

# Uoc

---

## Escapa de l'aula

*Breakout sobre creativitat*

---

**Guia del professorat**

**School**  
**Obreak**

---

Universitat Oberta  
de Catalunya

---

---

# Índex

<b>1. Introducció</b>	<b>3</b>
<b>2. Preparació i desenvolupament del joc</b>	<b>5</b>
<b>3. Solucions</b>	<b>7</b>

---

# 1. Introducció

Aquesta proposta de *breakout* virtual, desenvolupada per un equip de recerca dels Estudis de Ciències de la Informació i de la Comunicació de la Universitat Oberta de Catalunya, pretén estimular el pensament creatiu d'estudiants universitaris, però també és aplicable en educació secundària i batxillerat.

## Característiques

**Edat:** 14 anys en endavant.

**Nombre de participants:** il·limitat.

**Durada:** al voltant de 45 minuts.

**Format:** Virtual.

**Temàtica:** Creativitat.

**Paraules clau:** Pensament creatiu, pensament lateral, percepció, resolució de problemes, atenció selectiva, frens per a la creativitat, *out of the box*, condicionants.

## Síntesi

Els i les participants han de transitar per una sèrie de proves amb la finalitat d'escapar d'alguns dels frens que solen coartar el pensament creatiu: l'atenció selectiva, els prejudicis culturals o conjunturals, la percepció i perspectiva, els límits i condicionants... L'objectiu serà realitzar una prova final d'elaboració de manera individual, que han de lliurar per ser corregida. Les proves anteriors del joc estan pensades per resoldre's individualment, amb l'opció d'activar un cronòmetre i treballar sota pressió temporal, però els i les participants poden demanar ajuda en cas de bloqueig. El cronòmetre apareix en una pestanya del joc i està programat per a 45 minuts.

## Aspectes d'aprenentatge

Aquest *breakout* s'ha dissenyat per treballar la fluïdesa, la flexibilitat, l'originalitat i l'elaboració, que són els paràmetres convencionals que incideixen en la creativitat. Pot utilitzar-se durant o en finalitzar una sessió intensa de qualsevol matèria en la qual l'estudiantat s'hagi mostrat col·lapsat i necessiti una fuga mental, que li possibiliti pensar de manera divergent.

## Espai

El caràcter virtual d'aquest *breakout* fa que pugui ser jugat tant a l'aula, com des de casa o qualsevol altre lloc sempre que es disposi d'un dispositiu amb accés a internet.

---

## 2. Preparació del joc

### Materials

Per poder accedir al joc únicament es necessita compartir l'enllaç següent amb l'estudiantat:

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

### Desenvolupament del *breakout*

El *breakout* comença sol·licitant l'adreça de correu electrònic dels jugadors perquè el professorat pugui comprovar, si és necessari, que tot l'estudiantat ha realitzat les proves. A partir d'aquí, comença el joc:

- **Prova 1: Entrena la teva capacitat de percepció.** Els i les participants han de visionar el vídeo del test d'atenció selectiva de Simons i Chabris i respondre una pregunta. Poden veure el vídeo quantes vegades vulguin fins donar amb la resposta correcta. No és una prova difícil, però requereix concentrar l'atenció.

Quan han superat aquesta primera pregunta, en una nova pantalla se'ls qüestiona per un detall de l'acció que els pot haver passat desapercbut. És molt probable que hagin realitzat una atenció selectiva i, per tant, se'ls hagi escapat alguna cosa molt evident. Amb aquesta prova s'evidencien les limitacions de la percepció d'una forma divertida.

- **Prova 2: Mira des d'altres perspectives.** Com s'ha demostrat en la prova anterior, sovint perdem informació per falta d'atenció o per concentració excessiva en un únic focus. Ara es tracta de veure des d'altres angles amb una prova molt gràfica: es tracta de veure de costat una imatge per poder llegir en ella una paraula (així s'activa el pensament lateral en la seva expressió més literal).
- **Prova 3: Encerta sense prejudicis.** Una altra aptitud creativa imprescindible és la de saber detectar allò que no volem o no podem veure perquè ens condicionen alguns prejudicis o el context social o cultural en el qual vivim. Un entrenament

vàlid per sortir d'allò que és obvi és enfrontar-nos a endevinalles perquè amb elles entendrem que el pensament creatiu és lògic *a posteriori*. L'endevinalla que proposem és un pèl lúgubre perquè en el nostre entorn la mort és sovint un tema tabú.

- **Prova 4: No et posis límits.** Aquest és un conegut problema que va popularitzar M. Scheerer a partir d'un article a *Scientific American*, però que va inventar J. Adair. Consisteix a traçar segments rectes per una sèrie de números (o punts) sense aixecar el llapis (o el cursor) del paper (o la pantalla), la qual cosa obliga a “sortir de la caixa” per resoldre-ho.
- **Prova 5: Mou fitxa i canvia el que et proposis.** Aquesta prova activa el pensament visual i obliga a forçar un canvi de perspectiva espacial.
- **Prova 6: Creu en la màgia.** Amb un repte matemàtic es proposa donar amb la constant màgica d'un quadrat com el que es pot trobar, per exemple, a la Sagrada Família de Barcelona.
- **Prova 7: Tingues cintura mental.** Després de resoldre un problema matemàtic, els i les participants han de resoldre una equació amb la qual han de veure els números d'una altra manera. Es tracta d'un exercici per trencar amb l'habitació.
- **Prova 8: Confia en la sort, però demana't més.** Aquest és l'últim exercici i consisteix en l'elaboració d'una història a partir d'una paraula trobada a l'atzar en un lloc web determinat. En aquest cas es treballa la fluïdesa redaccional condicionada, però podria adaptar-se l'enunciat per a d'altres objectius curriculars.

## Comentari/debat

Aquest *breakout* pot desenvolupar-se de forma individual o en grup i pot complementar-se amb un posterior debat o comentari a l'aula, guiat pel professor o professora. En cas de realitzar-se virtualment, es recomana que cada estudiant realitzi per escrit una **valoració** (màxim mitja pàgina) on expliqui què li ha semblat el *breakout*: el nivell de dificultat/contingut de les proves, si ha usat el cronòmetre, si ha necessitat ajuda, si li ha resultat estimulants, útil, etc.

La clau d'aquesta fase és que els i les estudiants puguin conjuminar la part lúdica desenvolupada mitjançant les proves del joc amb la reflexió sobre els processos i tècniques creatives que solen utilitzar.

# 3. Solucions

## Prova 1

- a) Els jugadors amb samarreta blanca realitzen 15 passades.
- b) L'animal que apareix en el vídeo és un *GORILA* (la resposta es demana en castellà).

## Prova 2

El tret de la personalitat del personatge dibuixat, que pot llegir-se lateralment (en anglès), és *LIAR* (mentider).

## Prova 3

L'endevinalla es refereix a un *FUNERAL*.

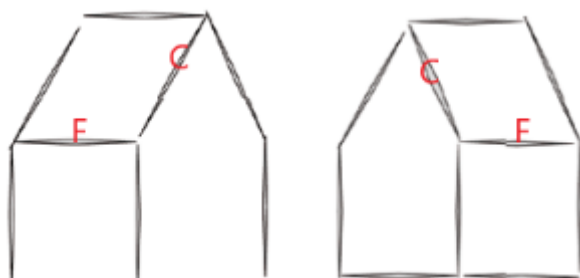
## Prova 4

Els números que falta recórrer són: 943267



## Prova 5

Els pals que s'han de moure són Cf.



## Prova 6

Per aconseguir la constant màgica 24 cal completar amb els següents números: 12711594

## **Prova 7**

Cal comptar els cercles dels propis números.

1982 = 3

## **Prova 8 (final)**

El o la docent han de comprovar que s'han complert tots els condicionants i que el resultat de la narració és un producte amb intenció creativa (fluïdesa, flexibilitat i originalitat).



UOo