas de explotación de datos y textos, con el anhelo de facilitarlo para todos.
- Las bibliotecas trabajan en conjunto más allá de las fronteras geográficas para apoyar los esfuerzos colaborativos en investigación a nivel internacional.
- Las bibliotecas ofrecen entornos seguros que garantizan la privacidad de los investigadores.
- Las bibliotecas acatan las legislaciones en materia de derechos de autor, sin embargo, es necesario mejorar las políticas.
- Los formuladores de políticas también fomentan la innovación cuando apoyan a las bibliotecas (IFLA 2017).

De igual modo, la IFLA subraya la importancia de las bibliotecas para desarrollar servicios y procesos de trabajo nuevos en las grandes empresas con base en el gobierno abierto y el acceso a la información gubernamental y con ello se “[...] contribuye a lograr un amplio conjunto de resultados económicos, permitiendo que los empresarios utilicen la información para desarrollar servicios nuevos” (Shearer 2018, 100).

La IFLA tampoco pierde de vista a la pequeña empresa, así como a los trabajadores independientes y subraya que la información de alta calidad es un factor de éxito pues los ayuda a innovar y a adoptar prácticas más eficientes (Shearer 2018, 101). En suma, la IFLA subraya dos procesos socialmente importantes: las bibliotecas son fundamentales para la innovación en la sociedad a través de la investigación y la educación, así como para la empresa y los trabajadores independientes. En ambos casos, la biblioteca es una condición necesaria para la creatividad y la innovación.

Por otra parte, el estímulo de la creatividad y la innovación en la práctica de los profesionistas bibliotecarios se ha hecho visible de modo considerable a través de premios, reconocimientos y seminarios que promueve la American Library Association (ALA), los cuales vale tomar en cuenta en el contexto latinoamericano y que enseguida enumero:

1. Premio PLA a la Innovación en la Biblioteca Pública, otorgado por la División de Bibliotecas Públicas (PLA 2020).
2. Premio Yalsa a la Innovación en servicios bibliotecarios y de Información para jóvenes, otorgado por la División de Servicios bibliotecarios y de información para jóvenes (YALSA 2020).
3. Premio CLS a la Innovación en Bibliotecología, otorgado por la División de Bibliotecas de Instituciones de Educación Superior e Investigación de la ALA (ACRL 2020a).
4. Premio ProQuest Coutts a la Innovación en la gestión de recursos digitales, otorgado por la Sección de Desarrollo de Colecciones, de la División de Procesos Técnicos y Colecciones de la ALA (ALCTS 2020).
5. Premio a la Innovación en la alfabetización informativa desde las bibliotecas académicas, otorgado por la División de Bibliotecas de Instituciones de Educación Superior e Investigación de la ALA (ACRL 2020b).
6. Premio LIRT a la Innovación en alfabetización informativa, otorgado por la Mesa de la ALA sobre alfabetización informativa (LIRT 2020).

7. Seminario Web sobre la definición de innovación, impartido por Shauna Edson y Cinthya Ippoliti (LLAMA 2019a).
8. Seminario Web sobre la implementación de innovación, impartido por Katy O'Neill y Nathaniel King (LLAMA 2019b).
9. Seminario web sobre la evaluación de innovación, impartido por: Katy O'Neill y Matt Cook (LLAMA 2020).

Es importante observar que, si bien las escuelas de bibliotecología consideran relevantes a la creatividad y a la innovación con desigual importancia, por su parte la IFLA y la ALA sí han dado fuerte énfasis a estas capacidades y, en consecuencia, es indispensable que la formación de los profesionistas integre dichas capacidades como parte sustantiva de los currículos y las características de los egresados.

Es claro, si se mira a través de la IFLA y la ALA que el motor de adaptación de las bibliotecas al entorno local en el cual se desenvuelven está centrado en la creatividad y la innovación y éstas se promueven, en primera instancia, en las bibliotecas. Sin embargo, es momento para que las escuelas abran espacios académicos y establezcan dinámicas curriculares para favorecer el desarrollo de tales capacidades en los alumnos, lo cual implica transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como incorporar contenidos que permitan comprender diversos aspectos sociales, tecnológicos y cognitivos que se articulan a la creatividad y a la innovación. Asimismo, se requiere introducir contenidos de carácter teórico y práctico que expliquen y desarrollen el cultivo de ambas, así como el conocimiento de los estándares sociales, profesionales y cognitivos desde los cuales han de evaluarse.

Por el momento, es evidente la necesidad de comenzar a impulsar estas iniciativas en los espacios de formación y actualización profesional de modo rápido y eficaz, pues, la Unesco desde hace 15 años advirtió que, en las sociedades del conocimiento, los valores y prácticas de creatividad e innovación tendrán un rol importante “[...] aunque sólo sea para poner en tela de juicio los modelos existentes” (Unesco 2005, 19) y para responder mejor a las necesidades de la sociedad.

Se ha hecho hincapié en la necesidad de no quedar al margen, como países emergentes y como profesión, de la tercera revolución industrial, pues, se ha modificado e incrementado exponencialmente la situación del conocimiento en el mundo. Asimismo, es bien sabido el impacto de las tecnologías digitales e Internet, junto con la tercera revolución industrial “en el desarrollo económico -mediante la difusión de innovaciones y los aumentos de productividad posibilitados por éstas- y en el desarrollo humano” (Unesco 2005, 19). En consecuencia, sería lamentable que los futuros profesionistas bibliotecólogos nos sean capaces de comprender el papel de la creatividad y la innovación en el mundo y la sociedad.

Particularmente importa comprender el impacto que tiene la “economía del conocimiento” o la “economía de la innovación” (Stiglitz y Greenwald 2014, 11) en el mundo, así como el modo en que ocurre en las sociedades con mejores de índices de desarrollo humano. Puesto que la innovación afecta al conjunto de la sociedad, es relevante precisar el significado de dicho concepto. Al respecto, Quintanilla (2012, 126) ha señalado que a los cambios introducidos en la producción de riqueza o de bienestar social los cuales tienen su origen en la creación o asimilación de conocimientos y su aplicación, se le denomina *innovaciones*. En consecuencia, indica que “[...] entendemos por innovación el proceso que consiste en crear o asimilar conocimientos y aplicarlos para generar riqueza o bienestar social de una forma nueva” (Quintanilla 2012, 126). En este sentido se entenderá que la innovación es un tipo de actividad creativa, cuyo objetivo es la creación de riqueza o bienestar social. Al ser, pues, la innovación, precisamente, un tipo de actividad creativa es por ello que reiteramos la necesidad de entender en principio qué es la creatividad y luego la innovación.

En el caso de los bibliotecólogos, es deseable que posean capacidades para crear e innovar localmente, ya sea confeccionando más y mejores recursos de información, lo cual se entendería como innovación de producto, o bien, diseño e introducción de más y mejores servicios de información a partir del ya existente y a

esto se denomina innovación de proceso; lo anterior puede constatare en el tipo de premios promovidos por la ALA en beneficio de los usuarios.

Quintanilla (2012, 128) señala tres momentos de la innovación, a saber:

1. La concepción de la idea (producto o proceso nuevo que será introducido).
2. El desarrollo de la idea (conversión de dar viabilidad al producto o proceso, tanto económica como socialmente).
3. Producción y difusión del nuevo producto o proceso (resultado del desarrollo de la idea).

Aunque su enunciación es simple, el proceso es complejo y requiere retroalimentaciones continuas a partir de la interacción del contexto tecnológico que sustenta la innovación y el contexto social y cultural representado por la biblioteca. A partir de dicha interacción surgen flujos de información con los cuales se orienta y moldea el proceso de innovación y se cuida que los resultados de cada momento incidan en el resto y conjunto del proceso.

Muy cercano al proceso de creatividad y la innovación, se encuentra la “invención”. Al respecto, señala Fisher (2010, 87), inventar es un tipo de acción productiva cuyo resultado es crear algo radicalmente nuevo en el mundo, pero no surge de la nada. Es una acción intencionada a través de la cual características y propiedades de las cosas materiales o simbólicas se aducen o tienen correspondencia práctica con la satisfacción de necesidades naturales o culturales de un agente que, para el caso de las bibliotecas, son los usuarios o las propias bibliotecas.

Por otra parte, la invención es entendida como un proceso o un producto y consta de dos momentos: a) el diseño y b) la realización; la primera es resultado de la capacidad mental y la segunda es resultado de la energía física (Fisher 2010, 87). En términos de éxito, se esperaría que los resultados de la innovación modifiquen el contexto de la biblioteca y resuelvan satisfactoriamente las demandas de los usuarios.

Los procesos de creatividad e innovación en las bibliotecas necesitan ser documentados, ya sea en términos de relato histórico porque hace tiempo que sucedieron y tuvieron consecuencias relevantes para la biblioteca y sus usuarios, o bien como informes de caso o experiencias concretas las cuales incluyen la evidencia empírica necesaria que permite valorar las consecuencias de la introducción de la innovación. Contar con estos relatos e informes es muy importante porque se convertirán en casos de estudio para los estudiantes de las escuelas de bibliotecología, pues, a partir de ellos es posible estudiar los procesos de innovación, adaptarlos, criticarlos y mejorarlos con miras a replicarlos en otros contextos y localidades.

Incluso es posible impulsar y fortalecer los trabajos de titulación profesional con base en los criterios de evaluación de creatividad e innovación propuestos por la ALA, así como los que en rigor metodológico se imponen a partir de la evidencia empírica, su valoración de plausibilidad y los resultados de su aplicación. De hecho, un número importante de trabajos de titulación están orientados a realizar propuestas de mejoramiento de servicios bibliotecarios. Sin embargo, es necesario fijar dos grupos propuestas:

1. Propuestas con base en marcos teóricos sólidos, diagnósticos fuertes y criterios plausibles.
2. Propuestas con base en diseños experimentales y cuasiexperimentales, además de evidencia empírica (Véase Blalock 1971; Campbell y Stanley 2011).
3. Propuestas con base en diseños básicos de investigación cualitativa y evidencia empírica (Véase Flick 2015).

Hipotéticamente, las propuestas del grupo uno pueden ser predominantes en las tesis de licenciatura, así como las propuestas del grupo dos y tres se pueden trabajar en las tesis de posgrado.

Por otra parte, es necesario indicar que la creatividad y la innovación, además de estar orientada a los productos y procesos, también incluye la creación e innovación conceptual, la cual es propia del avance de las disciplinas y abarca la propuesta de

nuevas entidades de estudio, conceptos y teorías, o bien, métodos y técnicas novedosas y originales para el estudio de fenómenos o refutación de teorías y resultados.³ Este tipo de investigación, como creativa e innovadora, es lo que se espera en las tesis de doctorado, pues, su alto grado de originalidad y novedad deben ampliar los marcos cognitivos y explicativos de la bibliotecología.

Es importante dar una dimensión justa a lo que la Unesco denomina la *cultura de la innovación* (Unesco 2005, 62). En efecto, destaca que actualmente la noción de creatividad e innovación, en un sentido técnico, va mucho más allá de la economía global del conocimiento y se ha convertido en un nuevo valor, precisamente, como cultura de la innovación. Es así como actualmente “[...] la propia cultura se construye basándose más en el modelo de la creatividad y la renovación que en el modelo de la permanencia y la reproducción” (Unesco 20005, 62). Esta cultura de la creatividad y de la innovación puede generar inestabilidad, pues, la búsqueda de la novedad por el beneficio de la rentabilidad y la moda corto plazo. En consecuencia, se debe armonizar la cultura de la innovación con una cultura a largo plazo.

Por otra parte, la Unesco (2005, 63) también subraya que se debe diferenciar la innovación de la mera invención, esta última entendida como producción de nuevos conocimientos en el ámbito de la investigación. La innovación requiere del empresario como mediador que transforma la invención en innovación, de tal forma que ha sido valorizada y responde a una necesidad de la sociedad y normalmente exige tiempo para desarrollarse plenamente, además de incorporar al público como parte fundamental del proceso de interacción que implica, pues pasa a convertirse en un protagonista.

3 Menciono únicamente tres obras clásicas, porque la bibliografía puede ser muy extensa, que ofrecen un marco de discusión sobre este aspecto: Khun, T. S. 1985. *La estructura de las revoluciones científicas*. México: FCE; Laudan, L. 1986. *El progreso y sus problemas: hacia una teoría del crecimiento científico*. España: Encuentro; y Kitcher, P. 2001. *El progreso de la ciencia*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filosóficas.

Si lo expuesto anteriormente lo llevamos al contexto de lo que acontece en las bibliotecas, diremos que las invenciones se transforman en innovaciones gracias a la propia biblioteca que juega el rol del empresario preocupado por resolver las demandas de los usuarios; por ello, la biblioteca destacará las ventajas que se obtienen respecto a los costos cognitivos del usuario y de infraestructura, además de dar total difusión del proceso innovador. Asimismo, y con la retroalimentación de los usuarios, mejorará la implementación de la innovación hasta lograr su pleno desarrollo.

En paralelo, es necesario documentar los problemas que afronta la biblioteca derivados de la implementación del proceso de innovación, ya que existen costos asociados a la puesta en marcha y afectaciones en los procesos de trabajo; entre otras razones porque implica desarrollar nuevas capacidades institucionales y personales, así como adecuar ambientes de trabajo, así como nuevas formas de satisfacer las demandas de información. Además, aunque se tenga previsto el impacto del proceso de innovación, normalmente escapan a la planificación del proceso de implementación efectos colaterales no esperados.

Incluso, es necesario documentar el fracaso de las innovaciones, ya que las demandas de los usuarios no necesariamente eran las que resolvía la innovación. Sucede también que el éxito de una innovación en una biblioteca no puede garantizarse en otra.

Por lo que respecta al término creatividad, ya se había señalado que sin ésta no existe la innovación. En todo caso la innovación es una forma de expresar la creatividad. Ahora bien, si lo vemos en una perspectiva mundial es común asociar dicho término a la empresa cultural y las artes. Por lo menos, es el sentido que le da Unesco y puede apreciarse claramente en los informes derivados de la Convención sobre Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales del 2005. Específicamente, puede ilustrarse en el informe *Libertad y creatividad: defender el arte, defender la diversidad* (Unesco 2020).

No obstante, también existen otras perspectivas sobre el fenómeno de la creatividad, ya sea desde la disciplina de la neurocognición (Goldber 2019) y, por las implicaciones de esta, la

pedagogía. Por ahora, baste mencionar que su estudio ha tenido un fuerte desarrollo en la investigación académica y se encuentra en total auge, entre otras razones, por la economía y la cultura de la innovación. Asimismo, está en debate si la creatividad puede enseñarse o no, pero su relevancia está fuera de duda. Al respecto, Haddad menciona que la creatividad es un deseo de explorar e inventar sin saber de antemano si tendrá alguna utilidad y que no puede enseñarse, pero

[...] *debe detectarse y debe ser reconocida y estimulada*. Constituye un desafío para la enseñanza superior y, en general, para todas aquellas enseñanzas que en su conjunto transmiten saberes y procedimientos. ¿Puede encontrar la creatividad su propio espacio en las formaciones orientadas a la investigación? ¿Serán capaces las instituciones académicas de encontrar los medios estructurales y financieros para facilitar su eclosión, garantizar su mantenimiento, reconocer su utilidad socioeconómica y potenciar su desarrollo y la enseñanza de las consecuencias que se deriven? ¿Cómo puede superarse la paradoja de unas instituciones concebidas para transmitir saberes que al mismo tiempo han de ponerlos en entredicho? (Haddad 2012, 2).

El conjunto de planteamientos anteriores en realidad es una propuesta para dar a la creatividad el espacio, los recursos humanos y materiales suficientes, así como el valor intelectual necesario para promoverla en las instituciones de educación superior. Es un asunto curricular de la mayor importancia fin de formar profesionistas mas integrales en el ámbito de la bibliotecología de cara a los requerimientos del presente siglo. En paralelo, es necesario profundizar y ampliar los marcos teóricos que explican y facilitan la adquisición de capacidades derivadas de la creatividad y según Haddad son las siguientes:

1. La creación y producción de saberes.
2. Los componentes de la creatividad.
3. Creatividad e innovación.

4. Creatividad y racionalidad.
5. Abducción como motor de la creatividad.
6. Creatividad, imaginación y emociones.
7. “Destrucción creadora”.
8. Creatividad y curiosidad exploradora.
9. Creatividad oportunista.
10. Creatividad y sociedades (Haddad 2012, 3-7).

Aunque el listado es atractivo, deja fuera la perspectiva de la neurocognición que hoy día es fundamental para comprender el fenómeno de la creatividad. De hecho, el autor antes citado ofrece una definición banal sobre su funcionamiento, pues, consiste en que los procesos cognitivos “[...] transforman, en el sistema nervioso, las percepciones simbólicas de las aportaciones (entradas) del entorno en acciones sobre este, dando lugar a resultados (salidas), que son los comportamientos” (Haddad 2012, 3). El proceso es mucho más complejo y un connotado neurólogo explica el proceso de la creatividad del siguiente modo:

Un proceso creativo, por definición, tiene que ver con la novedad, lo que implica la participación de los lóbulos cerebrales y del hemisferio derecho. Se beneficia de una buena comprensión de conocimiento y conceptos previamente acumulados, lo cual depende del hemisferio izquierdo. Tiene que estar guiado por un fino sentido de la importancia y la relevancia, y eso depende de los lóbulos frontales y de la señalización por la dopamina (Goldberg 2019, 263).

La síntesis que nos ofrece Goldberg obliga en primera instancia a ampliar los marcos explicativos, tanto cognitivos como sociales, en los currículos de las escuelas de bibliotecología. En segunda instancia, es importante extraer todas las ventajas didácticas posibles para la enseñanza de la bibliotecología. En consecuencia, se reitera la necesidad de profundizar sobre el fenómeno de la creatividad y la innovación a fin de que los profesores de bibliotecología cuenten herramientas sólidas para promover dichas capacidades en los alumnos. De igual modo, es posible estimularlo,

como ya se dijo, en los trabajos de titulación, pues, como puede constatare existe esta inquietud.

En efecto, se consultó el catálogo TESIUNAM⁴ y se recuperaron 1548 registros bibliográficos de tesis de bibliotecología, de las cuales: 1057 tesis son de la licenciatura, 410 corresponden a tesis de maestría y 81 tesis son de doctorado en Bibliotecología y Estudios de la Información; los registros bibliográficos abarcan el periodo de 1960 a julio del 2020.

Para efecto de ejemplificar el interés de los estudiantes en el tema, particularmente de innovación—puesto que el total de tesis son de creación original-, se tomaron en cuenta los trabajos de titulación presentados en los últimos 25 años, en cuyo título específicamente se incluyera el término *propuesta*.⁵

En las dos décadas y media consideradas el total de tesis es de 1491 y de este universo se identificaron 145 tesis que cumplieron el criterio de específico antes señalado, las cuales representan el 9.7 por ciento.

Las áreas en las cuales se identificaron las propuestas, ordenadas de mayor a menor número, son las siguientes:

Creación y organización de bibliotecas	23
Catalogación	21
Servicios bibliotecarios y de información	18
Desarrollo de colecciones	15
Bibliotecas digitales y recursos en línea	14
Educación bibliotecológica	11
Administración de bibliotecas	10
Desarrollo de Habilidades Informativas	9
Bibliotecas Universitarias	7
Fomento a la lectura	7

4 Consulta realizada el 29 de julio de 2020 por el Mtro. Abraham Alameda, a quien agradezco la sistematización de los datos.

5 El término lo seleccioné considerando que era el más representativo de “creación de” o “innovación” en diferentes áreas de la disciplina bibliotecológica.

Automatización de bibliotecas	4
Museos	3
Archivos	2
Fotografía	1
<i>Total</i>	<i>145</i>

La búsqueda que permitió obtener los resultados anteriores puede ampliarse con otros términos; sin embargo, el objetivo inmediato es identificar el interés de los estudiantes en realizar propuestas cercanas a la innovación. De cualquier forma, es significativo que casi el 10 por ciento de tesis tienen interés manifiesto de incidir en el entorno bibliotecario para el cual fueron pensadas. Al respecto, demos por hecho que estas tesis son el punto de partida y, de acuerdo con los nuevos requerimientos de la sociedad y el ámbito bibliotecario, deberán incrementarse. Sin embargo, para que así ocurra es necesario promoverlo.

Por otra parte, es también un reto fundamental la creatividad y la innovación en los profesionistas bibliotecarios que en la práctica cotidiana deben asumir esta exigencia, pues, las bibliotecas requieren cambios positivos, así como su implementación exitosa. Por ello, es impostergable enseñar estas capacidades, pero estos procesos requieren de espacio, tiempo, recursos y especialización. En esta situación, cae de nueva cuenta la responsabilidad en las escuelas de impulsar la educación permanente bibliotecológica a fin de incidir favorablemente en la práctica de los profesionistas. Al respecto, se ha señalado en el documento *Actualización 2019 del Informe de Tendencias de la IFLA*, lo siguiente:

Muchas capacidades —incluidas aquellas asociadas con la capacidad de ofrecer servicios integrales de excelencia a los usuarios de bibliotecas— no siempre pueden incluirse en la educación formal. Entre esas capacidades se encuentran las que surgen de la práctica, de pasar tiempo con otras personas o simplemente de la propia reflexión, que no son menos necesarias para comprender y responder de manera eficaz a las necesidades de los usuarios. [...] Como primera respuesta, en relación con las instituciones educativas,

se debería hacer más hincapié en desarrollar la capacidad de aprender durante toda la vida. Esto puede lograrse desarrollando capacidades como la analítica o crítica, que ayudan a los estudiantes a adquirir y aplicar fácilmente información y conocimientos nuevos (IFLA 2019).

Además de promover la formación analítica y crítica, es necesario agregar que la aplicación de conocimientos debe ser más ambiciosa al grado de generar creatividad e innovación por parte de los profesionistas bibliotecarios para incidir eficazmente en la adaptación de las bibliotecas y sus servicios al contexto social y cultural en el cual se desenvuelven.

No es casual que las asociaciones internacionales y nacionales hagan hincapié en la creatividad y la innovación y premien las mejores prácticas, además de difundirlas. Sin embargo, corresponde a las escuelas de bibliotecología incluir este requerimiento en los currículos e impulsar tales capacidades, tanto en la formación actual y futura de los estudiantes, como en los profesionistas activos. Sin duda, se trata de un nicho cognitivo listo para cultivarse extensamente en la disciplina e, incluso, puede considerarse como una fuente de renovación para los planes de estudio, así como en la investigación inherente a las tesis de titulación y obtención de grado.

La creatividad y la innovación bien pueden entenderse como herramientas cognitivas imprescindibles que se promueven junto con los ejes de formación centrados en *aprender a aprender* y *aprender durante toda la vida*. Y sería una pérdida irremediable que los egresados de las escuelas de bibliotecología no cuenten con ellas, toda vez que dichas escuelas han acumulado capacidades institucionales articuladas a la disciplina bibliotecológica como materia de conocimiento y enseñanza, la investigación y la práctica pedagógica que implican. Sin duda, se trata de un nuevo aprendizaje institucional en el cual deberán entrenarse arduamente los profesores y los investigadores, pero, a la luz de los cambios sociales, económicos, culturales y tecnológicos, es impostergable comenzar con su aprendizaje. Esto es así porque la economía mundial del conocimiento tiene como uno de sus pilares la

capacidad de innovación, pues de ella depende la competitividad, tanto de países como de empresas. Lo anterior ha favorecido que se justifique hablar de una cultura de la innovación cuyos efectos se observan en la difusión rápida de invenciones e ideas nuevas en las diversas sociedades. Las bibliotecas tienen un rol en esta cultura de innovación y, a su vez, comenzarán a reclamarlo a las escuelas de bibliotecología y a sus profesionistas.

CONSIDERACIONES

Aunque existen diversos modos de calificar sociológica y económicamente a la sociedad mundial del siglo XXI, es un hecho que en alguno de se marcos explicativos tiene un rol preponderante la creatividad y la innovación. Quizá por ello, se ha intensificado la necesidad de profundizar en las dinámicas y prácticas individuales y colectivas que las explican y las promueven. Las bibliotecas son parte de esta tendencia mundial y se preocupan por incidir en dichas capacidades para beneficio de los individuos, las instituciones y las empresas. En paralelo, también procuran recrearse y ser innovadoras en sus servicios y recursos de información.

Ante este escenario es importante que las escuelas de bibliotecología orienten parte de sus currículos a fin de incluir a la creatividad y la innovación como forma de enseñanza y, al término de sus planes de estudio, como un rasgo comprobable de sus egresados. Es importante reconocer y reflexionar sobre el escenario antes descrito, en los ejercicios institucionales de planeación y reformulación de las currículas de las escuelas. Asimismo, es necesario identificar como punto de partida que lo hecho hasta ahora respecto a la creatividad y la innovación son declaraciones aisladas en los perfiles de egreso. De igual modo, se necesita reconsiderar lo hecho en cuanto a las tesis de los futuros profesionistas, pues tales trabajos de investigación ofrecen oportunidades invaluable para concretar las capacidades antes mencionadas. El punto de partida, aunque eximio, puede modificarse progresivamente y es posible comenzar a dar resultados positivos desde ahora.

Para las escuelas representa un nuevo reto, pero tiene un beneficio adicional pues no sólo incluye a los estudiantes, sino también a los profesionistas activos, los cuales enfrentan directamente la exigencia de innovar las bibliotecas y los servicios.

Por otra parte, es prioritario indagar sobre la naturaleza neurocognitiva de la creatividad y generar las propuestas didácticas necesarias y de acuerdo con las características de la disciplina bibliotecológica y en consonancia con las capacidades institucionales de las escuelas referidas al dominio cognitivo de la disciplina y la enseñanza de la investigación. Las escuelas de bibliotecología junto con las asociaciones internacionales y nacionales pueden conjuntar esfuerzos con miras a promover estas capacidades que deberán ser características sustantivas de los bibliotecólogos en formación y los profesionistas.

BIBLIOGRAFÍA

Association for Library Collections & Technical Services ALCTS. 2020. "ProQuest Coutts Award for Innovation in Electronic Resources Management", *Awards & Grants. Professional Recognition*. Association for Library Collections & Technical Services <http://www.ala.org/alcts/awards/profreognition/couttsinnovate>.

Association of College & Research Libraries ACRL. 2020a. "CLS Innovation in College Librarianship Award", *Achievement and Distinguished Service Awards*. Association of College & Research Libraries. <http://www.ala.org/acrl/awards/achievementawards/clsaward>.

———. 2020b. "Instruction Section Innovation Award", *Achievement and Distinguished Service Awards*. Association of College & Research Libraries <http://www.ala.org/acrl/awards/achievementawards/innovationaward>.

- Biblioteca Nacional de España. 2019c. "Preguntas frecuentes: ¿Qué implicaciones conlleva su implementación", Biblioteca Nacional de España. <http://www.bne.es/es/Inicio/Perfiles/Bibliotecarios/Procesos-tecnicos/NormasInternacionales/RDA/Preguntas-frecuentes/>.
- Blalock, H. 1971. *Introducción a la investigación social*. Argentina: Amorrortu.
- Campbell, D. y Stanley, J. 2001. *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Argentina: Amorrortu.
- Castells, M. 1999. *La era de la información: economía, sociedad y cultura: la sociedad red*. 3 v. México: Siglo XXI.
- Chamizo, José Antonio. 2020. "Química filosófica", *Mesa Filosofía y Ciencia* / coordinan: Luis Fernando Lara y Guillermo Hurtado. [Videoconferencia transmitida vía Internet el lunes 15 de junio de 2020]. Ciclo La Filosofía ante la época actual. México: El Colegio Nacional, <https://youtu.be/vkAzvgkcmh0>.
- ColegiodeBibliotecologíaCB,UNAM.2015."Perfil delEgresado". *Programas académicos: Licenciatura en Bibliotecología y Estudios de la Información*. Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM <http://colegiodebibliotecologia.fi los.unam.mx/inicio/programas-academicos/licenciatura-en-bibliotecologia-y-estudios-de-la-informacion/perfil-del-egresado/>.
- Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía ENBA. 2000. "Perfil de Egreso". *Oferta educativa. Educación superior: Licenciatura en Biblioteconomía*. Instituto Politécnico Nacional. Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía. <https://www.ipn.mx/oferta-educativa/educacion-superior/ver-carrera.html?lg=es&id=65>.
- Facultad de Ciencias de la Información FCI de la UASLP. 2018. "Perfil de egreso". *Oferta educativa: Gestión de*

- la Información*. Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Facultad de Ciencias de la Información, Plan de estudios autorizado por el H. Consejo Universitario de la UASLP en diciembre de 2018. <http://www.fci.uaslp.mx/OE/LGIDEF/OELGIP>
- Fisher, J. 2010. *El hombre y la técnica: hacia una filosofía política de la ciencia y la tecnología*. México: UNAM.
- Flick, Uwe. 2015. *El diseño de investigación cualitativa* / traducido por Tomás del Amo y Carmen Blanco. Madrid: Ediciones Morata. 167.
- Goldberg, E. 2019. *Creatividad: el cerebro humano en la era de la innovación*. España: Crítica.
- Haddad, Georges. 2012. "Los desafíos de la creatividad". *Investigación y prospectiva en Educación/UNESCO: contribuciones temáticas*. (enero 2012).
- IFLA. 2018. *What is IFLA Doing in the Information Society?*, nota de prensa del 29 de mayo de 2018 publicada en el sitio web oficial. <https://www.ifla.org/node/7413>.
- . 2019. *Actualización 2019 del Informe de Tendencias de la IFLA* / IFLA, traducción al español realizada por la Subdirección de Traducciones de la Biblioteca del Congreso de la Nación Argentina. La Haya: IFLA; 8. https://trends.ifla.org/files/trends/assets/documents/ifla_trend_report_2019_es.pdf.
- Khun, T. S. 1985. *La estructura de las revoluciones científicas*. México: FCE.
- Kitcher, P. 2001. *El progreso de la ciencia*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filosóficas.
- Laudan, L. 1986. *El progreso y sus problemas: hacia una teoría del crecimiento científico*. España: Encuentro.
- Library Instruction Roundtable LIRT. 2020. "LIRT Innovation in Instruction Award". *Awards*. Library Instruction Roundtable. <http://www.ala.org/rt/lirt/innovation-in-instruction-award>.

- Library Leadership & Management Association LLAMA. 2019a. "Defining innovation". *Online Courses and Webinars*. Library Leadership & Management Association. <http://www.ala.org/llama/defining-innovation>.
- . 2019b. "Implementing innovation". *Online Courses and Webinars*. Library Leadership & Management Association <http://www.ala.org/llama/implementing-innovation>.
- . 2020. "Assessing innovation". *Online Courses and Webinars*. Library Leadership & Management Association <http://www.ala.org/llama/assessing-innovation>.
- Moreno de Alba, J. G. 1992. *Minucias del lenguaje*. México: FCE.
- Organización de las Naciones Unidas. 2015. *Sociedades con desarrollo sostenible*. ONU.
- Public Library Association PLA. 2020. "PLA Library Innovation Award". *Public Library Association's Awards & Grants*. <http://www.ala.org/pla/awards/libraryinnovationaward>.
- Quintanilla, M. A. 2012. "Tecnología, cultura e innovación". *Ciencia, tecnología y sociedad*. España: Trotta, Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Shearer, Kathleen. 2018. "Capítulo 6: Acceso a la Información para la Infraestructura sostenible: El acceso a la información como pilar fundamental para la innovación, la infraestructura y la industrialización". *Desarrollo y Acceso a la Información 2017*. IFLA; traducción al español por la Dirección de Traducciones de la Biblioteca del Congreso de la Nación Argentina–Oficina Regional de la IFLA para América Latina y el Caribe. La Haya: IFLA: University of Washington, Information School: 100-101. <https://da2i.ifla.org/wp-content/uploads/da2i-2017-full-report-es.pdf>
- Stiglitz, Joseph E. y Greenwald, Bruce C. 2016. *La creación de una sociedad del aprendizaje: una nueva*

aproximación al crecimiento, el desarrollo y el progreso social. traducción de Alma Alexandra García Martínez. Madrid: La esfera de los libros.

Unesco. 2005. *Hacia las sociedades del conocimiento*. París: Unesco.

———. 2020b. *Libertad y creatividad: defender el arte, defender la diversidad*. <https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=...le=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000373360/PDF/373360spa.pdf>.

Universidad Autónoma de Chiapas UNACH. 2020. “Perfil de egreso”. *Oferta educativa. Licenciaturas: Bibliotecología y Gestión de la Información*. Universidad Autónoma de Chiapas. <https://www.unach.mx/index.php/oferta-educativa/licenciaturas/307-licenciaturas&licid=82>.

———. 2013. “Perfil de egreso”. *Licenciaturas: Ciencias de la Información. Plan 2013*. Universidad Autónoma de Chihuahua. Facultad de Filosofía y Letras. <http://ffyl.uach.mx/ciencias.html>.

Universidad Autónoma del Estado de México UAEMEX 2015. “Perfil de Egreso”. *Oferta educativa. Licenciaturas: Ciencias de la Información Documental*. México: Universidad Autónoma del Estado de México, Secretaría de Docencia, Dirección de Estudios Profesionales. http://dep.uaemex.mx/curricular/sitio_/planAsignaturaDocumentosGeneral.php#.

Universidad Autónoma de Nuevo León UANL. 2019. “Perfil de egreso. Competencias generales”. *Oferta educativa para Licenciatura: Licenciatura en Gestión de la Información y Recursos Digitales*. Universidad Autónoma de Nuevo León, Fecha de aprobación del H. Consejo Universitario de la UANL, 5 de junio de 2019. <https://www.uanl.mx/oferta/licenciatura-en-gestion-de-la-informacion-y-recursos-digitales/>.

- Universidad de Guadalajara UDG. 2014. "Perfil de egreso". *Licenciatura en Bibliotecología y Gestión del Conocimiento*. Universidad de Guadalajara. <https://www.udgvirtual.udg.mx/LBGC#>.
- Universidad de Oriente UNO. 2013. "Perfil de egreso". *Licenciatura: Bibliotecología y Gestión de la Información (clave: 623342)*. Universidad de Oriente. <http://www.uno.edu.mx/carrera.php?id=1>.
- Young Adult Library Services Association YALSA. 2020. "Innovation in Teen Services Award". *Awards & Grants*. Young Adult Library Services Association. <http://www.ala.org/yalsa/innovation-teen-services-award>.

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 autónomo 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

- 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

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.

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.

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_arttext&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.

La creatividad y la resolución de problemas como propuesta para la formación de profesionales de la información: su aplicación en la enseñanza del mercadeo

RUTH HELENA VALLEJO SIERRA

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Las transformaciones que ocurren hoy en todos los campos del conocimiento conlleva a formar profesionales capaces de enfrentar los permanentes cambios, críticos, autorreflexivos y propositivos para que en su ser y actuar puedan ser agentes de cambio, de manera que su proceso esté en permanente reconstrucción, es decir, como lo explica Méndez y Jiménez (2012), su proceso de aprendizaje sea “[...] una experiencia permanente y continua que debe movilizar a los sujetos en formación diferentes momentos que contribuyan a este en la estructuración de sus propias dinámicas de construcción de un conjunto de saberes profesionales, éticos, culturales, políticos y estéticos” (Méndez y Jiménez 2012, 15), que posibilitan al estudiante la oportunidad de tomar conciencia de sus prácticas y saberes hacia una acción social con sentido humano y ciudadano, buscando que se interese por su aprendizaje y desarrolle competencias en su saber ser, saber saber y saber hacer para que su formación profesional, personal y humana les facilite aportar al desarrollo de su entorno.

En tal sentido, el papel de docente en esta visión cambia de transmisor de conocimiento a un nuevo rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje para orientar, guiar y acompañar la formación

integral de los estudiantes que cubra los aspectos cognitivos, afectivos y sociales, haciendo énfasis en la iniciativa del estudiante en todas las actividades curriculares que conlleven a su propia formación.

En esa perspectiva, resulta interesante asumir la resolución de problemas como enfoque didáctico porque permite como lo esboza García “[...] la verificación, formulación y validación de hipótesis en el aula de clase, presentando el aprendizaje como una búsqueda de significados, y mejorando ostensiblemente la comprensión de los conceptos en los estudiantes, así como sus habilidades generales para la resolución de problemas” (García 2003, 6) ya que esta perspectiva contribuye a identificar alternativas de solución, al aplicar los conocimientos a la realidad y a situaciones propias de su entorno.

Según estas concepciones, la enseñanza basada en la resolución de problemas suscita que la finalidad no sea aprender los contenidos de los espacios académicos, sino relacionarlos con los escenarios reales que afrontará cuando se enfrente a su ejercicio profesional construyendo y evaluando estrategias para proponer y proyectar una solución.

Esto lleva, según el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2008), a que se fomenten algunos aprendizajes en los estudiantes, que son muy importantes para un profesional de la información en su consolidación profesional:

- Habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, análisis, síntesis y evaluación.
- Aprendizaje de conceptos y contenidos propios a la materia de estudio.
- Habilidad para identificar, analizar y solucionar problemas.
- Capacidad para detectar sus propias necesidades de aprendizaje.
- Trabajar de manera colaborativa, con una actitud cooperativa y dispuesta al intercambio.
- Se desarrolla el sentimiento de pertenencia grupal.

- Manejar de forma eficiente diferentes fuentes de información.
- Comprender los fenómenos que son parte de su entorno, tanto de su área de especialidad como contextual (político, social, económico, ideológico, etc.).
- Escuchar y comunicarse de manera efectiva.
- Argumentar y debatir ideas utilizando fundamentos sólidos.
- Una actitud positiva y dispuesta hacia el aprendizaje y los contenidos propios de la materia.
- Participar en procesos para tomar decisiones.
- Seguridad y la autonomía en sus acciones.
- Cuestionar la escala propia de valores (honestidad, responsabilidad, compromiso).
- Una cultura orientada al trabajo.

Este aprendizaje basado en problemas muestra que el estudiante debe ser más creativo, y competente puesto que como, indica Hernández y Lacuesta (2007), participa como protagonista autónomo cooperativo-afiliativo del proceso de aprendizaje, asumiendo un rol específico: es su tarea diseñar soluciones apelando a fuentes de información.

LA CREATIVIDAD Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COMO BASE DE TRABAJO EN EL AULA

La enseñanza por resolución de problemas y el desarrollo de la creatividad, implica procesos en los cuales es necesario mejorar o transformar una situación a partir de ideas creativas, pero también la resolución de problemas como mecanismo para desarrollar la creatividad de los estudiantes. Esto indica que se requieran estrategias especiales para la aplicación de este tipo de enseñanza, tal como lo presentan Hernández Lacuesta (2007), basado en Problem Based Learnign Initiative:

- Los estudiantes deben asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje.

El papel de la creatividad...

- Los problemas/proyectos planteados han de ser intencionadamente poco estructurados y deben permitir interpretaciones libres.
- El aprendizaje no se ha de dirigir hacia una especialización de los conocimientos, sino hacia un amplio abanico de disciplinas o temas.
- El aprendizaje conseguido por el alumno en las fases de estudio y de aprendizaje autónomo ha de aplicarse posteriormente al problema práctico propuesto.
- Es esencial efectuar una síntesis final de todo aquello que se ha aprendido durante el proceso de resolución del problema. Es necesario discutir qué conceptos o principios se han asumido bien, y cuáles sería necesario reforzar, antes de iniciar el proceso de evaluación.
- La evaluación y autoevaluación ha de llevarse a término al finalizar cada problema y en el momento de acabar la unidad curricular completa.
- La evaluación individualizada de los alumnos se realizará siempre midiéndola en función de los objetivos previamente propuestos.
- Los temas y las actividades han de estar en todo momento conectadas con el mundo real, y aportar valores apreciados en los ámbitos sociales y profesionales.
- El trabajo en equipo cooperativo, la colaboración para aprender y la autonomía responsable, han de ser tomadas como competencias clave esenciales en el trabajo.
- Esta metodología basada en problemas ha de constituir la base pedagógica del currículo y no sólo una parte de la didáctica curricular.

De esta manera, el uso de la metodología de enseñanza creativa, desarrollada en las estrategias pedagógicas y didácticas instauradas y encaminadas a fomentar la creatividad deben estar reflejados en todas las etapas y componentes del proceso educativo desde el entorno educativo, la comunicación e interacción con los grupos, diseño y aplicación de estrategias y técnicas didácticas, la

planeación de los contenidos y por supuesto en la evaluación. Para ello, es importante conocer las etapas que conforman el proceso creativo, que de acuerdo con García (1998) pueden ser:

1. Encuentro con el problema: a través de su pensamiento crítico y su sensibilidad con el problema planteado se genera la inquietud sobre el hecho problémico.
2. Generación de ideas: a través de su imaginación empiezan a surgir ideas nuevas en busca de una solución del problema.
3. Elaboración de la idea: a través del pensamiento lógico, el intelecto y el juicio se despliega un proceso selectivo que permite evaluar las diferentes ideas para seleccionar la que se considera más oportuna y proceder a desarrollarla.
4. Transferencia creativa: a partir de la solución dada es necesario asociar esto a otros saberes y por supuesto a otros campos problémicos.

Ahora bien, el logro de estas estrategias pueden ser operadas de acuerdo con Restrepo (2005) a través del seminario investigativo, el método de proyectos, el método tutorial, el estudio de casos, la enseñanza personalizada, simulaciones y juegos.

PROPUESTA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA TRABAJAR LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DEL ESTUDIO DE CASO

Se propone el uso del estudio de caso como metodología de enseñanza creativa y la resolución de problemas por ser una estrategia centrada en el estudiante y por cumplir con todos los fines de las estrategias de enseñanza: habilidad para percibir y comprender correctamente la información recibida, habilidad para fundamentar ideas y para exponer el propio pensamiento.

En este sentido, el estudio de casos pone al estudiante frente a problemas reales, a analizar los contextos, además de construir

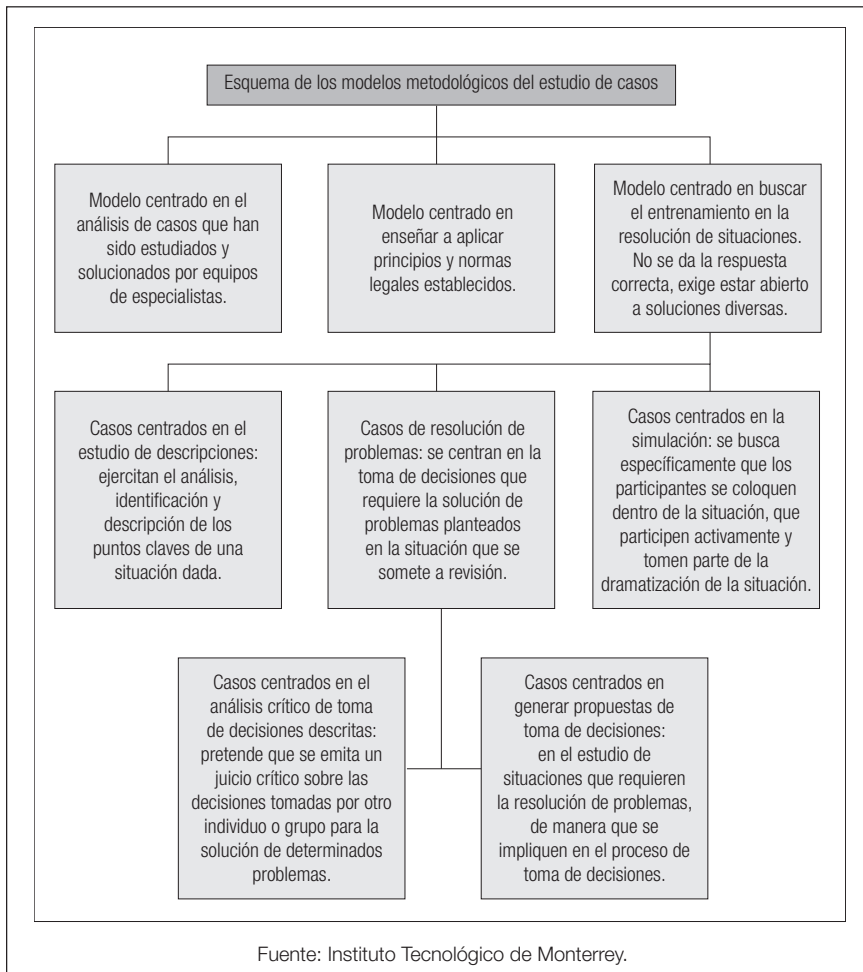
ideas y soluciones. Que tal como lo afirma Millán, “[...] el estudio de caso está pensado para compensar la no siempre disponible experiencia real que aporta la vida y para reforzar cualquier método convencional de formación” (Millán 1997, 103). Estos aportes nos llevan a pensar que la mencionada estrategia puede permitir mediar como lo plantea Gil, (1994) entre los saberes cotidianos y los saberes académicos y así fomentar una interacción más fluida entre los conocimientos científicos, escolares y el entorno social de los alumnos.

Por lo anterior, se propone la implementación de una estrategia didáctica que permita poner al estudiante en contacto con verdaderos conflictos que, como lo señala Escribano, “[...] este método se caracteriza por aprender “de” y “con” los demás. Los alumnos son responsables de su propio aprendizaje, es decir, tienen que trabajar mucho más solos, pero es definitorio el trabajo en grupos” (Escribano 2010, 16), esto nos permite promover la adquisición de conocimientos más relevantes y sobre todo se estimulan habilidades y actitudes necesarias para el aprendizaje y para la construcción de ciudadanos más responsables. Continuando con Escribano, con este método “[...] se promueve un aprendizaje integrado, en el sentido que se aglutina el qué con el cómo y el para qué se aprende” (Escribano 2010, 15). Esto hace que no solamente sean importantes los conocimientos que se obtienen, sino que se debe valorar además los procesos por los cuales se transita para alcanzar a estos.

De acuerdo con el Instituto Tecnológico de Monterrey (2008), existen tres modelos de enfoque de estudio de casos como estrategia didáctica, dependiendo de los propósitos metodológicos.

ESTUDIO DE CASO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE DE LA GESTIÓN Y EL MERCADEO

El estudio de casos es una herramienta esencial en la enseñanza-aprendizaje, de la bibliotecología y la archivística. Este método permite al estudiante resolver los problemas de mercadeo, analizándolos y conociéndolos de la forma en la que realmente se



presentan, y a los que se enfrenta continuamente un profesional de la información.

El objetivo principal de enseñar mercadeo a los profesionales de la información es crear, desarrollar e implementar estrategias y procesos creativos, necesarios para poner los servicios y productos de las bibliotecas y archivos a disposición de los usuarios, de manera óptima, que permita:

El papel de la creatividad...

- Analizar el papel que juega el mercadeo en las unidades de información.
- Introducir a los estudiantes en los conceptos y herramientas propias del mercadeo dentro de la unidad de información y sus entornos.
- Estudiar y analizar las características de la unidad de información desde la perspectiva del mercadeo.
- Fomentar competencias en el campo del mercadeo para identificar cada una de las variables del mercadeo, para su desempeño y la toma de decisiones como futuro director de una unidad de información.
- Profundizar en el estudio de cada componente del mercadeo con el fin de desarrollar habilidades para determinar las estrategias y las tácticas a aplicar para una gestión eficiente de los recursos de información.

Ogliastri (1998) propone un esquema para la elaboración y redacción de un caso que servirá de guía para aplicarlo en el ejercicio práctico de la enseñanza del mercadeo; este caso desarrollará todos los componentes del mercadeo como instrumento de gestión en las unidades de información; de manera que tanto el docente como los estudiantes puedan ir reconociendo los problemas de mercadeo en las bibliotecas y archivos y buscar las soluciones a través de las diferentes herramientas que plantea esta área de conocimiento:

- a. Describir la relevancia del caso y defina las fuentes de información a las que debe acceder.
Desde hace varios años se ha venido incluyendo en los currículos de las escuelas de Bibliotecología y Archivística espacios académicos dedicados al uso de estrategias de mercadeo en las instituciones documentales; si bien, se ha logrado avanzar en comprender que el mercadeo es un instrumento estratégico que requiere toda entidad que llega a los clientes finales o usuarios, aún no es evidente que estas herramientas sean aplicadas, limitándose a los elemen-

tos de publicidad y a la ampliación de los canales a través de los cuales los usuarios acceden a los servicios gracias al desarrollo de la tecnología.

Fuentes por revisar:

- Autores más reconocidos en el campo del *marketing* tales como Philip Kotler, William Stanton etc.
 - Revisar en bases de datos ejercicios en los que se aplique el mercadeo, especialmente en el caso de servicios o en el mercadeo social.
- b. De acuerdo con el esquema del curso académico (*syllabus*), establecer en que tema aplicaría la estrategia y justificar las razones de esta ubicación.
- El tema por abordar es el mercadeo como instrumento de gestión en las unidades de información, teniendo en cuenta que es indispensable entender la importancia del usuario y sus necesidades, la importancia de la planeación estratégica para la proyección de servicios, la introducción de enfoques gerenciales y las técnicas modernas de marketing que permitan conseguir con eficiencia los objetivos trazados.
- El mercadeo como práctica social.
 - El proceso de planeación del mercadeo.
- c. Desarrollar el plan de temas que abordará el caso:
- El plan de temas que abordará el caso:
- Elementos que influyen en el desarrollo de estrategias de mercadeo:
 - Influencia de las fuerzas de mercadeo.
 - Sistemas de información en mercadeo.
 - Investigación de mercados – estudios de usuarios.
 - Perfil del consumidor – hábitos de compra.
 - Competencia.
 - Variables de mercadeo.
 - La administración de mercadeo y su aplicación en unidades de información:
 - Administración de mercadeo.

El papel de la creatividad...

- Mercadeo social.
 - Mezcla de mercadeo.
 - Plan de mercadeo.
- d. Establecer los objetivos pedagógicos y lo que podrían aprender los estudiantes.
- Objetivos de aprendizaje:
 - Entender el mercadeo como una práctica social y estratégica.
 - Conocer, entender y explicar los conceptos propios del área de mercadeo, desde la perspectiva de las unidades de Información.
 - Argumentar y debatir la aplicabilidad de las herramientas del mercadeo en las unidades de información.
 - Conocer el plan de mercadeo como parte del proceso de planeación estratégica
 - Entender el diseño de un plan de mercadeo.
 - Conocer metodologías y nuevas estrategias de gestión que le permitan desarrollar e impulsar sus productos y servicios de información.
 - Al terminar, el estudiante estará en condiciones de:
 - Entender el mercadeo como práctica social.
 - Explicar el proceso de planeación de mercadeo.
- e. Tomar en consideración el proceso de discusión y los grandes puntos de análisis en la presentación.
- El proceso de discusión se debe hacer de la siguiente manera:
 - Contextualizar el caso a través de un trabajo de comprensión del contenido con una lectura que los estudiantes deben analizar para construir un documento que responda a la pregunta ¿cómo los elementos del mercadeo social y estratégico se pueden aplicar a las unidades de información?
 - Analizar los diferentes elementos de la gestión y la planeación estratégica y evaluar las variables más relevantes del caso presentado.

- Determinar qué información es necesaria para entender el mercadeo como instrumento de gestión en las unidades de información.
- Definir los problemas planteados en el caso, clasificándolos por prioridades.
 - La disminución de visitas a las bibliotecas en los últimos años.
 - La aparición de usuarios autónomos y el trabajo colaborativo.
- Hacer un análisis de cada uno de los problemas, describiéndolos y haciendo una revisión de los principales cambios que es necesario ejecutar para buscar una solución.

Para incrementar el uso de la biblioteca es necesario:

- Incrementar el número de usuarios
- Diversificar el uso de los servicios y programas
- Mejorar la imagen de la biblioteca o archivo
- Obtener un reconocimiento en la comunidad

Para los nuevos usuarios de hoy y sus formas de aprender es importante:

- Lograr un acercamiento con los usuarios, conociendo lo que éstos desean.
- Ofrecer un portafolio de servicios ampliado.
- Diseñar nuevos espacios.
- Hacer cambios en la cultura de uso de la biblioteca.
- Tener una oferta de servicios basados en tecnología.

f. Presentar alternativas de solución para cada cambio identificado.

Es preciso evaluar cada una de las fortalezas y debilidades de las alternativas estudiadas para pasar a elegir la más factible de acuerdo con los objetivos de aprendizaje.

g. Definir las estrategias y recursos necesarios para la implementación de la alternativa seleccionada.

Así como el diseño de alternativas requiere mucha creatividad, la manera en que estas van a ser implementadas requiere de un alto grado de la misma, toda vez que deben administrarse pocos recursos.

- h. Detallar los mecanismos de evaluación de la alternativa seleccionada.

Los criterios más importantes para valorar una alternativa de solución están:

- Viabilidad de la propuesta.
- Originalidad de la propuesta.
- Resultados esperados.
- Capacidad de la unidad de información para su implementación.
- Adaptación de la propuesta a la filosofía de la entidad.
- Recursos necesarios para su implementación *vs.* impacto esperado.

- i. Analizar los principales campos temáticos que se deben profundizar como producto de la solución propuesta.

El sistema de información en mercadeo	A partir de entender: ¿Qué queremos saber? ¿Qué información necesitamos? y ¿Qué recursos tenemos? Lo anterior está orientado a la toma de decisiones de mercadeo dentro de las unidades de información.
Plan de mercadeo (Segmentación, posicionamiento)	Se debe realizar una división de sus usuarios de acuerdo con el perfil y necesidades de los usuarios o con los criterios que se consideren más adecuados para las bibliotecas y archivos. Así mismo, conocer estrategias para mejorar la percepción de nuestra unidad de información tomando en cuenta que está pasando con quienes ofrecen similares productos y servicios identificando que nos diferencia de ellos.
Plan de mercadeo: Mezcla de mercadeo	Los estudiantes deben entender con los elementos producto-servicio, plaza, promoción, precio como integrantes de la mezcla de mercadeo, se pueden combinar para lograr la mayor satisfacción de sus usuarios.

Fuente: Elaboración propia.

- j. Formular las preguntas en las que se centrará el proceso de discusión.
- ¿Qué tipo de utilidad presenta el mercadeo de servicios para mejorar las bibliotecas en el futuro?
 - ¿En la planeación estratégica de mercadeo qué factores debe analizar un director, para el análisis de la situación actual de su biblioteca?
 - ¿Qué nuevos servicios debe desarrollar la biblioteca para ampliar su oferta y responder a la demanda actual?
- k. Redactar la introducción del caso.

Durante muchos años las bibliotecas han gozado de un estatus académico, basadas en su oferta de acceso a la información, contar con espacios que facilitan el trabajo individual y de grupo entre otros. Estos servicios son gratuitos, su calidad es reconocida y se ofrece en espacios silenciosos y de aspecto uniforme.

Sin embargo, en los últimos años las bibliotecas han visto disminuir su número de usuarios y su liderazgo como proveedora de información. ¿Por qué? la respuesta se puede encontrar en los cambios sociales, culturales y tecnológicos que han ocurrido hoy en día.

En cuanto a la población, durante muchos años el principal grupo de usuarios está centrado en los grupos jóvenes escolarizados, que encuentran en la biblioteca la opción para realizar sus tareas. Por otra parte, los cambios en su forma de encontrar información gracias a la tecnología, ha permitido que el proceso de intermediación de la biblioteca se haya desvanecido. Hay que reconocer que ir a una biblioteca, someterse a los procesos burocráticos no superan el Internet y los buscadores.

El problema que hoy afrontan las bibliotecas consiste en adaptarse a los cambios del mundo de hoy. Los usuarios quieren comodidad y fácil acceso; además con sus espacios silenciosos e imponentes las bibliotecas no les permiten adaptarse a sus nuevas formas de aprender.

- l. Escribir el párrafo final del caso.

La Red Pública de Bibliotecas de la ciudad se ha encontrado en una constante evolución, buscando atender de forma oportuna las necesidades de información de la ciudadanía; la red tiene presencia física en la mayor parte de las localidades, a través de los procesos adelantados por las 20 Bibliotecas, que obtuvieron los siguientes resultados:

- Visitas: 4.500.000.
- Promedio mensual de visitas 151: 400.000.
- Préstamos: 700.000.
- Afiliaciones y renovaciones: 110.000.
- Puestos de lectura: 4000.
- Planta de personal: 350.

Imagínese que usted es candidato al puesto de director de la Red y se le convoca a una entrevista con el área cultural de la alcaldía de su ciudad. Le piden que identifique los principales problemas de la Red en términos de gestión y marketing y proponga las estrategias que le parezcan más adecuadas. ¿Cuál sería su propuesta?

- m. Elaborar un resumen de cada capítulo del plan de temas.

El mercadeo como práctica social

En el lenguaje empresarial es común escuchar términos como mercadeo, *marketing*, plan de negocios, comercialización entre otros; sin embargo esta terminología puede ser un poco compleja para el mundo de las bibliotecas y los archivos, esto obedece a que es común asociarlo exclusivamente al campo de las ventas o la publicidad y en el primer caso se descarta dado el carácter de algunas de las instituciones o simplemente el hecho de contar con algunas piezas publicitarias se da por sentado que se está haciendo mercadeo, actividades que no abarcan todos los componentes de una estrategia de *marketing*.

Es por ello, que es necesario precisar como lo plantea Stanton (1996), que “el mercadeo tiene lugar siempre que una

unidad social (trátase de un individuo o una empresa) trata de intercambiar algo de valor con otra unidad social. Así, la esencia del mercadeo es una transacción o intercambio. En esta acepción tan amplia, el mercadeo o marketing consta de actividades tendientes a generar y facilitar intercambios cuya finalidad es satisfacer necesidades o deseos humanos.”

La noción de intercambio es la base del mercadeo, es así como en la sección de Administración y Mercadeo de la Federación internación de Unidades de Información Instituciones (IFLA) se define como el proceso del planeamiento del precio, promoción, distribución y servicios para crear los intercambios que satisfacen las metas individuales y la organización.

Ahora bien, los usuarios son cada vez más exigentes, esto implica que las unidades de información tengan permanentes desafíos para lograr cautivarlos y mantenerlos activos. Es evidente que hoy no basta solamente con contar con colecciones especializadas o espacios cómodos, es necesario buscar métodos diferentes que permitan dar un mejor direccionamiento de las acciones para ofertar servicios que respondan a los perfiles de los usuarios y así de manera más eficaz poder ofrecer productos de alta calidad y servicios que los satisfagan. Y es así como los distintos tipos de marketing que se desarrollan juegan un papel importante para ayudar al logro de los objetivos: el mercadeo de servicios, el mercadeo relacional y el mercadeo *online*.

Por otra parte, hay que diferenciar el mercadeo comercial y social; el primero trata de cambiar el comportamiento de los clientes para beneficio del negocio; el social intenta influenciarlo para beneficio del usuario/consumidor o de toda la sociedad. Es decir, en el primer caso usar estrategias de marketing para vender libros, en el segundo, para hacer una campaña que incentive la lectura.

Sin embargo, en el caso de las bibliotecas y archivos y en la perspectiva de la evolución del *marketing*, se puede afirmar que estas han tenido una orientación a las ventas, es decir:

El papel de la creatividad...

En la venta	En el mercadeo
Las Unidades de información (UI) enfatizan su trabajo en los servicios que pueden ofrecer	Las UI se centran en los deseos y necesidades de los usuarios
Las UI diseñan servicios y luego buscan la manera de hacerlo llegar a los usuarios	Las UI estudian sus usuarios y ofrecen los servicios de acuerdo con los deseos de los mismo
Las UI miden sus logros en la cantidad de usos de sus recursos	Las UI miden sus logros en los beneficios obtenidos por los usuarios
Las UI se diseñan de acuerdo a los procesos técnicos o tipos de formatos de sus colecciones	Las UI se organizan en función del servicio
Se espera que los usuarios se presenten	Se anticipa a los usuarios

Fuente: Elaboración propia.

- El proceso de planeación del mercadeo.
La biblioteca o el archivo pretende lograr satisfacer la necesidad de información de los usuarios que abarca su territorio, sin embargo, es claro que hoy existen otras expectativas toda vez que el problema no está centrado en el acceso; ello implica entender la importancia del usuario y sus necesidades, la importancia de la planeación estratégica, la introducción de enfoques gerenciales y las técnicas modernas de marketing que permitan conseguir con eficiencia los objetivos trazados por la unidad de información.

Ahora bien, desde la planeación organizacional es necesario tener en cuenta:

Planeación estratégica de la institución	Misión de la institución
	Análisis de la situación
	Objetivos organizacionales
	Estrategias institucionales
Planeación de marketing de la Unidad de Información	Situación actual de marketing
	Formular los objetivos de marketing
	Diseñar una mezcla estratégica de marketing

Fuente: Elaboración propia.

Es indispensable que la biblioteca y/o el archivo parta del plan estratégico, dónde se establece la misión, análisis de la situación, se formulan los objetivos y metas, y se realiza la selección de las estrategias para cumplir esas metas, de allí surge planes específicos. Esto implica realizar un proceso que incluye el análisis del entorno, la definición y desarrollo de estrategias y definir objetivos, políticas y planes de acción.

n. Preparar un cronograma de trabajo del caso.

Es necesario que, de acuerdo con el sistema académico de cada universidad, se establezcan las fechas de cortes y entregas de cada una de las actividades diseñadas

Actividad	Fecha de inicio de la actividad	Fecha límite de entrega. Fecha de cierre de la actividad	Fecha de publicación de los resultados
-----------	---------------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia.

EVALUACIÓN

El papel del docente en este proceso consiste en ayudar a los estudiantes a identificar y desarrollar las propuestas, además de aclarar que no hay respuestas correctas o incorrectas.

Se recomienda que en la evaluación de casos se tengan en cuenta el análisis realizado por el estudiante al contexto presentado, su capacidad de identificar los problemas presentados y su habilidad para presentar una solución al problema.

Para evaluar el proceso de aprendizaje La actividad será evaluable de acuerdo con los siguientes criterios:

- La actividad de análisis del documento inicial entregado para la contextualización del caso.
- Participación en las discusiones, así como la coherencia en el planteamiento de las ideas y su capacidad de argumentar y justificar.

- Actividades de avance como informes, mapas conceptuales, presentaciones entre otros.
- Relación de cada una de las actividades es decir el segundo avance con relación al primero.
- Documento final que muestre coherencia de cada uno de los puntos desarrollados con el plan de mercadeo en general.

BIBLIOGRAFÍA

Escribano, A; Del Valle, A. 2010. *El aprendizaje basado en problemas. Una propuesta metodológica en Educación Superior*. Madrid: Narcea. 2ª ed.

García, G. J. J. 2003. *Didáctica de las ciencias. Resolución de problemas y desarrollo de la creatividad*. Bogotá: Editorial Magisterio.

———. 1998. “La creatividad y la resolución de problemas como bases de un modelo pedagógico alternativo”. *Educación y Pedagogía* 21 (vol X, mayo-agosto).

Gil-Pérez, D. 1994. “Relaciones entre conocimiento escolar y conocimiento científico”. *Investigación en la Escuela* 23: 17-32.

Hernández Trasobares, Alejandro; Lacuesta Gilaberte, Raquel. 2007. *Aplicación del aprendizaje basado en problemas (PBL) bajo un enfoque multidisciplinar: una experiencia práctica*. <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2232506.pdf>.

IFLA. Section on Management and Marketing. 1998. *Glossary of Marketing Definitions*. <http://archive.ifla.org/VII/s34/pubs/glossary.htm#M>.

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. 1998. *El Aprendizaje Basado en Problemas como*

- técnica didáctica*. <http://www2.uca.es/ordenacion/formacion/docs/jifpev4-documentacion.pdf>.
- Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey. 2008. *El estudio de casos como técnica didáctica*. http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/casos/casos.pdf.
- Kottler, Phillip. 1998. *Fundamentos de mercadotecnia*. Bogotá: McGraw – Hill.
- Méndez Parra, Genny Katherine; Jiménez Mahecha, Hermínul. 2012. “Formación inicial de licenciados en pedagogía infantil y el desarrollo de competencias metacognitivas”. *Investigación y formación docente: aportes en didáctica*. Genny K, Ménde et al. Florencia: Universidad de la Amazonía.
- Millán, D. 1997. *El estudio de caso como estrategia docente en de la Torre, S estrategias de simulación*. Octaedro. Barcelona. 1ª ed.
- Ogliastri, E. 1998. *El método de casos*. Serie cartillas para el docente ICESI. Cali: Publicaciones del CREA.
- Restrepo Gómez, Bernardo. 2005. “Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria”. *Educación y Educadores* 8. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400803#>.
- Stanton, William J. 1997. *Fundamentos de mercadeo*. México: McGraw-Hill.

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.