



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

“EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREATIVA”

AUTORÍA SANTIAGO SANTIAGO DELGADO
TEMÁTICA enseñar a pensar
ETAPA EI, EP, ESO...

Resumen

Todo niño es investigador y creativo por excelencia a causa del vigoroso despertar de su imaginación y de su fantasía, de manera espontánea conducen al pensamiento creativo, también llamado pensamiento creativo, también llamado pensamiento divergente. La creatividad no se produce ni en lugares o momentos concretos ni utilizando métodos especiales. Se trata de un potencial que todo ser humano posee que los adultos debemos saber valorar y estimular en los niños y adolescentes, mostrándonos muy dispuestos y sensible, tanto para descubrirla como para encauzarla.

Palabras clave

Creatividad, niveles de creatividad, rasgos de la creatividad, principios de la creatividad

1. MARCO CONCEPTUAL

1.1 Niveles de creatividad

Numerosas investigaciones han puesto de manifiesto que la capacidad creadora no es una característica humana determinada por la herencia, sino al contrario, que determinados ambientes socioculturales pueden potenciar la capacidad creadora.

Según Guilford toda persona posee en mayor o menor medida capacidad creativa, pues es una cualidad distribuida normalmente en la población humana, afirmando que no hay nadie que carezca totalmente de potencial creativo. Por tanto, se llegan a establecer hasta cinco niveles en los que se revela la capacidad innovadora de forma gradiente. Nivel significa aquí calidad, intensidad, efectos y repercusiones de la creatividad. Es interesante esta noción si aceptamos que todas las personas son algo creativas, aunque no todas lo manifiesten. Estos cinco niveles son:

1. Creatividad expresiva. Se refiere a la propia expresión, liberada de estereotipos y convencionalismos; no importa si lo producido tiene un carácter nuevo ni menos único sino el estilo individual, el modo de ser y de afirmarse. Los dibujos espontáneos de los niños serían un ejemplo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

2. Creatividad productiva. El tema o las condiciones de espacio, de tiempo y de trabajo le son impuestas al creador. La acción creadora se concreta en una realización-producción artística, científica, social, técnica,... en la que el sujeto muestra su dominio sobre el material utilizado. El dominio de la información o del instrumento es ahora esencial, constituyendo el medio que posibilita o dificulta la expresión libre.
3. Creatividad inventiva. El proceso o el producto creativo traen alguna novedad para el sujeto que lo realiza. Lo nuevo no es necesariamente nuevo del todo. Hay un despliegue de ingenio que implica la combinación de relaciones inusuales entre elementos extraños anteriormente; podemos decir que no hay nuevas ideas sino nuevas formas de ver las cosas por parte de quién la expresa.
4. Creatividad innovadora. Con ella se despliega a fondo la originalidad del creador con una alteración de lo conocido. Hay una aportación concreta en el campo científico o artístico que exige una reestructuración de lo conocido y una nueva manera de considerarlo. Este tipo se verifica frecuentemente no sólo cuando el resultado es nuevo, sino también cuando el proceso y método de elaboración son originales.
5. Creatividad emergente. Es la actividad del genio que, en un proceso continuado, aporta algo radicalmente nuevo, divergente e insólito para la sociedad y cultura en que vive. Expresa la situación de personas auténticamente creadoras, estado al que llegan tras largo camino; en el desarrollo de esta creatividad encuentran el motivo esencial de su vida, casi exclusivo, y limitadamente excluyente a todo lo demás.

1.2 Concepto de creatividad

Actualmente, el concepto de creatividad no está bien delimitado, dada la dificultad que implica el operativizar los comportamientos creativos, por tanto, no existe una definición única. A grandes rasgos, existen 4 criterios comunes en los que se basan las definiciones actuales: la característica de la persona creativa, el desarrollo del proceso creador, la presión del ambiente (interacción entre los seres humanos y su entorno) y el producto (la novedad, la obra de arte, la invención,...)

De todos modos, identificamos algunos elementos para facilitar una idea operativa de la creatividad que pueda tener consecuencias educativas:

1. En estos momentos, suele aceptarse que, cuando una persona actúa creativamente, está implicada su personalidad globalmente considerada: carácter, inteligencia, conocimientos, percepción, motivación, sentimientos,...
2. Hay que destacar que la implicación en la actividad creativa es una elección libre. El sujeto debe estar conscientemente implicado en un problema para intentar su solución, debe estar motivado en mayor o menor grado para persistir ante la adversidad. Dicha motivación no depende sólo de tendencias primarias como en los animales, sino también de otras fuentes de interés no menos importantes: sentimientos, actitudes hacia la tarea, importancia de los otros, búsqueda de metas,...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

3. La creación sigue un proceso, no puede considerarse tan sólo el momento culmen de la misma, ya que la experiencia previa a un proceso de creación concretos le aporta toda su riqueza. La persona implicada, consciente o inconscientemente, activa todo aquello que hipotéticamente pueda conducirlo a la conquista del objetivo pretendido desde las habilidades manuales hasta las emociones. Aunque en cada proceso se constituyan combinaciones singulares, la creación se apoya en adquisiciones anteriores.
4. También se considera que ha de existir un producto observable con una característica fundamental: la novedad, que se determina según distintos criterios: a través de la realización, del proceso de creación o de la persona que crea y del ambiente en que se mueve.
5. El producto es el momento final de la actividad creativa. Entonces surge el resultado buscado, la idea clave. Será consecuencia pareja la satisfacción de las expectativas del propio sujeto en mayor o menor grado. La mayoría de las veces, este producto no nos informará de cómo se llegó a conseguir, pero deberá poder evaluarse.
6. Y no podemos olvidar que la creatividad excede ampliamente a determinadas profesiones y áreas expresivas con las que suele relacionarse en exclusiva; es una forma de actuar que se puede presentar en cualquier área de actividad del individuo.

1.3 Rasgos intelectuales de la creatividad

Según Guilford, los indicadores que caracterizan el pensamiento creativo son: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

1. Fluidez. Consiste en la producción de la mayor cantidad posible de palabras, ideas, expresiones, asociaciones,..., atendiendo a una consigna o regla dada (número de sílabas, letra inicial, que tenga que ver con un determinado tema,...). Cuantas más respuestas se ofrezcan, más posibilidades hay que algunas de ellas sean creativas.
2. Flexibilidad. Implica tener facilidad para abordar un mismo problema de diferentes maneras. Supone la variedad o el número de categorías diferentes que se utilizan en el momento de producir ideas, un cambio en la manera de entender una tarea o en la estrategia pensada para realizarla; o bien un cambio en la dirección del pensamiento, que puede implicar una nueva interpretación del objetivo.
3. Originalidad. Constituye un estilo personal en el pensar y en el hacer, que se manifiesta con respuestas poco comunes e ingeniosas, inusitadas en términos de frecuencia estadística, dentro del conjunto de miembros de cierta población que, desde el punto de vista cultural, es relativamente homogénea. Para evitar las extravagancias, McKinnon pone condiciones a la originalidad: no basta que la idea o conducta sea nueva o poco frecuente sino que debe ser adecuada a la situación y de factible realización
4. Elaboración. Consiste en organizar los proyectos e incluso las tareas más simples con el mayor cuidado posible. Supone capacidad para producir, desarrollar ideas y llegar a una realización. A



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

partir de un objeto, situación o idea, el sujeto es capaz de ir más allá, de ampliar, de profundizar, de aportar algo nuevo. Se expresa en la sensibilidad a los problemas, la observación de lo incompleto, la identificación de pequeños detalles y la configuración de las cosas. Es el indicador que pone a prueba la aptitud creadora. No basta tener ideas originales, hace falta llegar a su realización.

1.4 Creatividad y rasgos de personalidad

En general las personas creativas se sienten fuertemente motivadas en las situaciones que exigen independencia en el pensamiento y en la acción y, por el contrario, no se sienten tan entusiastas y motivadas en las situaciones que suponen una conducta conformista. Poseen una gran seguridad existencial y desarrollan una fuerte imagen de sí mismos que les ayuda a tener autonomía. Buscan una comunicación libre de convencionalismos rígidos.

Algunos rasgos de personalidad de los sujetos con alta creatividad son los siguientes:

1. Percepción intuitiva. El sujeto capta las cosas de una forma nueva, abierta, y supera los cánones establecidos. Es capaz de percibir nuevos modos de construir un objeto, de elaborar un tema, de plantear y resolver un problema. Aparta de su juicio crítico y racional en sus relaciones con las cosas y con las personas. No tiene prejuicios, prefiere la actitud de espera y expectación abierta.
2. Disposición para tolerar lo complejo, ambiguo y desordenado: no es que quiera el desorden, pero es capaz de descubrir la riqueza del mismo y tomar un nuevo orden, un nuevo esquema. Respeta lo absurdo e irracional para descubrir algo inteligente.
3. Curiosidad. Es la disposición a la exploración del medio que le rodea. Esto parece evidente, aunque es posible ser curioso sin ser creativo. Esta actitud va unida a la flexibilidad mental de la que hemos hablado anteriormente. Es una capacidad de admiración y de extrañarse; es decir, de insatisfacción ante la propia comprensión de los fenómenos u un deseo de saber más: estar inquieto, hacer preguntas relevantes, plantear problemas para penetrar más a fondo en las cosas y dominarlas mejor.
4. Variedad y gran número de intereses: motivación y sentimientos hacia determinados objetos, hechos, etc. Son tenaces en su voluntad de realización de su proyecto. Relacionan sus intereses y la interrelación de los campos enriquece su imaginación. Tienen intereses simbólicos: jugar con elementos, los códigos que expresan de algún modo objetos, ideas, etc. Esta capacidad conduce a nuevas combinaciones transformando lo conocido.
5. Sentido del humor. El esquema que apoya el humor es "bisociativo": supone percibir una situación o acontecimiento en dos contextos habitualmente incompatibles. Es la "chispa", que se caracteriza por su originalidad en cuanto a inesperada; énfasis a través de la selección, exageración o simplificación, y economía o sugerencias implícitas que llevan a la transposición. El sentido del humor demuestra la flexibilidad del sujeto



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

6. Empatía. Es una manera de percibir a los demás en las situaciones afectivas vividas por ellos. Es un medio seguro para entablar rápidamente relaciones afectivas, para comprender el problema del otro y aceptarlo sin prejuicios.
7. Sensibilidad. Es una sensibilidad tanto estética como emocional. El arte no es exclusivo de los artistas; el sujeto creador tiene su estilo. Este sentido de lo estético se manifiesta también en su entrega a la actividad por sí misma, indiferente a su utilidad inmediata. Tiene un espíritu lúdico, capaz de gozar profunda y gratuitamente.

2. EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA

Se debe inducir al estudiante a verificar y experimentar las ideas originales, fomentar la libre manipulación de objetos e ideas y enseñarle a descubrir las posibles implicaciones, enseñarle a ser más receptivo a los estímulos de su entorno y a ser tolerante y respetuoso con las ideas originales de los demás, fomentar el aprendizaje por descubrimiento y una actitud crítica y evitar que se someta a pautas de conducta autoritarias sin valorar sus propios criterios. En este sentido, el educador debe estimular la adquisición de todo tipo de conocimientos y habilidades en las diversas áreas del saber y ejercitar a los niños para que descubran todas las posibilidades que encierra una idea original. Además se deben evitar posibles castigos y los temores, creando un ambiente de confianza y la libertad de creación en el aula. Si queremos que el alumno produzca ideas, debemos proporcionarle los recursos necesarios, como tiempo, quietud y reflexión, de forma que cada día, cada clase, cada tema de estudio se viva como maravillosa y divertida aventura.

2.1 Principios para el desarrollo de la creatividad en el aula

1. Principio de originalidad. Deben respetarse las ideas e iniciativas de los demás, por extrañas que parezcan. El niño desarrollará su flexibilidad mental y tendrá la oportunidad de poner en juego su tolerancia y el respeto a sus compañeros.
2. Principio de espontaneidad. El niño debe exponer con libertad sus ideas, opiniones y experiencias. Esta espontaneidad le producirá cierta confianza y seguridad en sí mismo, sirviéndole para desarrollar una personalidad sana.
3. Principio de dialoguicidad. La comunicación de las vivencias del niño ha de realizarse en un ambiente de reciprocidad entre los compañeros y entre el docente y los alumnos. Se cuidarán las relaciones interpersonales, se inculcará el trabajo en equipo y se premiará el saber escuchar.
4. Principio de criticismo. El niño debe saber analizar los mensajes que le llegan y dudar de la veracidad de los mismos, en una actitud constructiva y enriquecedora. Esta actitud de crítica debe comenzar por uno mismo. La autodisciplina es una buena representación de este principio. La autonomía será una conquista progresiva.

2.2 Propuestas de actuación pedagógica

C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

Los trabajos recientes de psicopedagogía pretenden basar la actividad escolar en formas naturales de expresión infantil como son el juego y la creatividad, con las que se persigue elaborar un modelo de escolaridad a partir de ellas.

En este sentido, Eleanor Duckworth propone un programa de actuación pedagógica desde el supuesto de que toda actividad escolar está dirigida a provocar las ideas del niño. Esto permite a los alumnos acceder a un tipo de razonamiento más elaborado que dependerá de que la buena pregunta será aquella que contenga argumentos adecuados a la estructura intelectual de los niños y, tras ser planteada, provoque su implicación en la búsqueda de la respuesta. La penitencia de la pregunta depende de cada niño en concreto, de sus características individuales; en cuanto al momento de formularla, es casi imposible determinarlo con exactitud.

La escuela ha de ser un ambiente propiciador que requiere el niño para descubrir aquello que inicialmente proviene de sus necesidades evolutivas. Durante la estancia en la escuela se ha de conseguir que el niño se familiarice y se sienta cómodo en el mundo que le rodea; que sepa de las reacciones que puede esperar de los objetos y las que él mismo puede provocar en distintas circunstancias; que distinga entre lo que le gusta y lo que no y, en consecuencia, que sea capaz de modificar, evitar, destruir, mejorar, ... los objetos a que tiene acceso.

El método que se propone consiste en plantear situaciones, sugerentes, con materiales sencillos y comunes, a partir de los cuales puedan surgir las ideas propias que constituirán una serie de preguntas e intentos de respuesta sobre los aspectos de la realidad que interesan al niño. Los conocimientos obtenidos de esta manera son útiles, precisos y adecuados a las capacidades del niño. Este método también hace que el niño adquiera confianza en sí mismo, lo que le permitirá seguir solo en la búsqueda del saber.

En un principio el educador debe mantener una actitud expectante para, posteriormente, prestar ciertas ayudas en la medida que el niño vaya agotando sus propias posibilidades. Es decir, el docente deberá ayudar al alumno a encontrar el camino para la solución del problema pero nunca propiciará una solución en sí misma. Los niños también pueden plantearse las preguntas por sí mismos.

Aunque ofrece un manual de trabajo, lo que se espera es que los alumnos y profesores tengan tantas ideas que no sea necesario recurrir a él. Lo importante es generar las propias ideas y profundizar en ellas.

Otra propuesta es la César Coll, cuyo núcleo central se ocupa de las características de la actividad espontánea de exploración. El proceso de actividad espontánea de exploración consta de un objetivo, unas tareas y un resultado. Durante el desarrollo de las actividades a que se entrega el niño, se plantean distintos tipos de problemas que, en ocasiones, él mismo resuelve de formas más o menos válidas; otras veces, los problemas insalvables provocan un abandono de la actividad que estaba realizando o un cambio de objetivo con el consiguiente reinicio del proceso.

Así, estas actividades espontáneas de exploración proporcionarán conocimientos concretos y prácticos que abren el camino a la reflexión sobre tales conocimientos y los problemas que puedan plantear. Estas actividades se plantean en varias fases:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

1. La actividad espontánea de un conocimiento práctico se aborda en un primer nivel de reflexión sobre este saber hacer. Ahora bien, pedagógicamente hablando, esto no es suficiente, por lo que se proponen los siguientes niveles de intervención complementarios.
2. Los problemas que surgen de la experimentación directa del material se acometen en sesiones de síntesis cuyo objetivo es provocar una discusión general de la clase sobre los mismos. Los niños exponen sus realizaciones y el profesor resalta aquellas que entran en contradicción. Los niños explican el proceso de construcción y el funcionamiento de sus realizaciones y discuten y opinan sobre ellas. El adulto que coordina la sesión se limita a poner de manifiesto los problemas que se van presentando sin aportar soluciones, evitando transmitir sus conocimientos.
3. De las discusiones, surge una nueva forma de actuación pedagógica basada en el acuerdo, cuyo objetivo es lograr una profundización en las cuestiones que interesan a los niños. Las actividades propuestas son siempre las que han aparecido espontáneamente en algunos niños y que, después de discutirlos, se proponen al grupo para seguir trabajando.

2.3 Pautas de actuación potenciar la creatividad

Los niños, cuanto más pequeño, aprenden manipulando los objetos que encuentran a su alrededor, Por ello, para contribuir al desarrollo de los sentidos, tendremos en cuenta lo siguiente:

1. Gustando a los niños observar todo lo que les rodea, el maestro debe ofrecer un ambiente variado y sugestivo que sirva para que incrementen el vocabulario y, a la vez, la curiosidad, que pueden manifestar mediante preguntas.
2. Activando los sentidos se realizan las percepciones adecuadas que permitan el descubrimiento de hechos y el establecimiento de relaciones de utilidad, espacio, tiempo, número y calidad.
3. Debe estimularse de forma permanente la sensibilidad hacia los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros. Se considera la base de la improvisación y la imaginación.

La iniciativa es la que toma una persona al comenzar una acción y uno de los problemas de la educación reside en que ésta puede bloquear la iniciativa de las actividades del niño. Para que esto no ocurra, deben potenciarse:

1. La curiosidad, dando oportunidad al niño para que observe los fenómenos de la naturaleza y todo cuanto le rodea. De ese modo la mente se vuelve activa e inquisitiva, tal como se puede comprobar cuando un niño se encuentra ante un objeto nuevo y su único deseo es conocerlo completamente y descubrir su interior.
2. La espontaneidad, abriendo marcos de actividad en que los niños puedan ponerla en práctica.
3. La autonomía, creando una imagen positiva de sí mismos; ello va unido al proceso de elaboración e interiorización de la propia ley, para actuar con independencia de la normativa externa. El niño, desde pequeño, deberá asumir la responsabilidad de su conducta como autor y actor principal.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

El estímulo de la imaginación será otro factor importante que contribuirá a desarrollar la creatividad. Para ello, será necesario considerar las siguientes capacidades:

1. Los niños deben tener en su fantasía abundantes observaciones, experiencias y vivencias para salir de las percepciones cotidianas y alejarnos del mundo real. Los cuentos, las historias populares, los mitos y las fábulas son medios para estimular la fantasía.
2. Mediante mecanismos de asociación, se abre la posibilidad de unir o combinar contenidos vivenciales conforme a las leyes de semejanzas, contigüidad u contaste. Las ideas, palabras, imágenes y sentimientos se encuentran unidos de forma que se evocan unos a otros; hay que hacer ejercicios de búsqueda de los conectores adecuados.
3. Se posibilita la intuición mediante la contemplación detenida o la observación exploratoria, actividades que deberán proponerse en la escuela.

3. EXPERIENCIAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA

A través de distintos vehículos expresivos, pueden diseñarse diversas técnicas creativas, como son:

1. Expresión emotivo-corporal. A través del gesto y del movimiento del cuerpo, el niño, representa de forma emocional y vivencial, situaciones, narraciones, conflictos o escenas del mundo humano o animal. Las técnicas empleadas van desde actividades de relajación progresiva (tensión-distensión) a la relajación progresiva fantástica-pensamiento o relax imaginativo como técnicas creativas para que el cuerpo adquiera el estado de ductibilidad, flexibilidad y moldeabilidad adecuado o necesario para una buena comunicación humana.
2. Técnicas de expresión plástica. La imagen o visión figural de un objeto recuerda o se proyecta en la mente del niño y luego él la plasma a través de instrumentos y materiales de pintura. Todo el proceso es imaginativo y creativo, desde la sinéctica, la metamorfosis del objeto y el relax imaginativo, siendo la analogía un usual procedimiento básico de pensamiento plástico-visual, lógico y original. Tanto la expresión verbal sola o integrada (cómic), narrativa (relax imaginativo) o descriptiva (analogía/ metamorfosis) como la expresión dramática corporal suelen acompañar, preceder o seguir a este proceso.
3. Expresión verbal. Todas las técnicas creativas tienen un componente verbal básico, incluidas las técnicas numérico-gestuales; una vivencia profunda y discriminada de la dinámica corporal ha de culminar con una aclaración verbal rica en figuras de lenguaje: símiles, imágenes, comparaciones, onomatopeyas, etc., de invención propia. Son punto de partida necesario como las técnicas fundamentales de creatividad productiva y flexibilizadora (el torbellino de ideas) o como estimuladoras de la originalidad expresiva (la expresión de ideas imposibles). El cuento es un buen ejemplo de todo ello, puesto que incluye en sus procesos creativos gran variedad de procedimientos creativos. La actividad plástica y la dramatización deben completar, integrar y dar concreción a los procesos simbólicos basados en la palabra, ya que no es recomendable quedarse sólo con una actividad puramente verbal.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 OCTUBRE DE 2009

4. Expresión sonora-musical. Incluimos aquí los sonidos reproducidos a partir de fenómenos naturales o artificiales o también, inventados por el niño a través de sus cuerdas vocales o con la manipulación de diversos objetos, de cada uno de los cuales se pueden obtener los más variados y originales sonidos. Los procedimientos clásicos utilizados como técnicas creativas son: ritmo, rima y canción.
5. Expresión mixta o total. Emplear a un tiempo varias formas de expresión, para llegar a un lenguaje total integrado es el ideal de la creatividad.

Todas las técnicas de creatividad pueden aplicarse de forma individual, en grupos pequeños o con grupos grandes, siendo recomendable emplear la técnica varias veces con todos los alumnos a la vez hasta que asimilen el proceso, para después pasar a la práctica grupal, precedida de unos minutos de aplicación individual, siendo el objetivo a conseguir el que cada individuo funcione creativamente por sí mismo y que pueda programar y aplicar cada técnica con total autonomía.

4. ACTIVIDADES PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD

A continuación presentamos, a modo de ejemplo, algunas actividades tipo para potenciar el desarrollo de la creatividad:

1. Actividades de desplazamiento semántico. Con este tipo de actividad se pretende que el alumno genere el mayor número posible de sinónimos de una palabra. Este tipo de actividad pertenece al grupo de técnicas de expresión verbal.
2. Actividades de dibujo creativo. Son actividades que pretenden que los alumnos realicen libremente dibujos en un tiempo determinado, favoreciendo la expresión plástica.
3. Otro tipo de ejercicio consiste en presentar a los alumnos dibujos o figuras, para que éstos escriban todo lo que se les ocurra acerca de esos dibujos.
4. Actividades para generar palíndromos. Los palíndromos son palabras que se leen igual de izquierda a derecha, que de derecha a izquierda, como por ejemplo (oso, reconocer, amad a la dama, amor a Roma). Por tanto, los alumnos deben generar el mayor número de palíndromos en un tiempo estipulado.
5. Actividad para generar una lista de atributos. Con este ejercicio se pretende que el alumno imagine todos los atributos que puede tener un objeto. Por ejemplo: Una mesa puede ser de madera, hierro, cristal, plástico, cemento,... puede ser blanca, negra, azul,... puede tener el tablero liso rugoso...
6. Otro tipo de actividad consiste en la resolución de problemas de creatividad. He aquí alguno de ellos:
 - Te encuentras en una habitación con cuatro puertas, una está vigilada por una legión de soldados romanos dispuestos a todo. Otra puerta está custodiada por diez perros Doberman rabioso. La tercera puerta está custodiada por diez cocodrilos de dos metros



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 OCTUBRE DE 2009

de largo cada uno. En la cuarta puerta hay un grupo de veinte leones muertos de hambres. ¿Por qué puerta saldrás de la habitación?

- ¿Por qué los barberos de Blanes prefieren cortar el pelo a diez gordos antes que a un flaco?
- Si un hombre hace un agujero en una hora y dos hombres hacen dos agujeros en dos horas. ¿Cuánto tardará un hombre en hacer medio agujero?
- Yendo yo para Villavieja me crucé con siete viejas, cada vieja llevaba siete sacos, cada saco siete ovejas ¿Cuántas viejas y ovejas iban para Villavieja?
- Dos padres y dos hijos fueron a pescar, tres peces pescaron y tocaron en el reparto a un pez cada uno. ¿Cómo puede ser?
- A Pedro se le cayó un pendiente dentro de una taza llena de café, pero el pendiente no se mojó ¿Cómo puede ser esto?
- En este banco hay sentado un padre y un hijo, el padre se llama José y el nombre del hijo ya lo he dicho.

5. BIBLIOGRAFÍA

Coll, C. (1978). *La conducta experimental en el niño*. CEAC. Barcelona

Duckworth, E., Camilloni, A (2000). *Cuando surgen ideas maravillosas*. Gedisa. Madrid

Guilford, J.P (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Paidós. Buenos Aires.

Marina, J.A. (1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. Anagrama. Barcelona

Autoría

- Nombre y Apellidos: Santiago Santiago Delgado
- Centro, localidad, provincia: Vélez-Málaga, Málaga
- E-mail: killerxan@hotmail.com