

## Creatividad: Una visión general de las 7 C del pensamiento creativo

### Introducción

La creatividad se define como el pensamiento original que conduce a producciones nuevas y valiosas dentro de un contexto social. Para mapear este territorio complejo, los autores proponen el marco de las 7C's, que ofrece una visión multidimensional del fenómeno. Así como los "Siete Mares" representan todas las masas de agua principales, las 7C's abarcan todos los aspectos esenciales de la creatividad: Creadores, Crear, Colaboraciones, Contextos, Creaciones, Consumo y Currículos.

### 1. Creadores (Creators): Características Centradas en la Persona

Todo ser humano posee un grado de creatividad, desde los creadores eminentes (como Einstein o Picasso) hasta las personas que innovan en su vida cotidiana o trabajo. La creatividad se manifiesta en cuatro niveles:

- Eminente: Contribuciones que cambian un campo o cultura.
- Profesional: Innovación en el trabajo.
- Cotidiana: Soluciones originales en la vida diaria.
- Intrapsíquica: Construcción de estructuras cognitivas y autodesarrollo personal.

La creatividad surge de una combinación única de ingredientes cognitivos y conativos (de personalidad y motivación). La potencialidad creativa de una persona depende de su perfil específico de estos ingredientes y de su ajuste a las demandas de una tarea concreta.

#### A. Ingredientes Cognitivos:

- Pensamiento Divergente: Capacidad para generar una variedad de ideas o soluciones.
- Pensamiento Convergente: Capacidad para identificar la mejor solución bajo ciertas restricciones.
- Flexibilidad Mental: Capacidad para ajustar el pensamiento, cambiar perspectivas y evitar la rigidez.
- Pensamiento Analógico/Metafórico: Capacidad para ver y usar similitudes estructurales entre ideas o sistemas.
- Pensamiento Asociativo: Capacidad para conectar conceptos diferentes.
- Pensamiento Analítico-Evaluativo: Capacidad para examinar información y evaluar fortalezas y debilidades.
- Conocimiento: Base de información general y específica de un dominio, necesaria para entender un problema y sintetizar una solución.

#### B. Ingredientes Conativos:

- Apertura a la experiencia: Interés por experimentar cosas nuevas.
- Idiosincrasia: Tendencia a experimentar e interactuar con el mundo de maneras no estándar.
- Toma de Riesgos: Tendencia a involucrarse en comportamientos donde el resultado es incierto y existe potencial de ganancia o pérdida.
- Tolerancia a la ambigüedad: Aceptación de contextos donde la información falta, es poco clara o contradictoria.
- Autoconcepto Creativo: Creencia de uno mismo como una persona creativa.
- Motivación Intrínseca: Disposición positiva para realizar una actividad por interés o

satisfacción interna, no por recompensas externas.

La relación entre creatividad e inteligencia es débil pero positiva. Un nivel mínimo de inteligencia parece ser una condición necesaria para la creatividad, pero por encima de cierto umbral, más inteligencia no se traduce necesariamente en más creatividad.

## 2. Crear (Creating): El Proceso Creativo

El proceso creativo es la secuencia de pensamientos y acciones que lleva a una producción original y valiosa. Tradicionalmente se describe en cuatro etapas:

- Preparación: Acumulación activa de conocimiento y comprensión del problema.
- Incubación: Momento donde la mente sigue procesando la información de fondo, haciendo conexiones nuevas de manera subconsciente o semi-consciente, sin esfuerzo aparente.
- Iluminación: Momento "¡Eureka!", donde surge una idea prometedora.
- Verificación: Prueba, evaluación y refinamiento de la nueva idea.

Este modelo se ha enriquecido con otros subprocesos como la formulación de problemas, la asociación, el análisis y la síntesis.

Modos de Pensamiento:

- Divergente-Exploratorio: Búsqueda de ideas en múltiples direcciones para obtener muchas posibilidades. Se mide por fluidez (cantidad), flexibilidad (diversidad) y originalidad.
- Convergente-Integrativo: Síntesis de diversos elementos para llegar a una única respuesta o producción elaborada y novedosa.

Evaluación: Ser juez de las propias ideas: decidir cuáles son buenas, cuáles necesitan mejorar y cuáles simplemente no funcionan.

Emociones y Proceso: El estado de ánimo positivo suele favorecer el pensamiento divergente, posiblemente al relajar los criterios de evaluación de las ideas propias.

Técnicas de Creatividad: Existen métodos para estructurar el proceso, como:

- Brainstorming: Producción de ideas sin restricciones.
- Pensamiento Lateral (De Bono): Técnicas para cambiar el marco de referencia (ej.: exagerar, invertir, eliminar elementos).
- Resolución Creativa de Problemas: Método formal que integra pasos divergentes y convergentes.
- TRIZ: Teoría para la resolución inventiva de problemas. Involucra usar principios y soluciones ya probadas para superar contradicciones técnicas. Por ejemplo, cuando se quiere construir un puente liviano, pero que soporte mucho peso.
- Design Thinking: Enfoque centrado en el usuario para resolver problemas de forma creativa.

## 3. Colaboraciones (Collaborations): Co-Creación

La creatividad rara vez es un acto solitario. La colaboración entre personas con habilidades complementarias suele producir resultados que ninguna persona podría lograr por sí sola.

**Perspectivas Teóricas:**

- **Modelo de Sistemas:** La creatividad emerge de la interacción entre:
  - El Individuo (con su talento y antecedentes).
  - El Dominio (el conjunto de reglas y prácticas culturales simbólicas).
  - El Campo (las instituciones y expertos que actúan como guardianes del dominio).
- **Círculos Colaborativos:** Los grupos creativos suelen pasar por etapas como formación, rebelión, búsqueda de una nueva visión, trabajo creativo, acción colectiva, separación y reunión nostálgica.

#### **Investigación:**

- **Estudios de Grupo (Laboratorio):** Grupos pequeños y temporales bajo condiciones controladas. Fáciles de estudiar pero con poca validez ecológica.
- **Estudios de Equipos (Organizaciones):** Grupos reales y duraderos en entornos laborales. Difíciles de estudiar debido a la multitud de variables involucradas.

**Innovación vs. Creatividad:** A menudo se distingue entre creatividad (generación de ideas novedosas) e innovación (implementación exitosa de esas ideas). El liderazgo es crucial para fomentar la creatividad colaborativa y guiarla hacia la innovación.

#### **4. Contextos (Contexts): Condiciones Ambientales**

El contexto, tanto físico como social, puede potenciar o inhibir la creatividad. Es un sistema de capas que va desde el entorno inmediato (familia, aula, oficina) hasta el contexto cultural y nacional.

**Entorno Físico:** Elementos como el color de las paredes, la presencia de ventanas, plantas, luz, ruido y la organización del espacio afectan el desempeño creativo. Un estudio con realidad virtual demostró que un "estudio de artista virtual" (con colores, objetos inspiradores y símbolos) mejoró significativamente la fluidez y originalidad de las ideas comparadas con una sala de reuniones neutral.

**Entorno Social y Organizacional:** Los factores clave incluyen:

- **Clima Social Positivo:** Apoyo de colegas y managers.
- **Autonomía y Recursos:** Flexibilidad, disponibilidad de tiempo y materiales.
- **Misión y Apoyo:** Una misión que valore la creatividad, recompense la toma de riesgos y cuente con el apoyo de la alta dirección.

#### **Contextos Más Amplios:**

- **Familia:** Un ambiente enriquecido, con modelos a seguir, flexibilidad y apoyo fomenta la creatividad. Curiosamente, cierta adversidad también puede construir resiliencia y motivación.
- **Ciudades y Cultura:** "Ciudades creativas" (ej.: Florencia en el Renacimiento, París en los años 20) reúnen una masa crítica de personas, recursos y experiencias multiculturales que fertilizan la creatividad. La definición y valoración de la creatividad varían entre culturas.

## 5. Creaciones (Creations): La Naturaleza del Trabajo Creativo

La creación es el producto tangible o intangible resultante del proceso creativo. Para ser considerada "creativa", debe ser original (novedosa, sorprendente) y valiosa (útil, apropiada, significativa) y se puede medir con diferentes aspectos:

### Evaluación de la Creatividad:

- Técnica de Evaluación Consensual: Jueces expertos evalúan independientemente las creaciones usando sus propios criterios. La creatividad se determina por el consenso entre sus puntuaciones.
- Escalas de Evaluación: Instrumentos ayudan a estructurar el juicio usando descriptores de novedad, utilidad, autenticidad, etc.

**Originalidad:** Puede codificarse estadísticamente (ideas raras o infrecuentes en una muestra). Sin embargo, este método no captura la dimensión de "valor".

**Creatividad Malevolente:** Las contribuciones originales pero dañinas para la sociedad (ej.: nuevos métodos criminales) plantean un debate sobre los límites de la definición de creatividad, que varía culturalmente.

**Potencial de la Creación:** El valor de una creación puede no ser inmediatamente aparente y puede evolucionar con el tiempo (ej.: la obra de Nietzsche, poco apreciada en su época, luego fue considerada muy creativa).

## 6. Consumo (Consumption): La Adopción de Productos Creativos

La creatividad se completa cuando la sociedad adopta y consume las creaciones. Este es el vínculo crucial entre la creatividad y la innovación. Dentro de la comunidad educativa se puede observar en dos niveles:

- Nivel Macro: Se refiere a cómo una institución, escolar o no, en su conjunto adopta e integra la creatividad como un valor y un motor de cambio.
- Nivel Micro: Se refiere a cómo el público inmediato (compañeros, profesores, familias) adopta, usa y se apropia de las creaciones de un estudiante o grupo.

## 7. Currículum (Currícula): Desarrollo de la Creatividad

La creatividad puede y debe ser desarrollada a través de la educación y la formación en todos los niveles.

### Enfoques Pedagógicos:

- Pedagogías Activas: Métodos como Montessori o Freinet, donde los niños aprenden a través del descubrimiento y la ejecución de proyectos, fomentan naturalmente la creatividad.
- Relación con las Notas Escolares: La correlación entre creatividad y rendimiento académico es positiva pero débil. Los sistemas educativos que premian solo la respuesta "correcta" pueden sofocar la toma de riesgos y la tolerancia al fracaso, aspectos que son cruciales para la creatividad.

### **Programas de Entrenamiento:**

- Enseñanza sobre Creatividad: Desmitificar la creatividad, enseñar sus criterios y presentar modelos a seguir para aumentar la autoconfianza y la capacidad de juicio.
- Enseñanza de Técnicas Específicas: Instrucción en métodos estructurados para generar ideas. Se clasifican en:
  - Técnicas tipo Brainstorming: Producción libre de ideas.
  - Técnicas de Cambio de Perspectiva: Forzar un nuevo ángulo para ver el problema.
  - Técnicas Asociativas y Analógicas: Conectar el problema con conceptos remotos. Los meta-análisis muestran que estos programas pueden mejorar las habilidades creativas.

**Mejora Neurofisiológica:** Se refiere a entrenar o estimular directamente el cerebro para que funcione de manera más flexible, original y conectada, facilitando así el pensamiento creativo.

### **Conclusión General**

El marco de las 7C 's ofrece una visión holística de la creatividad, demostrando que es un fenómeno multifacético que surge de la intersección de la persona, el proceso, el producto, el entorno social y físico, y la cultura. Comprender y fomentar la creatividad requiere atender a todas estas dimensiones de manera integrada.