

PIC-A

Prueba de Imaginación Creativa para Adultos

T. Artola

J. Barraca

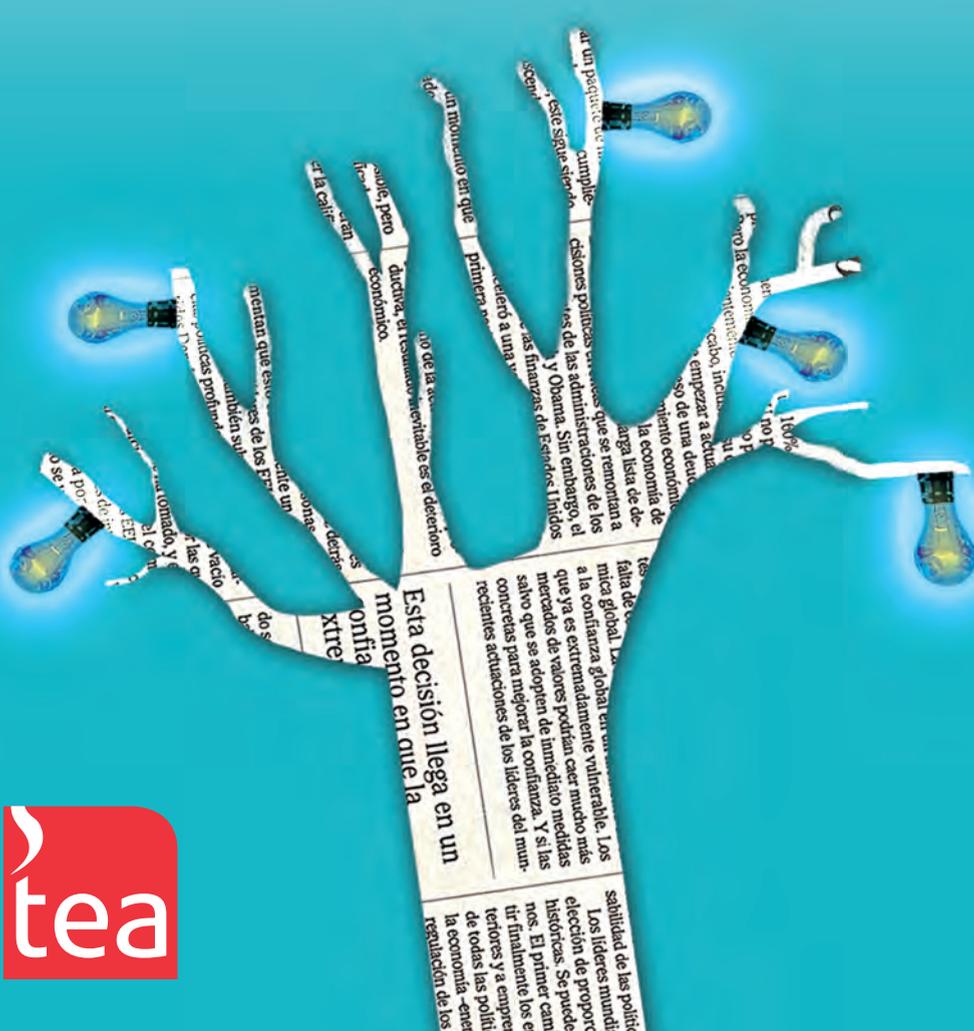
P. Mosteiro

I. Ancillo

B. Poveda

N. Sánchez

Manual



PIC-A

Prueba de Imaginación Creativa para Adultos

T. Artola

J. Barraca

P. Mosteiro

I. Ancillo

B. Poveda

N. Sánchez

Manual



hogrefe

Copyright © 2012 by Teresa Artola González, Jorge Barraca Mairal, Pilar Mosteiro Pintor, Isabel Ancillo Gómez, Belén Poveda García-Noblejas y Natalia Sánchez Sánchez.

Copyright © 2012 by TEA Ediciones, S.A.U., España.

ISBN: 978-84-15262-42-8.

Depósito legal: M-16619-2012.

Diseño y maquetación: La Factoría de Ediciones, S.L. (Madrid)

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del «Copyright», bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier método o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamos públicos.

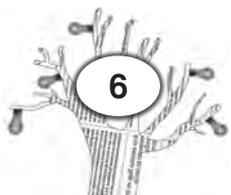


Índice

<i>Acerca de los autores</i>	7
<i>Prólogo</i>	9
<i>Agradecimientos</i>	11
<i>Ficha técnica</i>	13
1. Fundamentación teórica	15
1.1. Una breve introducción al estudio de la creatividad	16
1.2. ¿Qué importancia tiene la creatividad y su evaluación en los adultos?	18
1.3. ¿Cómo evoluciona la creatividad con la edad?	21
1.4. La evaluación de la creatividad en los adultos	24
1.4.1. <i>Los tests de pensamiento divergente</i>	25
1.4.2. <i>La evaluación por parte de expertos</i>	29
1.4.3. <i>La evaluación por parte de terceros: padres, profesores e iguales</i>	29
1.4.4. <i>La autoevaluación</i>	30
1.5. Cómo promover el desarrollo de la creatividad en los adultos	30
1.6. Conclusiones	32
2. Descripción de la prueba y fundamentación de los juegos incluidos en la PIC-A	35
2.1. Objetivos de la PIC-A	35
2.2. La PIC-A (Adultos) frente a la PIC-J (Jóvenes) y la PIC-N (Niños)	36
2.3. Descripción de la prueba	37
2.3.1. <i>Descripción de los juegos que componen la PIC-A</i>	37
2.3.2. <i>Puntuaciones</i>	39
2.4. Materiales	41
2.4.1. <i>El manual</i>	41
2.4.2. <i>El ejemplar</i>	41
2.4.3. <i>El cuadernillo de corrección</i>	41
3. Normas de aplicación	43
3.1. Procedimientos básicos recomendados	43
3.2. Normas específicas de aplicación	44
4. Normas de corrección	47
4.1. Juego 1	47
4.1.1. <i>Codificación de las respuestas</i>	47
4.1.2. <i>Fluidez</i>	53
4.1.3. <i>Fantasia</i>	53
4.1.4. <i>Flexibilidad</i>	54



4.2. Juego 2	56
4.2.1. Codificación de las respuestas	56
4.2.2. Fluidez	59
4.2.3. Flexibilidad	60
4.2.4. Originalidad narrativa	60
4.3. Juego 3	64
4.3.1. Codificación de las respuestas	64
4.3.2. Fluidez	67
4.3.3. Flexibilidad	67
4.3.4. Originalidad narrativa	68
4.4. Juego 4	71
4.4.1. Originalidad gráfica	71
4.4.2. Elaboración	76
4.4.3. Detalles especiales	76
4.4.4. Título	77
4.5. Cálculo de las puntuaciones	81
4.6. Transformación de las puntuaciones y obtención del perfil gráfico de los resultados	82
5. Fundamentación estadística	85
5.1. Muestra de tipificación	85
5.2. Análisis de los elementos	85
5.3. Fiabilidad: Consistencia interna	86
5.4. Validez	87
5.4.1. Validez factorial	87
5.4.2. Validez convergente y divergente	91
5.4.3. Validez de criterio	93
5.4.4. Evidencias complementarias de validez: correlaciones con criterios de jueces expertos	96
6. Normas de interpretación	99
6.1. Escala Fantasía	99
6.2. Escala Fluidez	99
6.3. Escala Flexibilidad	100
6.4. Escalas Originalidad (narrativa y gráfica)	100
6.5. Escala Elaboración	100
6.6. Escala Título	101
6.7. Escala Detalles especiales	101
6.8. Índice Creatividad narrativa	101
6.9. Índice Creatividad gráfica	102
6.10. Índice total Creatividad general	102
6.11. Ejemplos de interpretación de casos ilustrativos	103
Referencias bibliográficas	111
Apéndice: Ejemplos de corrección del Juego 4	117
A. Originalidad	119
B. Elaboración	123
C. Detalles especiales	126
Ejemplo de unión de figuras	126
Ejemplos de rotaciones o inversiones	127
Ejemplos de expansiones	129
Otros detalles: asimetría, tres dimensiones, perspectiva, transparencia, simetría, reflejos, sensación de movimiento	130
D. Título	133



La visualización de estas páginas no está disponible.

Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla
consulte:

www.teaediciones.com



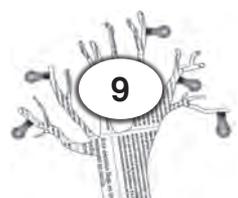
Prólogo

Usando un tópico pero expresivo símil puede decirse que el tema de la creatividad ha hecho «correr ríos de tinta». Es uno de los constructos más estudiados desde los albores de la evaluación psicológica en el siglo XIX pero también uno de los más debatidos y más esquivos, incluso en su propia definición. Todos sabemos qué queremos decir cuando hablamos de creatividad o decimos que una persona es creativa, pero si tenemos que elaborar una definición concreta o poner ejemplos de comportamientos creativos las dificultades se hacen evidentes y las discrepancias inevitables. Y es que como bien dice Goldman (1991) en la cita recogida por los autores: *La creatividad es algo misterioso.*

Misterioso sí, pero real, sin duda, y esencial. No en vano la innovación y la creatividad son señas distintivas de la especie humana. Y ello adquiere una especial relevancia en un mundo en el que, nos guste o no, la evolución tecnológica y social es cada vez más rápida, las situaciones más inestables y los cambios de toda índole numerosos y profundos. La creatividad es cada vez más necesaria no solo para provocar los cambios sino para poder adaptarse a los nuevos productos, situaciones y tecnologías.

En el mundo de la empresa, y en general el campo más amplio de la Psicología de las organizaciones, la creatividad es un constructo que ha ido tomando una creciente relevancia y ello en todo tipo de organizaciones, no solo en aquellas en las que por su propia naturaleza las personas creativas son imprescindibles, como las empresas tecnológicas o las de publicidad. Competencias como la capacidad de innovación, la motivación por el cambio, la iniciativa, la flexibilidad y la resolución de problemas aparecen constantemente demandadas en los procesos de selección.

Por otra parte, como ponen de relieve los autores, la creatividad tiene conexiones importantes con otros constructos psicológicos muy relevantes en el mundo laboral, como la inteligencia, la implicación, la independencia y la autorregulación, y también con uno de los principales criterios que buscamos predecir, el rendimiento.



Si la creatividad es un constructo un tanto misterioso en su concepto no es de extrañar que su evaluación y medida sea especialmente difícil. Es cierto que se han hecho numerosos intentos de construir pruebas para evaluar la creatividad, entre los que siempre se citan las clásicas pruebas de Torrance y Guilford, pero no es menos cierto que en su mayor parte han sido instrumentos poco utilizados por ser muy antiguos o de utilización excesivamente compleja o con una gran carga de subjetividad.

Los autores han sido capaces de crear una línea de pruebas (la PIC-N para niños, la PIC-J para jóvenes y ahora la PIC-A destinada a la evaluación de adultos) inspirada en algunos de los principios clásicos del pensamiento divergente de los autores citados pero incorporando una mayor facilidad de aplicación e interpretación, una mayor dosis de objetividad en la corrección y una fundamentación estadística más sólida y rigurosa.

Esta serie de *Pruebas de Imaginación Creativa* se caracteriza, además, por evaluar en un tiempo muy razonable —unos 45 minutos— tanto la creatividad verbal o narrativa como la de tipo gráfico, combinando las dos para la obtención de una puntuación general de creatividad. Esto es un acierto porque tradicionalmente se ha tendido a poner más énfasis en los componentes gráficos de la creatividad, sin duda importantes sobre todo en ciertos entornos, pero olvidando un tanto que los de naturaleza verbal son igualmente importantes y probablemente más demandados en una gran cantidad de contextos laborales.

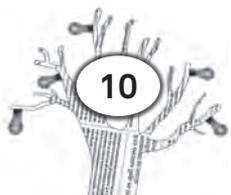
Los autores destacan también acertadamente que la investigación realizada sobre la creatividad se ha ocupado mucho más de los niños que de los adultos. Eso es cierto y también lo es, en consecuencia, que se hayan elaborado más instrumentos de evaluación en el ámbito infantil. La PIC-A es por tanto una herramienta muy oportuna pues nos da la posibilidad de evaluar la creatividad en la población adulta, considerando los dos principales componentes (verbal y gráfico) y descomponiendo a su vez la información en ocho factores parciales que posibilitan un análisis más fino.

La información obtenida a partir de la PIC es útil además en la formación y en la intervención. Hoy es generalmente aceptado, como destacan los autores, que la creatividad es una cualidad susceptible de ser aprendida y entrenada, tanto en el ámbito educativo como en el laboral. Cuando conocemos las fortalezas y debilidades de un sujeto en este constructo podemos ayudarle a progresar entrenando esos puntos débiles.

Por todo ello, estamos seguros de que será muy bien acogida en el campo de las organizaciones por ser una herramienta de gran utilidad en los procesos de selección de personal y en los proyectos de asesoramiento, formación y desarrollo organizacional. Algo similar ocurre también en el ámbito universitario, donde existe una creciente preocupación por desarrollar las capacidades de innovación y creatividad de los estudiantes que en unos pocos años habrán de ocupar puestos de responsabilidad en un mundo laboral en constante proceso de cambio.

Felicitemos pues a los autores por poner a disposición de los profesionales de habla hispana este nuevo instrumento de evaluación que viene a completar la trilogía de las *Pruebas de Imaginación Creativa*.

Madrid, enero de 2012
Jaime Pereña Brand





Agradecimientos

Deseamos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todos los profesionales que han participado en la elaboración de la *Prueba de Imaginación Creativa para Adultos (PIC-A)*, trabajo que no se podría haber concluido sin su generosa colaboración.

A los directores y profesores de las universidades, que nos han permitido evaluar a sus alumnos, y a todas las personas que nos han permitido aplicarles nuestra prueba, les agradecemos el tiempo prestado para colaborar en nuestra investigación, pues somos conscientes de las muchas otras actividades que deben realizar en su quehacer profesional.

Nuestro especial agradecimiento a los expertos en el área de lengua: las profesoras universitarias de Lengua y Literatura Dra. M.^a Auxiliadora Barrios, Ana M.^a Díaz y M.^a Antonia Hueso, así como a los doctores en Filología Gabriel Rodríguez Pazos y Carlos Segade, que nos han ayudado en la validación de los criterios de corrección de las pruebas verbales. Asimismo deseamos expresar nuestra gratitud a los expertos en expresión gráfica, las profesoras de Arte y Expresión plástica Dra. Lourdes Castro, Dra. Marian Vizcaíno y Esther Sánchez del Moral y a los arquitectos Carlos Baldrich y Fernando Cárdenas que nos han ayudado en la validación de los criterios de corrección de las pruebas gráficas.

Nota: Agradeceríamos asimismo a todos aquellos investigadores y profesores que en el futuro utilicen la PIC-A, que nos envíen los resultados de sus trabajos así como cualquier sugerencia que nos permita mejorar la prueba a la siguiente dirección:

Centro Universitario Villanueva
Departamento de Psicología (a la atención de: Dra. Teresa Artola González)
C/ Costa Brava, 2
28024 Madrid





Ficha técnica

Nombre: PIC-A, *Prueba de Imaginación Creativa para Adultos*.

Autores: Teresa Artola, Jorge Barraca, Pilar Mosteiro, Isabel Ancillo, Belén Poveda y Natalia Sánchez.

Procedencia: TEA Ediciones, 2012.

Aplicación: Individual y colectiva.

Ámbito de aplicación: A partir de los 18 años.

Duración: Variable, aproximadamente 45 minutos.

Finalidad: Evaluación de la creatividad narrativa y gráfica.

Baremación: Baremos en percentiles.

Material: Manual de la prueba, ejemplar y cuadernillo de corrección.





Fundamentación teórica

En este manual se presenta una nueva versión de la *Prueba de Imaginación Creativa*, la PIC-A, destinada a evaluar algunos aspectos de la creatividad en población adulta.

Esta prueba viene a completar un sistema de evaluación de la creatividad que comprende tres niveles:

- **PIC-N:** *Prueba de Imaginación Creativa para Niños* (8-11 años). Editada como PIC en 2004, pasó a denominarse PIC-N en 2010 (Artola, Ancillo, Mosteiro y Barraca, 2004, 2010).
- **PIC-J:** *Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes* (Artola, Barraca, Martín, Mosteiro, Ancillo, y Poveda, 2008) para sujetos entre los 12 y los 18 años.
- **PIC-A:** *Prueba de Imaginación Creativa para Adultos* que se presenta en este manual.

Las tres versiones de las escalas PIC presentan una estructura factorial similar, midiendo tanto la creatividad verbal como la gráfica y la general. Cada una de ellas comprende cuatro juegos: tres destinados a medir la creatividad narrativa o verbal y uno, a la gráfica.

En los siguientes apartados se presenta una breve revisión del concepto de creatividad, así como de los procedimientos más utilizados para evaluarla, haciendo especial hincapié en las medidas del pensamiento divergente. También se discute qué importancia puede tener la creatividad para los adultos y por qué puede resultar de interés disponer de un instrumento que permita estimar su capacidad creativa.



1.1. Una breve introducción al estudio de la creatividad

La creatividad continúa siendo un tema de gran interés para la Psicología, dadas las numerosas aplicaciones que los estudios sobre ella tienen para la educación, la innovación, la empresa, las artes, las ciencias y para la sociedad en general (Runco, 2007). No obstante, aunque muchos de los aspectos relacionados con la creatividad han sido ampliamente debatidos durante más de un siglo, es todavía mucho lo que se desconoce acerca de este complejo constructo.

La creatividad es un aspecto fundamental de la cognición humana, diferente de la inteligencia, aunque relacionado con ella. Puede encontrarse en los genios pero también en la resolución de las tareas del día a día, y ha sido estudiada por psicólogos, educadores, neurocientíficos, sociólogos, economistas y académicos de todo tipo. Pese a todo, y tras décadas de análisis, sigue existiendo un amplio debate sobre cómo medirla, utilizarla y desarrollarla.

Las definiciones más recientes se refieren a la creatividad como el resultado de la coalescencia de muchos factores (procesos cognoscitivos, conocimiento, estilos de pensamiento, motivación, personalidad y factores del entorno) a lo largo del ciclo vital (Adams-Price, 1998); e insisten en la importancia de los factores sociales y ambientales en el desarrollo del potencial creativo.

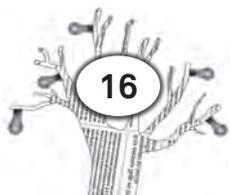
Una de las definiciones más completas es la propuesta por Plucker, Beghetto y Dow (2004) que definen la creatividad como:

El resultado de la interacción entre la aptitud, el proceso y el entorno por medio del cual un individuo o grupo origina un producto perceptible que es a la vez novedoso y útil dentro de un contexto social (p. 90).

En este sentido, al hablar de creatividad, a menudo se utiliza el conocido como **modelo de las cuatro «P»**, propuesto por Rhodes ya en 1961, y que hace referencia a cuatro factores fundamentales a considerar en el estudio de la creatividad: **p**ersona (o personalidad), **p**roceso, **p**roducto y **p**resiones ambientales. Recientemente, algunos autores han propuesto añadir dos «P» más, incluyendo «persuasión» (Simonton, 1990a) y «potencial» (Runco, 2007).

Los estudios sobre la **persona creativa** suelen ir dirigidos a identificar la personalidad, la motivación, la inteligencia, los estilos cognitivos o los conocimientos de las personas creativas (Sternberg y Lubart, 1995; Amabile, 1996; Baer y Kaufman, 2005). La mayoría de estos estudios concluye que existen ciertos factores o características de personalidad que suelen asociarse a una alta creatividad en muy diferentes áreas, tales como la tolerancia a la ambigüedad, el deseo de arriesgarse, la autodisciplina, la amplitud de intereses, etc.

En este sentido, se describe a la persona creativa como alguien que muestra una mayor sensibilidad hacia los problemas y hacia las lagunas en la información y que parece manifestar una necesidad de plantear más hipótesis, indagar y evaluar los problemas (McCracken, 1998).



La visualización de estas páginas no está disponible.

Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla
consulte:

www.teaediciones.com



Descripción de la prueba y fundamentación de los juegos incluidos en la PIC-A

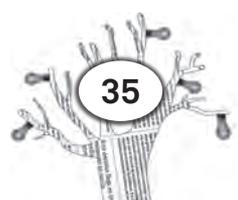
2.1. Objetivos de la PIC-A

El objetivo que se persigue mediante la PIC-A es ampliar el rango de aplicación de la PIC-N (niños) y de la PIC-J (jóvenes) para así poder disponer de un instrumento de medida del pensamiento divergente en adultos de todas las edades.

Dado que numerosas investigaciones demuestran que la creatividad se desarrolla en campos de dominio específicos, y que por tanto un sujeto que es creativo en un área puede no serlo en otra, se consideró oportuno ofrecer, para este rango de edad, una medida tanto de la **creatividad verbal** como de la **creatividad gráfica**.

La PIC-A es un instrumento sencillo, objetivo y fácil de aplicar y de corregir que permite medir algunos de los aspectos de la creatividad. En concreto, evalúa el uso que hacen los sujetos del pensamiento divergente, aspecto que ha sido considerado por algunos de los investigadores más relevantes como un componente fundamental de la creatividad y como una estimación válida del potencial creativo de un sujeto (Runco, 2010).

Las estimaciones del pensamiento divergente, como las que se ofrecen en esta prueba, pueden resultar muy útiles a la hora de detectar personas con un potencial creativo aún sin desarrollar, capaces de construir interpretaciones originales a partir de la experiencia cotidiana.



La visualización de estas páginas no está disponible.

Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla
consulte:

www.teaediciones.com

2.4. Materiales

La *Prueba de Imaginación Creativa para Adultos* (PIC-A) se compone de un **manual**, de un **ejemplar** en el que se presentan los estímulos e instrucciones de los 4 juegos y en el que el sujeto debe escribir sus respuestas y de un **cuadernillo de corrección**.



2.4.1. El manual

Incluye la información necesaria para la aplicación, corrección e interpretación de la prueba. Es importante que aquellas personas que apliquen o corrijan la prueba sigan con detalle las instrucciones incluidas en él. Asimismo, incluye información técnica sobre el análisis y la selección de los juegos, la fiabilidad, la validez y la baremación del instrumento.



2.4.2. El ejemplar

Incluye el espacio para que el sujeto indique sus datos de identificación. En su interior se incluyen las instrucciones, los estímulos y los espacios necesarios para responder a cada uno de los cuatro juegos que componen la PIC-A.



2.4.3. El cuadernillo de corrección

Contiene las instrucciones específicas para corregir cada uno de los 4 juegos así como los espacios necesarios para registrar las puntuaciones y realizar las operaciones necesarias para su posterior interpretación. Además, incluye un cuadro resumen de las puntuaciones y un perfil para representar gráficamente los resultados del sujeto.





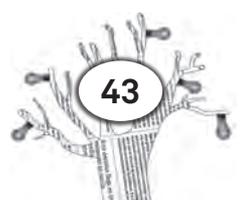
Normas de aplicación

3.1. Procedimientos básicos recomendados

Asegúrese de que el lugar donde se realizará la evaluación es adecuado y que proporciona la suficiente intimidad para que el sujeto o el grupo de sujetos trabajen con comodidad. La aplicación de la prueba debe realizarse en una sala o despacho que esté adecuadamente iluminado, evitando los ruidos y las distracciones.

Es necesario disponer de una mesa, una silla, un bolígrafo, un lápiz y una goma. Se procurará que los sujetos estén lo suficientemente cómodos para que puedan realizar la prueba satisfactoriamente. Se recomienda que en la sala no existan elementos distractores (cuadros, láminas, libros, adornos, etc.).

Antes de empezar la aplicación es importante establecer un buen clima de evaluación y motivar a los sujetos para que realicen las pruebas con interés. No olvide presentarse a sí mismo y a las personas que estén presentes (ayudantes, etc.) antes de empezar a dar las instrucciones.



La visualización de estas páginas no está disponible.

Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla
consulte:

www.teaediciones.com

6.11. Ejemplos de interpretación de casos ilustrativos

Ejemplo 1

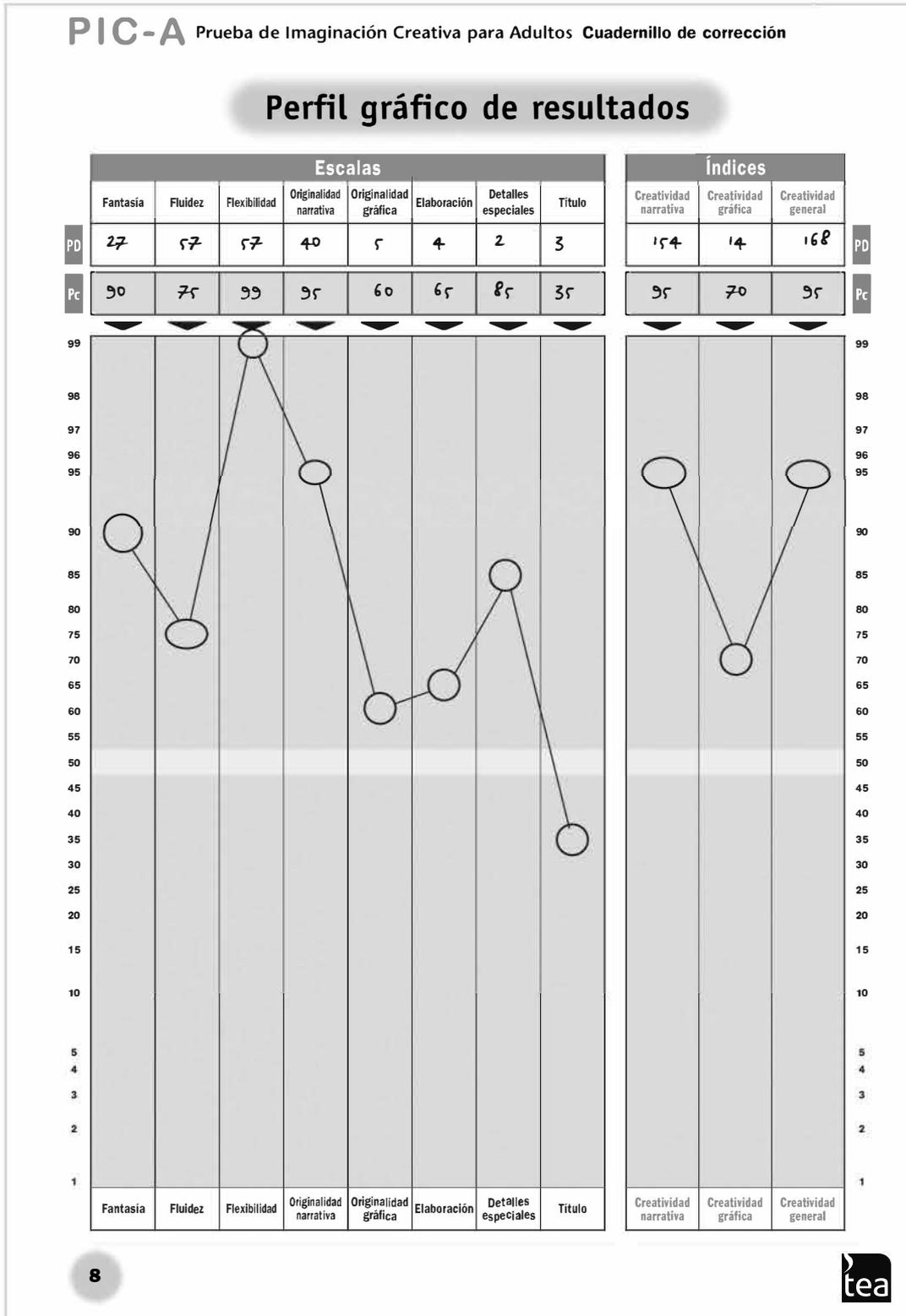


Figura 6.1. Perfil gráfico de resultados del caso ilustrativo 1

Antecedentes

En una revista profesional aparece publicado el siguiente anuncio: Una empresa necesita un profesional cualificado que pueda desempeñar funciones de expansión y remodelación de la imagen de la cartera de productos, dar una nueva visión y aliciente al desempeño laboral de los empleados y modificar el actual sistema de marketing de la empresa.

Se requiere una persona innovadora a la que le gusten los retos, que sea capaz de implicarse y de implicar al resto de empleados y con entusiasmo de cara a relanzar los productos de creación propia y las ventas. El seleccionador de personal y el jefe de recursos humanos consideran necesario seleccionar a una persona creativa que estimule y se comunique bien con el personal y que pueda además dar un impulso innovador a la firma.

Introducción

Ángela S. acude a la entrevista de selección de personal realizada por la empresa anteriormente citada para cubrir el puesto vacante. Su formación encaja a la perfección con lo demandado por la compañía. Le han aplicado varias pruebas, entre las cuales se encuentra la PIC-A, para evaluar su potencial creativo, rasgo que parece ser decisivo. A continuación se exponen los resultados y la correspondiente orientación.

Análisis de los resultados

Una vez analizados las puntuaciones de los índices y escalas de la PIC-A (figura 6.1), podemos afirmar que destacan las puntuaciones muy altas que Ángela obtiene tanto en el índice Creatividad general ($P_c = 90$) como en el de Creatividad narrativa ($P_c = 95$). Observamos que el índice Creatividad gráfica ($P_c = 70$), aunque no tan sobresaliente como los anteriores, es igualmente alto.

Dentro del índice Creatividad narrativa, destacan las elevadas puntuaciones en las escalas Flexibilidad ($P_c = 99$) y Originalidad ($P_c = 95$). La puntuación en la escala Fluidez ($P_c = 75$), aun no siendo tan elevada como las tres anteriores, sí que es conveniente destacarla, pues aporta una valiosa información de cara a la interpretación general de esta prueba y un complemento importante al resto de escalas pertenecientes al índice Creatividad narrativa. De igual forma, conviene señalar que, aunque las puntuaciones en el índice Creatividad gráfica no sean tan altas, sí conviene subrayar que la mayoría se sitúa por encima de la media, destacando notablemente la escala Detalles Especiales ($P_c = 85$).

A la luz de estas puntuaciones podemos interpretar lo siguiente: El hecho de que Ángela obtenga una puntuación muy alta en Creatividad general ($P_c = 90$) nos indica que posee una gran capacidad para llevar a cabo cambios, transformaciones, nuevas combinaciones o asociaciones entre elementos mentales, lo cual implica una poderosa capacidad para generar nuevas ideas y una gran facilidad para resolver problemas de forma original y poco común.

Si bien esta puntuación general nos da una rápida impresión sobre su potencial creativo, podemos y debemos analizar otros índices y puntuaciones parciales para aproximarnos a aquellos aspectos donde podría destacar la candidata tanto personal como profesionalmente.



A la vanguardia de la evaluación psicológica ✓

La *Prueba de Imaginación Creativa para Adultos (PIC-A)* es un instrumento diseñado para medir el pensamiento divergente en adultos de todas las edades. Esta prueba amplía el rango de edad de sus dos predecesoras: la *Prueba de Imaginación Creativa para Niños (PIC-N)* y la *Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J)*.

Consta de cuatro juegos, tres de los cuales miden creatividad verbal o narrativa y un cuarto que evalúa creatividad figurativa o gráfica. Es un instrumento sencillo, fácil de aplicar y objetivo en su corrección. Su creación responde a la demanda, tanto por parte de profesores universitarios como de profesionales del ámbito de los recursos humanos, de disponer de un instrumento de evaluación de la creatividad dirigido a adultos. Las estimaciones del pensamiento divergente como las que se obtienen mediante esta nueva versión de la PIC resultarán muy útiles a la hora de detectar personas con un potencial creativo.

Grupo Editorial Hogrefe

Göttingen · Berna · Viena · Oxford · París
Boston · Ámsterdam · Praga · Florencia
Copenhague · Estocolmo · Helsinki · Oslo
Madrid · Barcelona · Sevilla · Bilbao
Zaragoza · São Paulo · Lisboa

ISBN 978-84-15262-42-8



9 788415 262428



hogrefe

www.teaediciones.com