

Gimnàs de creativitat: reptes exprés i mètode SCAMPER

Una sessió de calistènia mental per a entrenar la mirada emprenedora. La classe encadena reptes cronometrats de pensament divergent i després aplica el mètode SCAMPER a un producte quotidià per a generar vint idees de millora en minuts. Tanca reconeixent i desmantant els frens mentals que maten les idees abans de naixen.

DURADA

55 min · 1 sessió

AGRUPAMENT

individual + grups menuts (3-4)

UNITAT 4

Mentalitat emprenedora i innovació

MATERIALS

- Targetes de reptes exprés de pensament divergent
- Objecte quotidià per grup (un boli, una motxilla, una botella, un carret de la compra...)
- Pòster del mètode SCAMPER (Substituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Proposar altres usos, Eliminar, Reordenar)
- Cronòmetre visible i campana o senyal de canvi
- Mural o pissarra per a bolcar les idees

ENCAIX CURRICULAR · Sabers RA3.a, RA3.b, RA3.c · Comp. específiques RA3 · Comp. clau CE, STEM, CPSAA

Plantejament

La creativitat no és un do amb el qual es naix, sinó un múscul que s'entrena. La Unitat 4 defén que la mentalitat emprenedora és una forma de mirar els problemes, i esta dinàmica la posa a suar. Funciona com un gimnàs: primer un escalfament de **reptes exprés** que trenquen la por a dir idees absurdes, i després una rutina seriosa amb el mètode **SCAMPER**, una de les eines més usades per a generar idees a partir d'alguna cosa que ja existix.

La trampa que tots portem dins és el jutge interior que descarta una idea abans d'acabar de pensar-la. Per això la dinàmica separa amb claredat el moment de **divergir** (generar molt, sense filtre) del de **convergir** (triar). El tancament nomena els frens mentals més comuns —«això ja està inventat», «no funcionarà»— perquè cadascú els reconega la pròxima vegada que apareguen.

Objectius didàctics

- Entrenar el pensament divergent generant moltes idees sense censura prèvia.
- Aplicar el mètode SCAMPER per a innovar a partir d'un producte existent.
- Distingir la fase de generació d'idees de la de selecció.
- Identificar i desactivar els frens mentals que bloquegen la creativitat.

Passos

- 1. Escalfament de reptes exprés (10 min).** Rondes cronometrades de 60-90 segons: «usos impossibles d'un clip», «millora esta aula», «un negoci que no existix i hauria d'existir». Es valora quantitat, no qualitat. La campana marca el canvi.
- 2. Regles del joc divergent (5 min).** El professor fixa la norma d'or: en la fase de generar, està prohibit dir «no» o «però». Tota idea suma.

3. **SCAMPER sobre un objecte (25 min).** Cada grup rep un objecte quotidià i recorre les set operacions del mètode, anotant almenys vint idees de millora o reinvençió en el mural.
4. **Convergència (10 min).** Ara sí es filtra: cada grup tria les dos idees més prometedores i explica per què. Tancament amb la llista de frens mentals que han notat durant la sessió.

Criteris d'avaluació

CRITERI	DESCRIPCIÓ	PES
Fluïdesa d'idees	El grup genera moltes idees sense autocensurar-se	30 %
Aplicació de SCAMPER	Usa de veritat les set operacions, no només dos o tres	30 %
Qualitat de la convergència	Selecciona amb criteri les idees amb més recorregut	25 %
Reconeixement de frens	Identifica els bloquejos mentals propis	15 %

Variants i extensions

- **Variant repte de l'aula.** Aplicar SCAMPER a un problema real del centre o del taller, perquè les idees tinguin recorregut fora de classe.
- **Variant combinatòria forçada.** Sortejar dos paraules a l'atzar i obligar a creuar-les en un producte nou, per a entrenar la connexió inesperada.
- **Connexió amb la Unitat 5.** Les dos millors idees de cada grup entren com a candidates a oportunitat en la unitat següent.

Material obert de profedeconomia.es · Llicència Creative Commons BY-NC-SA · Currículum LOMLOE