

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

---

**Jaime Ríos Ortega**  
Coordinador



**Z668**  
**P37**

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

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

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

Diseño de portada: Eunice Pérez

Primera edición, 2021

D.R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información

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

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

Impreso y hecho en México

ISBN: 978-607-30-5593-2

Publicación dictaminada

## Contenido

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

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

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

# La 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).

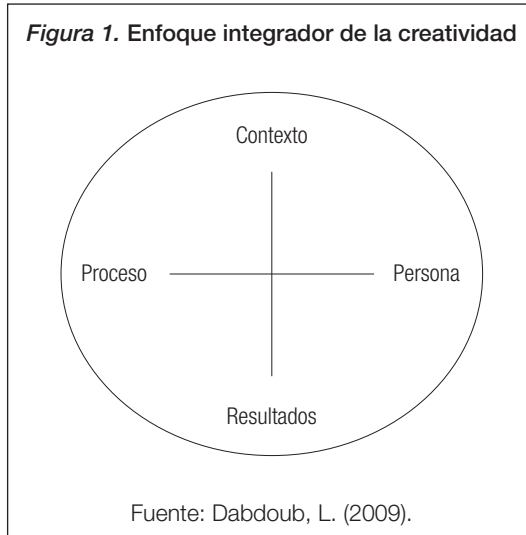
Por tanto, se puede observar en la siguiente figura como es que la creatividad denota a la *persona* con sus conocimientos, habilidades y actitudes, y la forma como lleva a cabo el *proceso* creativo en un determinado *contexto* para obtener *resultados* que puedan ser novedosos, originales y pertinentes.

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:

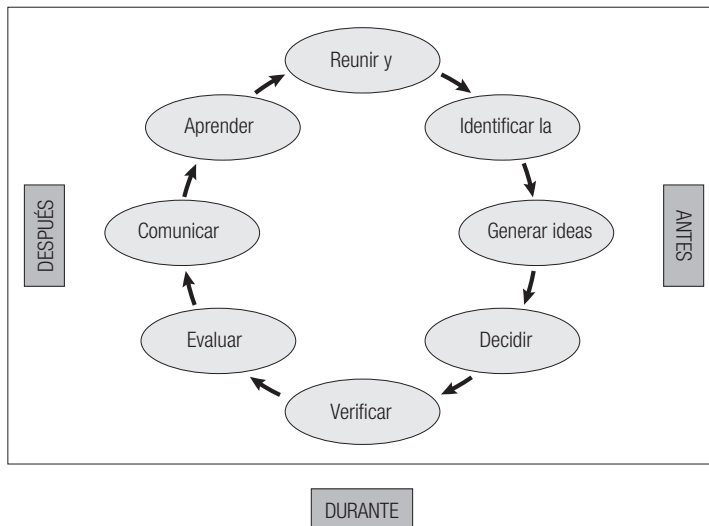
La escuela ha de producir, no tanto expertos en lo pasado, sino una fuerza creadora en pos de lo futuro, pues en un siglo que se ha caracterizado por su renovación permanente, y hasta frenética,



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.

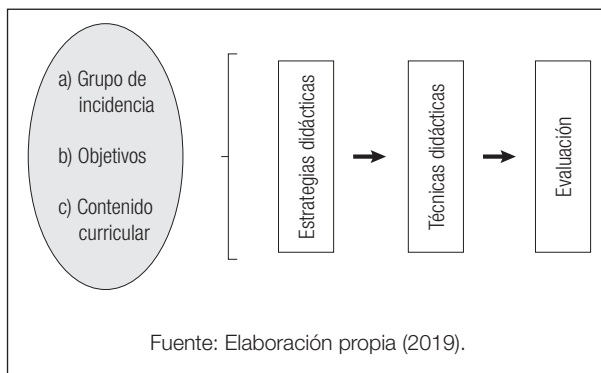
Derivado de lo anterior, las estrategias didácticas se convierten como estructuras de actividad en las que se hacen reales los objetivos y contenidos de ahí que, para efectos de este trabajo, la estrategia es, en un sentido estricto, un conjunto de procedimientos diseñados y estructurados en función 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

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](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/>.

***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.