

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 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.

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.