Co.De.

Mòdul 4 - Aprenentatge de codisseny a través de reptes de pensament flash

Unitat 4.1 - Introducció

https://code-eduproject.eu @co-deeducació @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finançat per la Unió Europea. Tanmateix, les opinions i punts de vista expressats són únicament els de l'autor o autors i no reflecteixen necessàriament els de la Unió Europea o de l'Agència Executiva Europea d'Educació i Cultura (EACEA). Ni la Unió Europea ni l'EACEA se'n fan responsables.
Número de projecte: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.

Módulo 4 - Aprendizaje de codiseño a través de retos de pensamiento flash

Unidad 4.1 - Introducción

https://code-eduproject.eu @co-deeducació @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni el EACEA se hacen responsables.
Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Tabla de contenidos

1 Visión general de la unidad

2 Definición de pensamiento flash

3 Principios clave del pensamiento flash

4 Pensamiento Flash y Codiseño

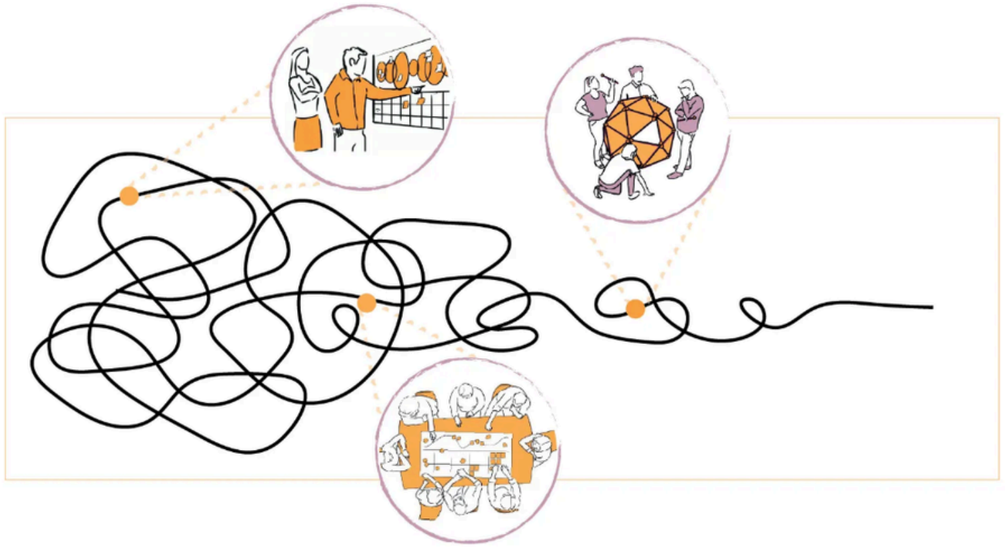
5 Beneficios para los profesores

6 Reflexión

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Unidad 4.1. Objetivo de aprendizaje



Al final de esta unidad, los educadores podrán:

- Entender qué es Flash Thinking
- Cuenta su papel en el aprendizaje de codiseño
- Reconoce sus beneficios para estudiantes y profesores

Co-funded by the European Union

Co.De.

Módulo 4 Aprendizaje de codiseño a través de retos de pensamiento flash

Unidad 4.1: Visión general de la unidad



Introducción al pensamiento flash

01-¿Qué es Flash Thinking?

02-¿Por qué es importante el codiseño?

03-¿Cómo favorece el aprendizaje activo?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Introducción al pensamiento flash

01-¿Qué es Flash Thinking?

Flash Thinking es un método de generación de ideas rápido e interactivo en el que los estudiantes producen y comparten ideas rápidamente en un entorno colaborativo. Se centra en la velocidad, creatividad y participación abierta sin juicios inmediatos.

02-¿Por qué es importante el codiseño?

El Flash Thinking es esencial para el codiseño porque implica activamente a los estudiantes como cocreadores de conocimiento. Apoya la toma de decisiones compartida, valora las ideas diversas y fortalece la resolución colectiva de problemas.

03-¿Cómo favorece el aprendizaje activo?

Flash Thinking promueve el aprendizaje activo fomentando la participación de los estudiantes, el trabajo en equipo, la comunicación y el pensamiento rápido. Los alumnos no son ya oyentes pasivos, sino contribuyentes activos en el proceso de aprendizaje.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definición de pensamiento flash

¿Qué es Flash Thinking?

Una metodología de generación rápida de ideas

Centrado en la velocidad, la creatividad y la colaboración

Corto tiempo + alta interacción

Ninguna crítica inicial de ideas



Co-funded by the European Union

Co.De.

Principios clave del pensamiento flash

Principios básicos

01 - 
- Velocidad

02 - 
- Libertad de ideas

03 - 
- Colaboración

04 - 
- Participación igualitaria

05 - 
- Entorno de aprendizaje seguro

Co-funded by
the European Union

Co.De.

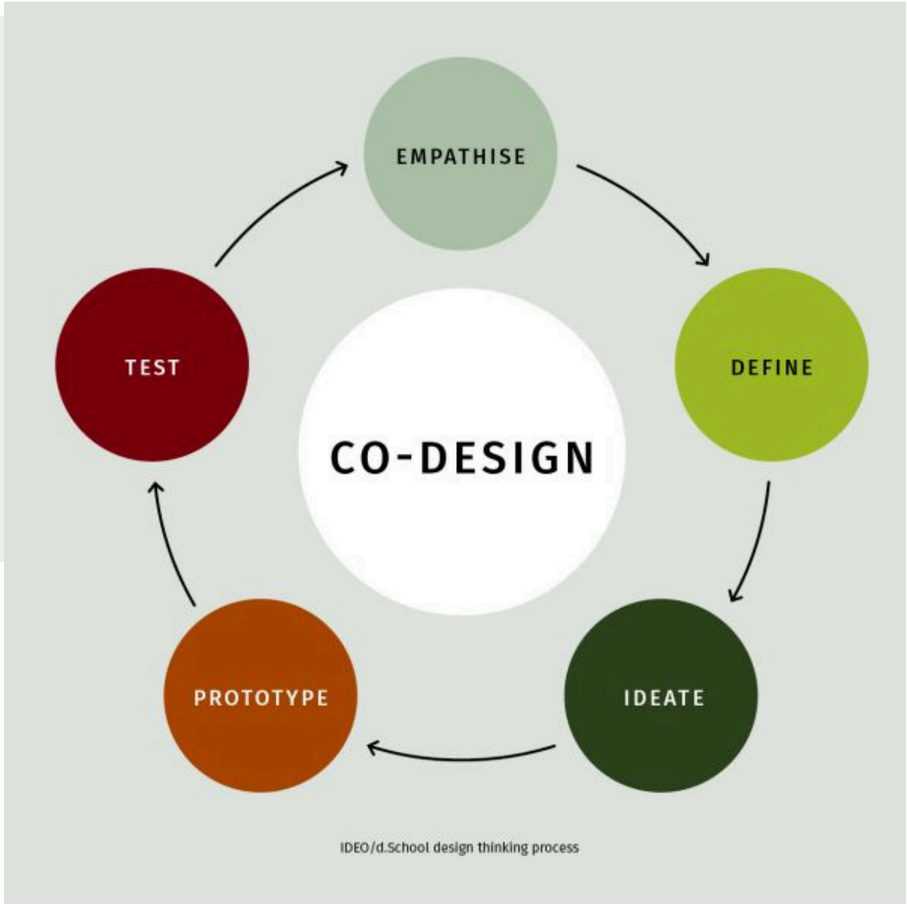
Pensamiento Flash y Codiseño

Relación con el aprendizaje de codiseño

Los estudiantes se convierten en cocreadores

El profesor se convierte en facilitador

Responsabilidad compartida Aprendizaje a través de la participación



IDEO/d.School design thinking process

Co-funded by the European Union

Co.De.

Beneficios para los profesores

Por qué los profesores utilizan Flash Thinking

Aumenta la participación de los estudiantes Mejora la dinámica del aula Fomenta la participación activa Apoya la docencia innovadora



Co-funded by the European Union

Co.De.

Beneficios para los estudiantes

Por qué los estudiantes aman Flash Thinking

Fomenta la creatividad Fortalece el trabajo en equipo Mejora la comunicación Genera confianza Soporta la toma de decisiones rápida



Co-funded by the European Union

Co.De.

Reflexión

Preguntas de reflexión

¿Dónde podrías aplicar Flash Thinking en tus propias clases?

¿Qué tema o asignatura sería lo más adecuado para este método?

¿Cómo podría Flash Thinking aumentar la participación de los estudiantes en su clase?

¿Qué retos podrías afrontar cuando utilices este método por primera vez?

¿Cómo podrías adaptar Flash Thinking a las necesidades y niveles de tus alumnos?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referencias

Brown, T. (2009). Cambio por diseño: cómo el pensamiento de diseño transforma las organizaciones e inspira la innovación. Nueva York: HarperCollins.

1. Comisión Europea (2020). Plan de acción para la educación digital 2021-2027. Bruselas.
2. Hennessy, A., y Dionigi, R. (2013). Implementación del aprendizaje cooperativo en las escuelas primarias australianas: perspectivas de los profesores generalistas. Issues in Educational Research, 23(1), 52-68.

Kolb, DA (1984). Aprendizaje experiencial: la experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

1. Osborn, A. F. (1953). Imaginación aplicada: principios y procedimientos de resolución creativa de problemas. Nueva York: Scribner.
2. Prince, M. (2004). ¿Funciona el aprendizaje activo? Una revisión de la investigación. Journal of Engineering Education, 93(3), 223-231.

Sanders, E. B.-N., y Stappers, P. J. (2008). Cocreación y nuevos paisajes del diseño. CoDesign: Revista Internacional de Cocreación en Diseño y Artes, 4(1), 5–18.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 4.1

https://code-eduproject.eu @co-deeducació @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni el EACEA se hacen responsables.
Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.