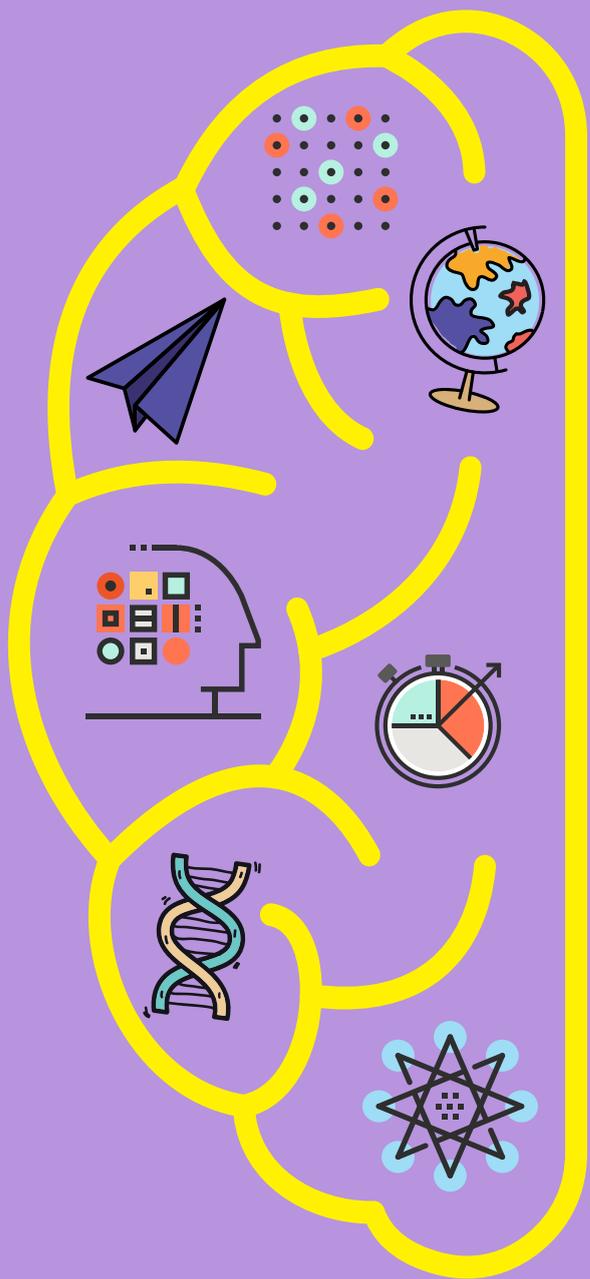


AGUSTÍN FONSECA GARCÍA



JUEGOS DE
CREATIVIDAD

PASATIEMPOS

para entrenar tu cerebro

VOLUMEN 6

OBERON

Las capacidades cerebrales	5
Algunos comentarios sobre la creatividad	6
Desayuno de citas	8
Instrucciones para jugar con este libro	10
La dificultad en los pasatiempos	11
01 Nokori	12
Nokori (soluciones)	19
02 Laberinto quiz	21
Laberinto quiz (soluciones)	26
03 Mikado	27
Mikado (soluciones)	36
04 ART·hex	38
ART·hex (soluciones)	46
05 Laberintos	48
Laberintos (soluciones)	57
06 Ideogramas	60
Ideogramas (soluciones)	67
07 Cadenas	68
Cadenas (soluciones)	79
08 Autocultos	83
Autocultos (soluciones)	88
09 Cuentacubos	89
Cuentacubos (soluciones)	104
10 Fichas refraneras	105
Fichas refraneras (soluciones)	115
11 Ganyaku	116
Ganyaku (soluciones)	122
12 Pinchos	125
Pinchos (soluciones)	131
13 Dedudados	133
Dedudados (soluciones)	141
14 Wordokus raros	143
Wordokus raros (soluciones)	150
15 Calamitas	151
Calamitas (soluciones)	161
16 Cajón de sastre	162
Cajón de sastre (soluciones)	174

LAS CAPACIDADES CEREBRALES

Antes de que empieces con el libro es importante que sepas algo sobre las capacidades cerebrales que trabajarás si te pones a hacer los pasatiempos que contiene. En principio podríamos resumirlas en las siete que te mostramos a continuación:

- 1. Atención.** Es la madre de todas las capacidades. Es la que permite que las demás puedan llevarse a cabo. La utilizas cuando tienes que razonar y necesitas concentrarte en tu pensamiento, o cuando estás conduciendo y tienes que estar pendiente de varios estímulos. Mucha gente dice que le falla la memoria cuando en realidad lo que le falla es más bien la capacidad de concentrarse.
- 2. Cálculo.** Es la capacidad de manejar las medidas. Aunque es una de las que requiere más concentración, no es la más compleja a nivel cerebral. El ejemplo está en que el ser humano ya ha sido capaz de construir máquinas de calcular incluso más precisas que el cerebro, pero no máquinas que sepan hacer otras tareas como la que realizan los psicólogos, es decir, escuchar activamente a una persona, ofrecerle comprensión y darle una respuesta que le ayude a encauzar la situación que le esté abrumando, tarea esta más relacionada con la comunicación y el lenguaje a un nivel profesional.
- 3. Lógica.** Es la que nos permite predecir las causas y las consecuencias de lo que nos rodea. El hombre del tiempo no es adivino: hace uso de la lógica, igual que la utilizan todas las ciencias para desarrollar sus teorías. Hacemos uso de la lógica a diario y sin ella nuestra vida sería un caos.
- 4. Lenguaje.** Con esta capacidad no solo hablas, sino que también gesticulas con las manos, con tu cuerpo, con tu cara... El lenguaje es la capacidad de comunicarte, de transmitir a otro un mensaje y de saber que él puede descifrarlo y comprenderlo. También es lenguaje, por supuesto, el uso de las palabras para describir y retratar un montón de sucesos y conceptos de la vida que te rodea.
- 5. Orientación espacial.** Tu cerebro puede orientarse en el espacio mejor de lo que lo hace un GPS, y además, sin satélite. A todo lo relacionado con la posición de nuestro cuerpo en el ambiente y con la capacidad de imaginar objetos en 3D lo hemos llamado orientación espacial.
- 6. Memoria a corto plazo.** Con este concepto denominamos la habilidad que tiene el cerebro de retener informaciones nuevas y recuperarlas al poco tiempo. La utilizamos para recordar un teléfono o una dirección. Su duración es corta, pero resulta indispensable para adquirir conocimientos del mundo que nos rodea.
- 7. Memoria a largo plazo.** Es la capacidad de recordar a largo plazo las informaciones que adquirimos. De ellas echamos mano a diario y su duración en la memoria es ilimitada: nos acompañarán a lo largo de nuestra vida, aunque no siempre se mantendrán frescas y accesibles. Dentro de este gran saco de información tenemos, por ejemplo, desde las palabras de nuestra lengua materna hasta los acontecimientos personales de nuestra vida o la forma de montar en bicicleta o nadar.

Lo interesante es que todas estas capacidades no funcionan independientes unas de otras, sino que se ayudan entre sí para alcanzar sus objetivos. Por ejemplo, el lenguaje tiene unas normas que siguen un patrón lógico y rebusca en el almacén de los conocimientos generales para fomentar su riqueza, o el cálculo hace uso del razonamiento lógico y de la memoria a corto plazo para conseguir el resultado buscado.

¿Y cuáles de estas capacidades vas a necesitar para enfrentarte a este libro? Pues todas, que seguro que ya las manejas adecuadamente, sin embargo, te destacaría tres de ellas: la atención (casi un comodín que es necesaria para todo), la orientación espacial (que te ayudará a entender y relacionar elementos de los pasatiempos) y por supuesto la **lógica** (imprescindible en la resolución).

ALGUNOS COMENTARIOS SOBRE LA CREATIVIDAD

Si echamos la vista atrás haciendo uso de nuestra memoria, podremos percibir que desde que éramos más jóvenes se han ido produciendo una serie de cambios en nuestra sociedad. Grandes inventos que nos hacen la vida más cómoda, nuevas tendencias en nuestro vestuario y peinado, nuevas formas de ocio, nuevos intereses culturales... Somos testigos del cambio, aunque muchas veces no somos conscientes de él.

La capacidad humana responsable de esta evolución es la **creatividad**. Esta se caracteriza por una forma de pensar original e innovadora que se sale de las pautas establecidas.

No hace falta ser un genio creativo para poseer esta capacidad. De hecho, todos podemos innovar y hacer las cosas de otra forma diferente, pero muchas veces, para evitar esfuerzos, por falta de una percepción más profunda o por presión del ambiente, acabamos haciendo las cosas como siempre, con el riesgo de caer en la rutina y el aburrimiento.

La introducción de la creatividad como objeto de estudio de la psicología se produjo a partir de los años cincuenta, de la mano del psicólogo americano J. P. Guilford, y desde entonces ha sido analizada desde diversas disciplinas.

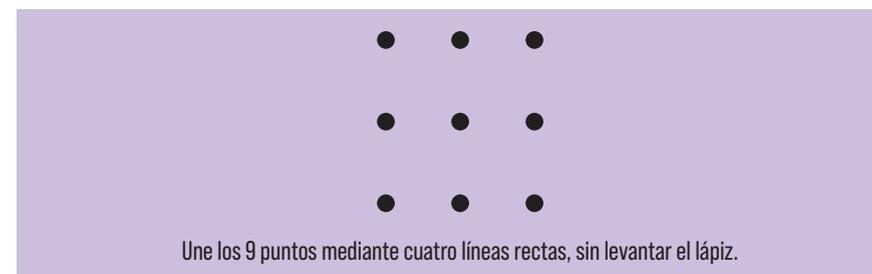
Hoy en día, a pesar de que no se ha llegado a un consenso en cuanto a su definición, sí se tiene la idea de que la creatividad no es un don, sino la combinación de una serie de circunstancias, tanto sociales como personales, que a veces son barajadas por la suerte.

En cuanto a las circunstancias sociales, tenemos que decir que la opinión de los demás, si es una opinión generalizada que se pueda poner en boca de una gran mayoría, suele ejercer de modulador y castrador de ideas creativas. Muchas veces abortamos conductas que se deslignan de la norma por miedo a la vergüenza, a la no aceptación social o al "qué dirán". La sociedad, en realidad, puede ejercer una doble función en cuanto a la creatividad. Por una parte, como hemos dicho, puede censurar injustamente un comportamiento menos normativo y por otra puede realzar la conducta creativa mediante el reconocimiento. A lo largo de la historia de la humanidad, se ha ido adjudicando reconocimiento o censura a las personas creativas de una forma injusta, ya que muchas veces las circunstancias políticas y religiosas contaban con mucho más peso que la idea anunciadora de cambio. En relación a las características personales del creativo, podemos decir que la creatividad estará presente en personas inconformistas, que les guste la soledad, que sean inteligentes pero también tenaces, especialistas en su campo aunque abiertas a cuestionarse las normas y, sobre todo, que lo que hacen las motive de una forma intrínseca, es decir, que lo hagan porque les gusta y les hace sentir bien y no por una retribución o causa ajena a la actividad.

En otros de los libros hablábamos sobre la dualidad existente entre hemisferios. Por una parte, tendríamos el hemisferio izquierdo, más científico, analítico, calculador, basado en la razón y la lógica. Y en el lado opuesto el derecho, más soñador, transgresor, creativo, espacial y genérico. Esta forma de buscar respuestas a través de generar opuestos ha sido una tendencia del ser humano desde los inicios de su historia. Ayuda a entender mejor el concepto, pero no podemos asimilarla al pie de la letra, es decir, tenemos que entenderla más como un símil que como un hecho fisiológicamente visible. No es ni mejor ni peor ser más creativo que lógico o ver las cosas de forma más analítica que global. Lo adecuado es aprender a utilizar las dos formas de pensamiento por igual, o lo que es lo mismo, aprender a movernos por el mundo utilizando ambas capacidades, ya que tradicionalmente una de ellas ha quedado un tanto desplazada. Es bueno seguir

las normas, pero también es bueno cuestionárselas e intentar ver todos los puntos de vista. La educación tradicional enseña a los niños valores y conceptos como verdades absolutas. Les enseña a inferir y a dar cuestiones por sentado, pero no siempre les enseña a pensar por sí mismos y a desarrollar todo el potencial disponible.

En el ejercicio inferior, tal vez necesites desviarte un poco del pensamiento tradicional o convergente, que te hace inferir presunciones que podrían hacer que nunca llegues a la solución.



Para lograr resolverlo habrás tenido que utilizar otro tipo de pensamiento que se ha saltado, por así decirlo, las normas establecidas. Un pensamiento que, desde el primer momento, ha supuesto que las líneas no tuvieran que salirse de los 9 puntos. Este razonamiento creativo recibe el nombre de **pensamiento lateral** y será el que más trabajemos en muchos de los pasatiempos de este libro.

¿Y qué conseguimos siendo creativos? Aunque nos parezca mentira, la creatividad puede pertrecharnos de una forma distinta de percibir el mundo. Con ella podemos hacer que cada día sea diferente y sorprendernos nuevamente, como cuando éramos pequeños, de todo lo que nos rodea. La creatividad nos permite flexibilizar nuestro pensamiento, tolerar los cambios y relativizarlos. Una intención consciente de desarrollarla nos ayudará a entender el mundo desde otros puntos de vista y nos sentiremos mejores ciudadanos. Esto mismo puede ayudarnos a entender a los demás, de tal forma que nuestras relaciones interpersonales sean más enriquecedoras. Aumentará la comunicación y sentiremos menos aislamiento, con la consiguiente reducción del riesgo de padecer una enfermedad mental.

Como puedes ver, la creatividad es una capacidad de adaptación que puede aumentar la calidad de tu vida. Existen muchas profesiones que la desarrollan, pero nosotros, a nivel personal, debemos potenciarla, ya que los beneficios que se barajan son más que evidentes. Si quieres que aumente tu creatividad, no es tarde en ningún momento. Incluso en los talleres con personas mayores se logran unos resultados muy gratificantes, tanto para los que los organizan como para los propios interesados. Nosotros te recomendamos que cambies la forma de percibir tu ambiente, que desarrolles tus sentidos más allá de lo evidente y que veas lo nuevo como conocido y lo conocido como nuevo. Para ser creativo necesitas generar un gran número de ideas. Difícilmente será creativo el que tiene una única gran idea en la vida, sin haber pasado antes por infinidad de ideas imposibles y absurdas. Esta actitud, además, no ha de chocar con tu preocupación por lo que piensen de ti. Sé un poco gamberro (respetando, eso sí, a los demás), desafía las normas, no te conformes con lo establecido y disfruta siempre con lo que hagas.

Sergio Fernández Aldrey
Psicólogo

#01

1

2	A	G	P	P	D	U	3
	C	O	D	S	A	R	
	C	T	M	E	A	A	
	V	G	S	R	M	S	
	I	U	A	H	T	A	
	L	E	E	O	O	R	

1. Instrumento para trazar circunferencias.
2. Sentencia breve y moral.
3. Entrego algo que luego me devuelven.
4. Resorte del reloj.

Si descubres otros significados de las cuatro palabras, tendrás una pista sobre la profesión del personaje oculto.

4

#02

1

2	R	A	C	E	B	A	3
	N	A	A	A	D	E	
	M	B	B	A	B	E	
	E	G	B	R	E	I	
	F	E	R	A	T	Z	
	D	T	A	T	E	O	

1. Potaje muy asturiano.
2. Prenda infantil para que no se manche al comer.
3. Uno de los extremos del alfiler.
4. Discusión entre dos o más personas.

4

#03

1

2	P	M	L	V	I	P	3
	C	A	N	E	C	I	
	R	E	N	T	R	N	
	C	A	C	O	V	A	
	A	O	N	E	G	O	
	G	O	L	H	T	L	

1. Herramienta del albañil.
2. Antigua moneda alemana.
3. Utensilio con cerdas.
4. Cinco cartas del mismo palo.

Si descubres otros significados de las cuatro palabras, tendrás una pista sobre la profesión del personaje oculto.

4

#04

1

2	N	Z	O	R	I	M	3
	M	A	A	A	A	N	
	M	M	D	F	L	O	
	O	S	L	R	A	D	
	B	A	T	B	G	R	
	E	I	A	R	A	O	

1. Capital europea.
2. No se conquistó en una hora.
3. Sede de un Centro Pompidou.
4. Los de allí son de donde quieren.

4

04

ART·hex®



Cine Helenias (1925)

Antiguo casino y teatro de Boal, funcionó como cine hasta 1935.
Posteriormente fue sala de fiestas y en la actualidad es un alojamiento de turismo rural..



Qué es el ART-hex

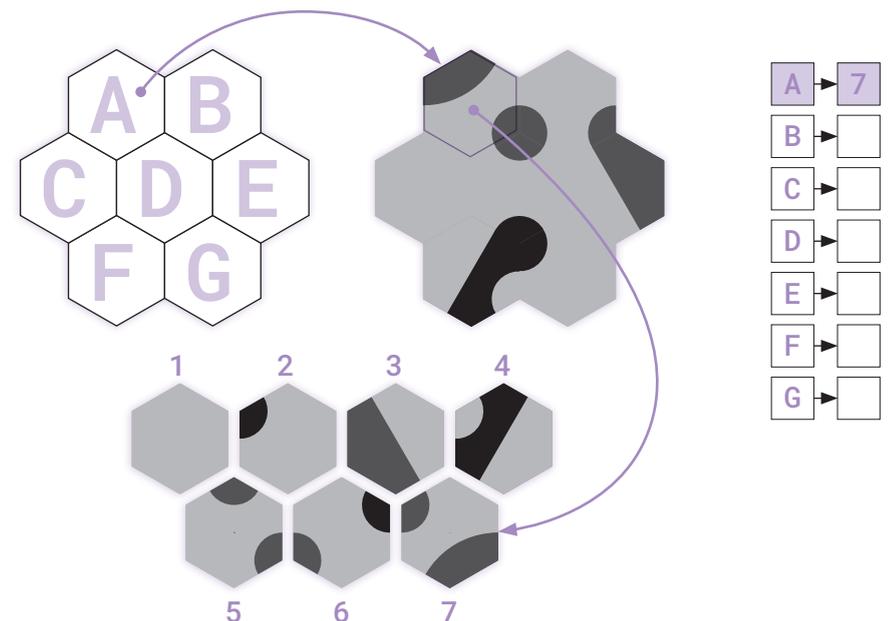
ART-hex es un puzzle geométrico de 108 fichas hexagonales, que son las que se obtienen al unir de todas las formas posibles los lados de los hexágonos combinando hasta 3 colores. Para jugar solo hay una regla: **los lados en contacto deben tener cotinuidad de forma y color**, lo que implica que la curva de aprendizaje es muy rápida. El número de tableros solo depende de la imaginación, porque los definen las propias fichas al colocarlas sobre la mesa. El número de combinaciones es enorme, lo que implica diversión continuada, y además puede jugarse en solitario o entre varios jugadores. Perfecto como juego familiar para poner a tope la orientación espacial.

Lo mejor del juego es que las composiciones que se consiguen son siempre equilibradas de color y diseño, y las utilizamos en el libro como pasatiempo donde trabajarás una capacidad cerebral importante: la orientación espacial.

En la actualidad se comercializa en cajas de 15 fichas y en un futuro se volverá a fabricar con todas sus fichas. Puedes saber más entrando en www.ARThex.es

#00

Comenzamos con un tablero sencillo de 7 fichas. Tu objetivo es establecer una correspondencia entre las letras del tablero (izquierda) y los números de las fichas (abajo) sabiendo que debes deducirlo de la composición derecha, imaginando mentalmente el tablero hexagonal que la compone.



Qué son los AUTOCULTOS

El nombre de **autocultos** viene de combinar los términos “autodefinidos” y “cultura” y su objetivo es descubrir una palabra a partir de su definición de la RAE, sin embargo, se han sustituido algunas de sus letras por puntos, lo que permite saber la longitud de todas las palabras, pero solo con algunas de sus letras a la vista. El número de casillas de la solución dan una pista más: la de su número de letras.

#01

Pr·nd· p·r·
cubrir l· m·n·
sin s·p·r·ci·n·s
p·r· l·s d·d·s,
c·n un· s·l· p·r·
·l pulg·r.

Empezamos quitando unas cuantas de las vocales.

#02

L·g·r f·rt·, c·rc·d·
d· m·r·ll·s, b·l·rt·s,
f·s·s y ·tr·s
f·rt·f·c·c·n·s.

Seguimos quitando todas las vocales.

#03

·b·et· c·n
el que l·s
n···s jueg·n
y des·rr·ll·n
det·rm·n·d·s
c·p·c·d·des.

Y en el resto quitamos tanto vocales como consonantes.

#04

C·ns·r·cc·ón
r·st·c· peq·eñ·,
de m·ter·les
p·bres, dest·n·d·
· ref·g···
v·v·end·.

#05

E·fi·io de
u·a o p·as
pl·tas, con
ja·ín, de·in·do
es·cia·mente
a ·vien·a
unifamiliar.

AUTOCULTOS (soluciones)

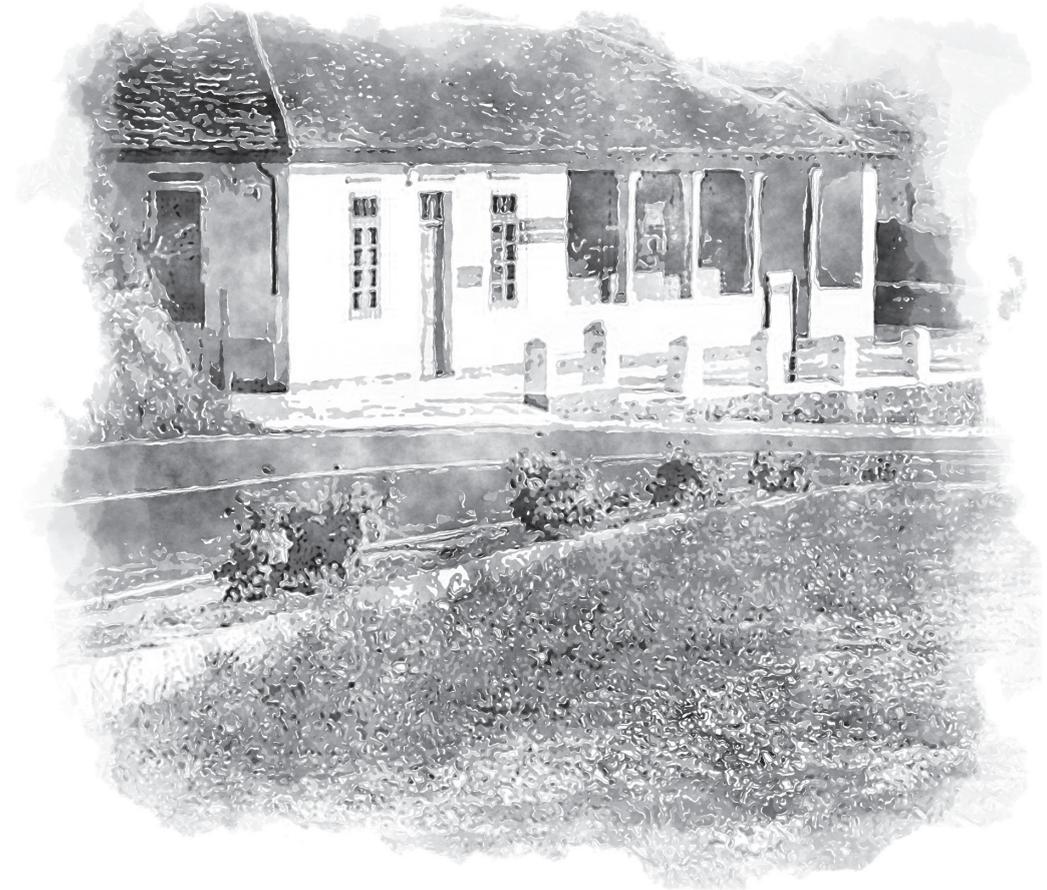
08

- #01. **MANOPLA.** Prenda para cubrir la mano sin separaciones para los dedos, o con una sola para el pulgar.
- #02. **CASTILLO.** Lugar fuerte, cercado de murallas, baluartes, fosos y otras fortificaciones.
- #03. **JUGUETE.** Objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades.
- #04. **CABAÑA.** Construcción rústica pequeña, de materiales pobres, destinada a refugio o vivienda.
- #05. **CHALÉ.** Edificio de una o pocas plantas, con jardín, destinado especialmente a vivienda unifamiliar.
- #06. **BOA.** Prenda femenina de piel o pluma y en forma de serpiente, para abrigo o adorno del cuello.
- #07. **PROA.** Parte delantera de una embarcación, con la cual corta las aguas.
- #08. **PARENTESCO.** Vínculo por consanguinidad, afinidad, adopción, matrimonio u otra relación estable de afectividad análoga a esta.
- #09. **HERBOLARIO.** Tienda en que se venden hierbas y plantas medicinales.
- #10. **ACERA.** Orilla de la calle, ligeramente elevada y enlosada, reservada al tránsito de peatones.
- #11. **COLILLA.** Resto del cigarro, que se tira por no poder o no querer fumarlo.
- #12. **ALBAÑIL.** Persona que se dedica profesionalmente a la albañilería.
- #13. **TEMPLO.** Edificio o lugar destinado pública y exclusivamente a un culto.

CUENTACUBOS

09

Tan fácil y a veces tan complicado: saber cuántos cubitos hay en una construcción.



Casa de la Apicultura

Boal tiene una tradición apícola destacada y esta es una pequeña muestra museística sobre la cría de abejas.

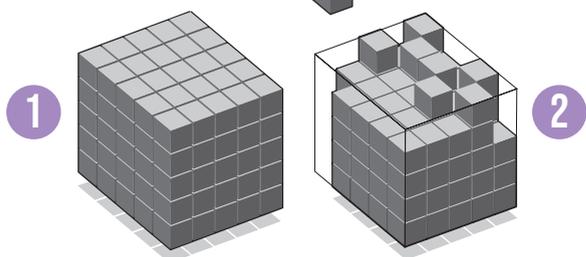
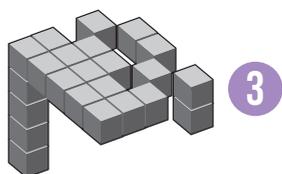
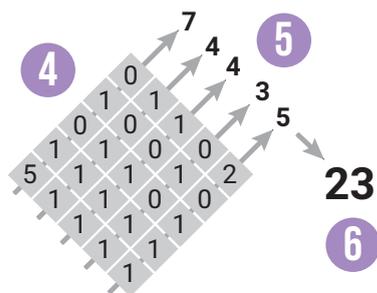


Qué es el CUENTACUBOS

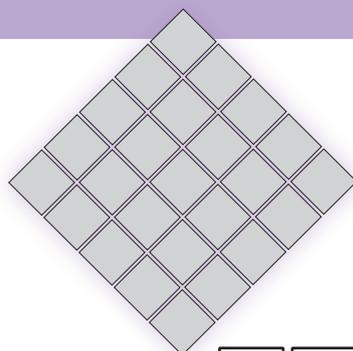
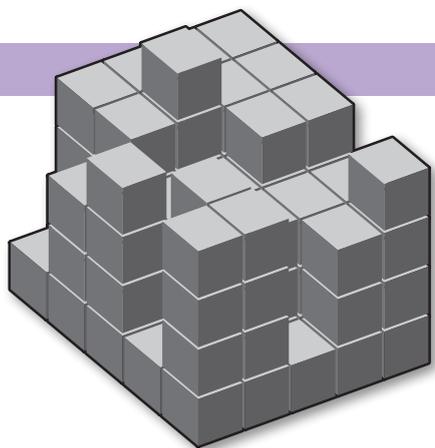
Aunque se podrían generar cuentacubos de cualquier tamaño, nosotros nos vamos a centrar en una composición base de 125 cubitos (5x5x5) a los que le hemos quitado unos cuantos. Este es tu objetivo: saber cuántos cubitos le faltan a la composición.

1. Forma completa de $5 \times 5 \times 5 = 125$ cubitos.
2. Composición a la que se han quitado algunos cubitos.
3. Conjunto de cubitos que se quitan.
4. Esquema donde escribir los cubitos que faltan.
5. Suma en cada fila.
6. Suma total de las 5 filas: **23** (solución)

También podrías deducir el número de cubitos que quedan: $125 - 23 = 102$



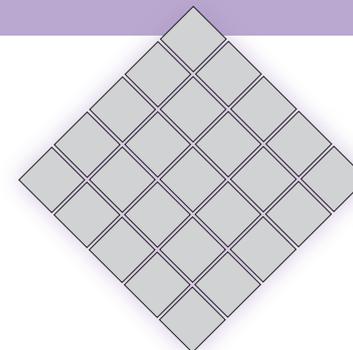
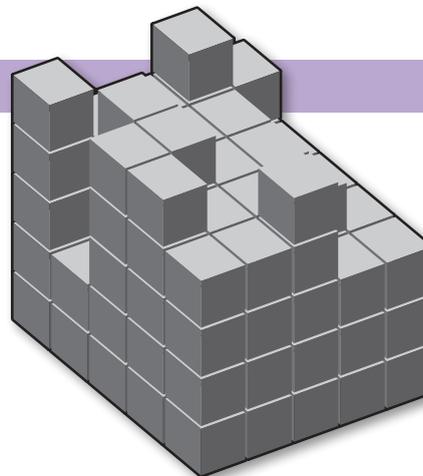
#00



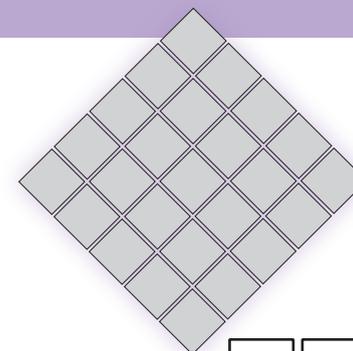
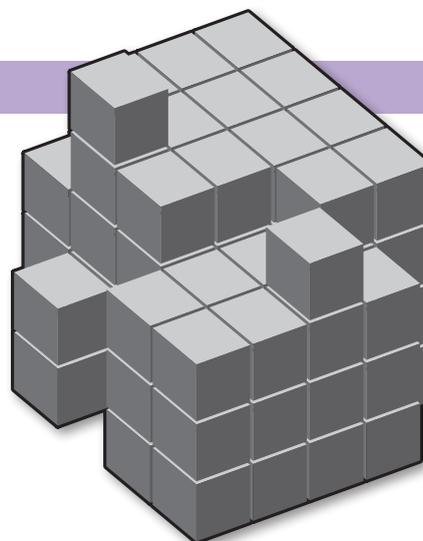
Utiliza el esquema de la derecha para facilitarte la labor de conteo de cubitos.

¿Cuántos cubitos hemos quitado?

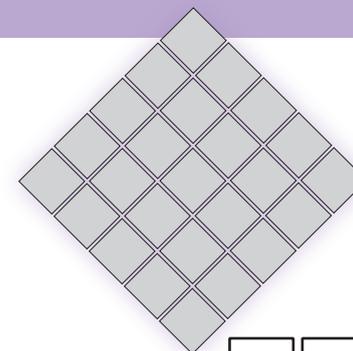
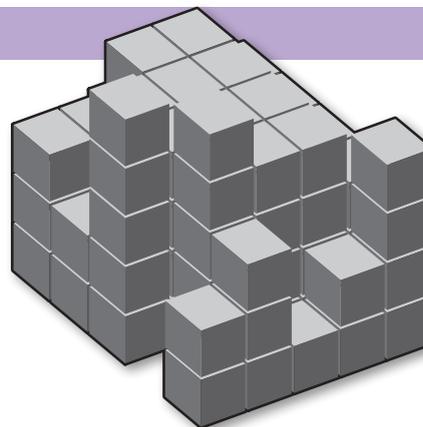
#01



#02



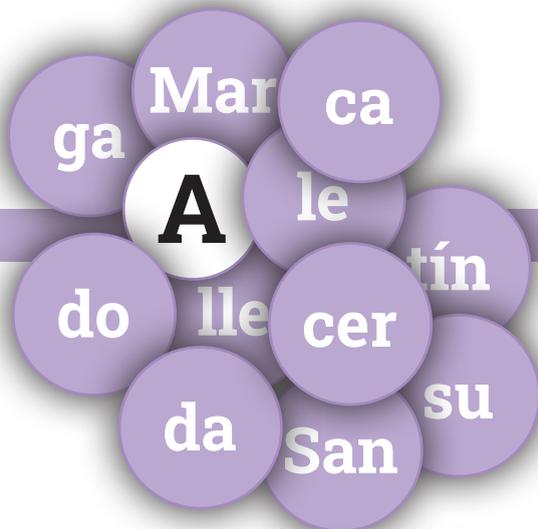
#03



Qué son las FICHAS REFRANERAS

Las fichas son refranes tradicionales que separamos por sílabas, que colocamos dentro de pastillas de diferentes formas, todas ellas desordenadas, de tal manera que el jugador debe reordenarlas para descubrir el refrán que esconden.

#01



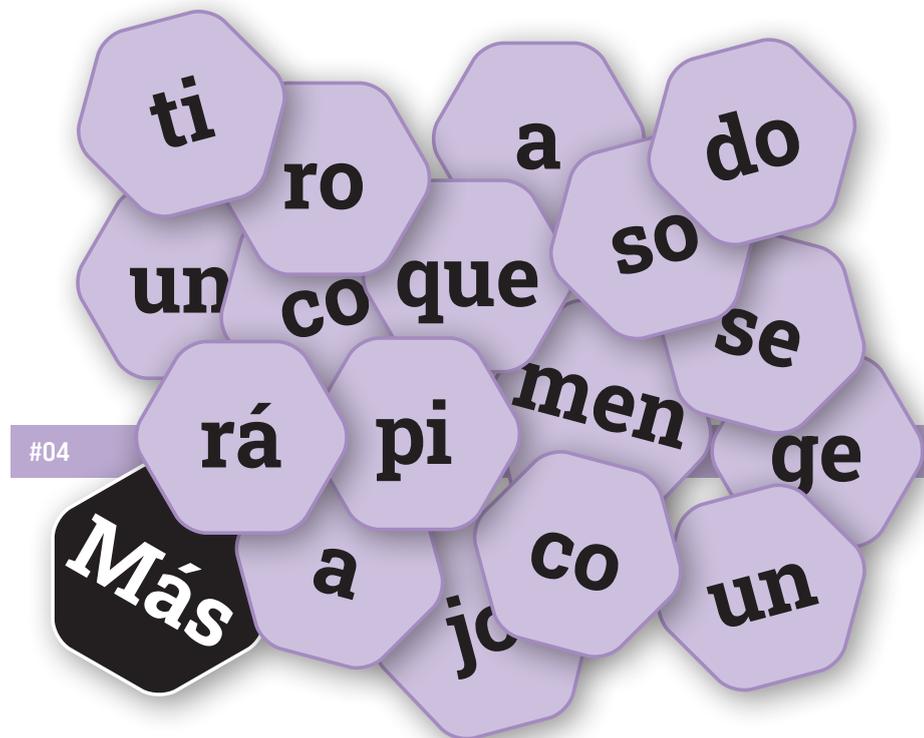
#02



#03



#04

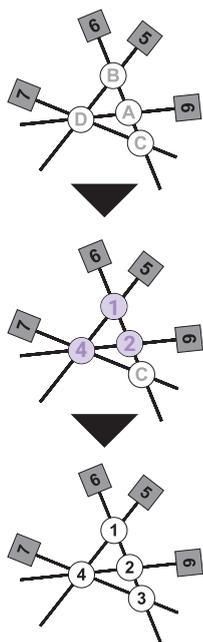
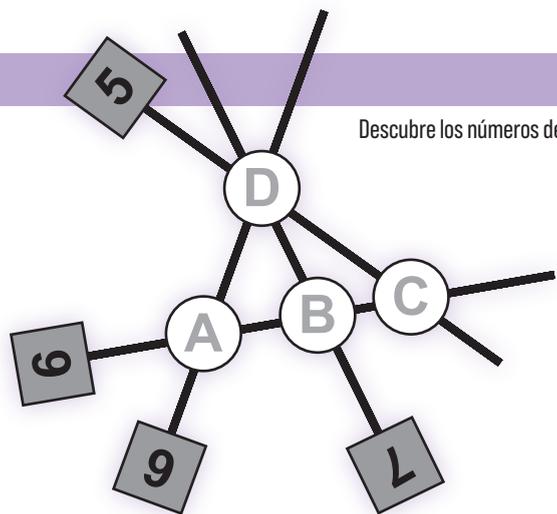


Qué son los PINCHOS

Para resolver este pasatiempo tienes que colocar los números del 1 al número de círculos con letras de tal manera que las sumas de los valores que atraviesa cada pincho sea la indicada en su extremo.

#00

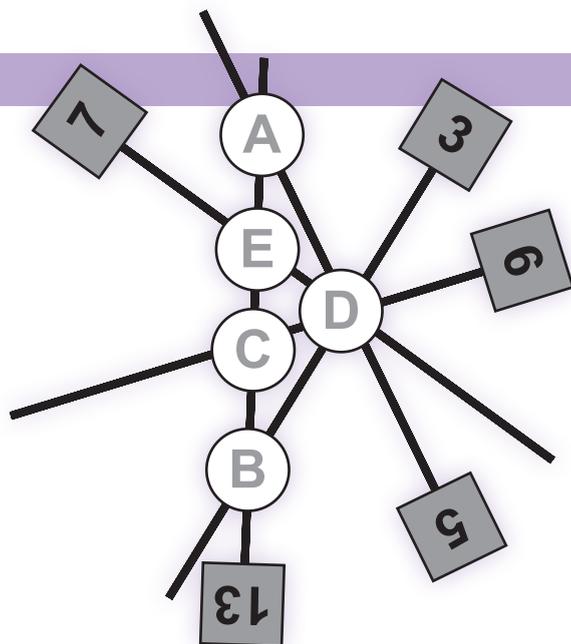
Descubre los números del 1 al 4



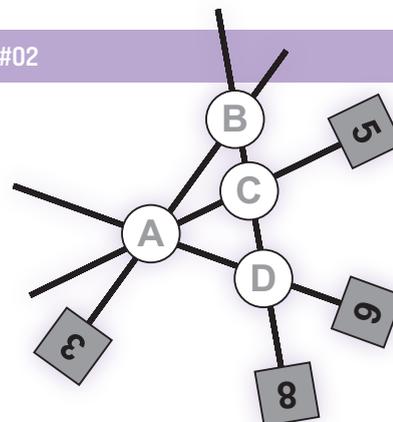
Ejemplo resuelto, para que puedas entender mejor en qué consiste el pasatiempo.

#01

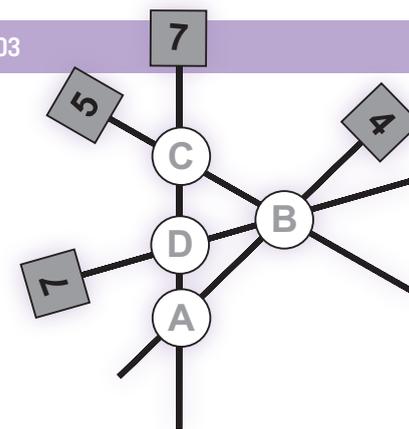
Descubre los números del 1 al 5



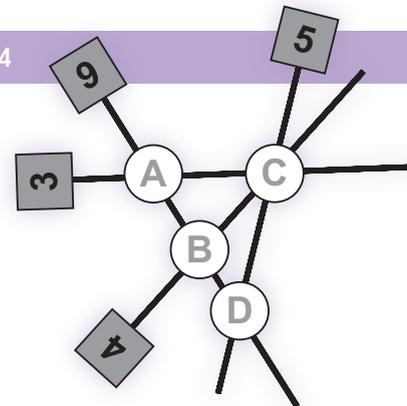
#02



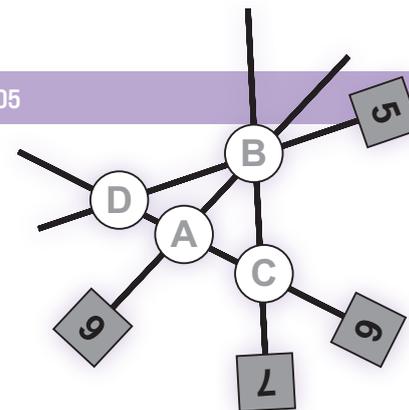
#03



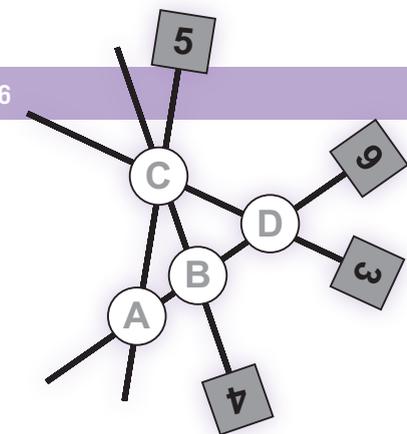
#04



#05



#06



WORDOKU (sudoku palabras)

El objetivo del pasatiempo es descubrir la palabra misteriosa que aparece en las casillas coloreadas, teniendo en cuenta que el wordoku funciona como un sudoku, pero con letras: no se puede repetir ninguna letra en cada una de las columnas, filas o regiones.



¿Sabías que...

El primer wordoku publicado en España apareció en 2005 en un libro titulado *Super SuDokus*, todo un compendio de ideas basadas en sudokus. Su autor también lo es de este libro que tienes en tus manos.

CONSEJOS para resolver el pasatiempo:

1. Cada pasatiempo tiene una solución única.
2. Todos los wordokus se deducen de forma lógica: no hace falta adivinar.
3. Busca columnas o filas donde solo falte una letra.
4. Lo mismo podrás hacer con las regiones: deben ser todas sus letras diferentes.

	A		
R			
			S
	S	O	

	A		
R	●		
	R		S
	S	O	

S	A	R	O
R	O	S	A
O	R	A	S
A	S	O	R

Ejemplo resuelto, para que puedas entender mejor en qué consiste el pasatiempo.

#00

	N	O	
	L		
		E	

Este wordoku es de 4x4, similar al del ejemplo, para que practiques, aunque después de esta página ya todos serán de 9x9 casillas, la medida estándar de los sudokus.

#01

	U			M
E		I		U
L		I		
	E			
	M	U		

Otro ejemplo de 6x6, para que "completes tu formación" antes de empezar la carrera de los wordokus raros.

#02

				E	A	P
			N	O		
G	M		I			
	A				M	P
						O
	I		N	P		
	A		I	M		
		O			R	
		P		G	N	E

El papel de antes.

#03

O						U
			T			
U	E				O	A
E	P					
C	I	O			A	
		E				L
	A		P	I		E
				U		
I					L	P

Abundante en Galicia.

**LA CREATIVIDAD ES LA CAPACIDAD PARA
ANALIZAR Y VALORAR NUEVAS IDEAS,
RESOLVIENDO LOS PROBLEMAS Y LOS
DESAFÍOS QUE SE NOS PRESENTAN
EN EL DÍA A DÍA.**

Nuestra experiencia en el diseño de pasatiempos nos permite explicarte su proceso creativo. Comprobarás que los pasatiempos no salen de la nada, sino que la mayoría de las veces son variantes más o menos subyacentes, pero que generan juegos totalmente inéditos que te ayudarán a disfrutar de nuevas experiencias.

Es el caso del nokori, un pasatiempo totalmente original que se inspira en los crucigramas (definiendo palabras y dando pistas con otras palabras) y los nonogramas (con traslado de datos exteriores hacia o desde la cuadrícula).

Pero también se incluyen en el libro otros pasatiempos creados por el autor a lo largo de los años, acompañados con una explicación del proceso creativo que da título al libro. Es el caso de los ideogramas, los laberinto quiz, los letrados, ART-hex, las fichas refraneras, las columnas movedizas... Más de 100 pasatiempos para entrenar tu cerebro y animar tu creatividad.

OBERON

www.oberonlibros.com

