

# Uoc

---

## Escapa del aula

*Breakout sobre creatividad*

---

Guía del profesorado



---

Universitat Oberta  
de Catalunya

---

---

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Preparación y desarrollo del juego</b>	<b>5</b>
<b>3. Soluciones</b>	<b>7</b>

---

# 1. Introducción

Esta propuesta de *breakout* virtual, desarrollada por un equipo de investigación de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la Universitat Oberta de Catalunya, pretende estimular el pensamiento creativo de estudiantes universitarios, pero también es aplicable en educación secundaria y bachillerato.

## Características

**Edad:** 14 años en adelante.

**Número de participantes:** ilimitado.

**Duración:** alrededor de 45 minutos.

**Formato:** Virtual.

**Temática:** Creatividad.

**Palabras clave:** Pensamiento creativo, pensamiento lateral, percepción, resolución de problemas, atención selectiva, frenos para la creatividad, *out of the box*, condicionantes.

## Síntesis

Los y las participantes deben transitar por una serie de pruebas con el fin de escapar de algunos de los frenos que suelen coartar el pensamiento creativo: la atención selectiva, los prejuicios culturales o coyunturales, la percepción y perspectiva, los límites y condicionantes... El objetivo será realizar una prueba final de elaboración de manera individual, que deben entregar para ser corregida. Las pruebas anteriores del juego están pensadas para resolverse individualmente, con la opción de activar un cronómetro y trabajar bajo presión temporal, pero los y las participantes pueden pedir ayuda en caso de bloqueo. El cronómetro aparece en una pestaña del juego y está programado para 45 minutos.

## Aspectos de aprendizaje

Este *breakout* se ha diseñado para trabajar la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, que son los parámetros convencionales que inciden en la creatividad. Puede utilizarse durante o al finalizar una sesión intensa de cualquier materia en la que el estudiantado se haya mostrado colapsado y necesite un escape mental, que le posibilite pensar de manera divergente.

## Espacio

El carácter virtual de este *breakout* hace que pueda ser jugado tanto en el aula, como desde casa o cualquier otro lugar, siempre y cuando se disponga de un dispositivo con acceso a internet.

---

## 2. Preparación del juego

### Materiales

Para poder acceder al juego únicamente se necesita compartir el siguiente enlace con los y las estudiantes:

<https://sites.google.com/view/uoc-breakout-creatividad>

### Desarrollo del *breakout*

El *breakout* comienza solicitando la dirección de correo de los jugadores para que el profesorado pueda comprobar, si es necesario, que todo el estudiantado ha realizado las pruebas. A partir de ahí, empieza el juego:

- **Prueba 1: Entrena tu capacidad de percepción.** Los y las participantes deben visionar el vídeo del test de atención selectiva de Simons y Chabris y responder una pregunta. Pueden ver el vídeo cuantas veces quieran hasta dar con la respuesta correcta. No es una prueba difícil, pero requiere concentrar la atención.

En cuanto han superado esta primera pregunta, en una nueva pantalla se les cuestiona por un detalle de la acción que les puede haber pasado desapercibido. Es muy probable que hayan realizado una atención selectiva y, por tanto, se les haya escapado algo muy evidente. Con esta prueba se evidencian las limitaciones de la percepción de una forma divertida.

- **Prueba 2: Mira desde otras perspectivas.** Como se ha demostrado en la prueba anterior, a menudo perdemos información por falta de atención o por concentración excesiva en un único foco. Ahora se trata de ver desde otros ángulos con una prueba muy gráfica: se trata de ver ladeada una imagen para poder leer en ella una palabra (así se activa el pensamiento lateral en su expresión más literal).
- **Prueba 3: Acierta sin prejuicios.** Otra aptitud creativa imprescindible es la de saber detectar aquello que no queremos o no podemos ver porque nos condicionan algunos prejuicios o el contexto social o cultural en el que vivimos. Un entrenamiento válido para salir de lo obvio es enfrentarnos a acertijos con los que

luego entenderemos que el pensamiento creativo es lógico *a posteriori*. El acertijo que proponemos es un tanto lúgubre porque en nuestro entorno la muerte es a menudo un tema tabú.

- **Prueba 4: No te pongas límites.** Este es un conocido problema que popularizó M. Scheerer a partir de un artículo en *Scientific American*, pero que inventó J. Adair. Consiste en trazar segmentos rectos por una serie de números (o puntos) sin levantar el lápiz (o el cursor) del papel (o la pantalla), lo que obliga a “salir de la caja” para resolverlo.
- **Prueba 5: Mueve ficha y cambia lo que te propongas.** Esta prueba activa el pensamiento visual y obliga a forzar un cambio de perspectiva espacial.
- **Prueba 6: Cree en la magia.** Con un reto matemático se propone dar con la constante mágica de un cuadrado como el que se puede encontrar, por ejemplo, en la Sagrada Familia de Barcelona.
- **Prueba 7: Ten cintura mental.** Tras resolver un problema matemático, los y las participantes tienen que resolver una ecuación con la que tienen que ver los números de otra manera. Se trata de un ejercicio para romper con la habituación.
- **Prueba 8: Confía en la suerte, pero pídetes más.** Este es el último ejercicio y consiste en la elaboración de una historia a partir de una palabra hallada al azar en un sitio web determinado. En este caso se trabaja la fluidez redaccional condicionada, pero podría adaptarse el enunciado para otros objetivos curriculares.

## Comentario/debate

Este *breakout* puede desarrollarse de forma individual o en grupo y puede complementarse con un posterior debate o comentario en el aula, guiado por el profesor o profesora. En caso de realizarse virtualmente, se recomienda que cada estudiante realice por escrito una **valoración** (máximo media página) donde explique qué le ha parecido el *breakout*: el nivel de dificultad/contenido de las pruebas, si ha usado el cronómetro, si ha necesitado ayuda, si le ha resultado estimulante, útil, etc.

La clave de esta fase es que los y las estudiantes puedan aunar la parte lúdica desarrollada mediante las pruebas del juego con la reflexión sobre los procesos y técnicas creativas que suelen utilizar.

---

## 3. Soluciones

### Prueba 1

- a) Los jugadores con camiseta blanca realizan 15 pases.
- b) El animal que aparece en el vídeo es un GORILA.

### Prueba 2

El rasgo de la personalidad del personaje dibujado, que puede leerse lateralmente (en inglés), es LIAR (mentiroso).

### Prueba 3

El acertijo se refiere a un FUNERAL.

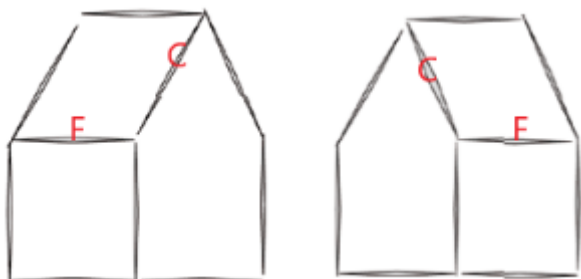
### Prueba 4

Los números que falta recorrer son: 943267



### Prueba 5

Los palos que deben moverse son CF.



### Prueba 6

Para conseguir la constante mágica 24 hay que completar con los siguientes números:  
12711594

## **Prueba 7**

Hay que contar los círculos de los propios números.

1982 = 3

## **Prueba 8 (final)**

El o la docente tienen que comprobar que se han cumplido todos los condicionantes y que el resultado de la narración es un producto con intención creativa (fluidez, flexibilidad y originalidad).



UOo