

Alumna: Margarita Flores Miranda

Un modelo componencial para el desarrollo del potencial creativo.

La integración sistémica de los componentes principales resultantes del análisis factorial de los atributos de la creatividad.

Resumen

La creatividad es un concepto ampliamente difundido en los diversos campos del conocimiento. Sin embargo, tanto en el ámbito de la docencia como en la práctica profesional, se cuenta con pocas o nulas herramientas objetivas para su medición y desarrollo. La hipótesis central a esta investigación plantea que, tras la identificación de los componentes de la creatividad, es posible identificar y potenciar esta habilidad en las personas. Con tal propósito, este estudio propone un modelo sistémico que considera: los componentes de la creatividad, la persona, sus procesos, sus creaciones, y el entorno en el que se desenvuelve.

Para la comprensión más precisa de este fascinante fenómeno, el marco teórico de esta investigación se basa en el estudio de siete temas principales:

- (1) El concepto de la creatividad
- (2) Los elementos de la creatividad
- (3) El proceso creativo
- (4) Las teorías de la creatividad
- (5) Los modelos componenciales de la creatividad
- (6) La creatividad y el ser
- (7) Creatividad y sistémica

El concepto de la creatividad se analiza a través de su evolución, desde la idea clásica del genio hasta el actual consenso que define la creatividad como una habilidad humana susceptible a ser desarrollada. Siendo determinante para la historia del término el momento en que, al relacionar el trabajo de la persona creativa con su aportación al medio, la noción de *utilidad* se incorporó al principio de *originalidad*, inicialmente asumido. El segundo tema que aborda el estudio refiere a los elementos de la creatividad, determinados por Mel Rhodes en 1961, a saber, la persona, el proceso, el entorno y el producto. De los cuatro elementos, el proceso creativo recibe el más alto número de investigaciones, por ser el mecanismo que

permite la observación de la persona durante la resolución del problema en cuestión. Tales investigaciones concluyen en modelos por etapas, siendo el más conocido, el modelo de cuatro etapas del proceso creativo, planteado por Graham Wallas en 1926.

Para el buen desempeño del proceso de resolución de problemas se han diseñado diversos modelos y teorías, que exploran las posibles interacciones entre los elementos de la creatividad. De especial interés a esta investigación son: el Modelo de la Estructura del Intelecto SI y su adaptación al Modelo de la Estructura del Intelecto para la Resolución de Problemas SIPS desarrollado por Joy Paul Guilford en 1965, así como el Modelo 4P-E desarrollado por Kalus Urban en 1995. El Estado del Arte concluye con la descripción de los componentes del potencial creativo propuestos por Mark Runco y Jonathan Plucker en 1999.

La metodología planteada en esta tesis, comenzó por extraer de la literatura las numerosas habilidades creativas, producto de las investigaciones psicométricas realizadas a partir de 1950, año que marcó el inicio del estudio científico de la creatividad. A partir de la categorización semántica de las habilidades identificadas se configuró un listado de atributos, el cual fue validado empíricamente a través de una muestra de estudio N=502 que incluye arquitectos, artistas y diseñadores que desarrollan su práctica profesional en México. Para el tratamiento estadístico de los datos obtenidos de las encuestas, se llevó a cabo un *Análisis de Componentes Principales* del cual se obtuvieron cuatro factores esenciales: *afecto, cognición, voluntad y empatía*. Mismos que se correlacionan, con los cuatro elementos de la creatividad: y las cuatro etapas del proceso creativo, constituyendo un modelo sistémico para el desarrollo del potencial creativo.

Para la futura implementación del Modelo de la Creatividad concluido en esta investigación, se perfila un sistema de medición y representación del nivel de la creatividad, de aplicación común a las variadas disciplinas del diseño, y se sugiere su relación con el Modelo de Diseño Concurrente de aplicación en el campo del diseño, perfilado por Hernandis (2003).

Este trabajo abre el camino para la observación y la mejora cuantitativa y cualitativa del desempeño de la persona durante la creación de un producto, favoreciendo la idea de que se aprende a crear creando.

Palabras clave: *creatividad, componentes principales, atributos, modelo sistémico, potencial, desarrollo.*