Co.De.

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

Unidad 4.4 – Herramienta para diseñar escenarios de aprendizaje/plan de lección

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. **1. Introducción a la herramienta**
2. 2. Components de l'eina
3. 3. Guía paso a paso: Cómo usar la herramienta
4. 4. La plantilla de escenarios de pensamiento Flash (herramienta para el profesorado)
5. 5. Ejemplo de escenario completado (modelo para profesores)
6. 6. Preguntas de reflexión para el profesorado

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Unidad 4.4. Objetivo de aprendizaje

Al final de esta unidad, los participantes podrán:

Comprender el propósito y la estructura de la herramienta de diseño de lecciones Flash Thinking.

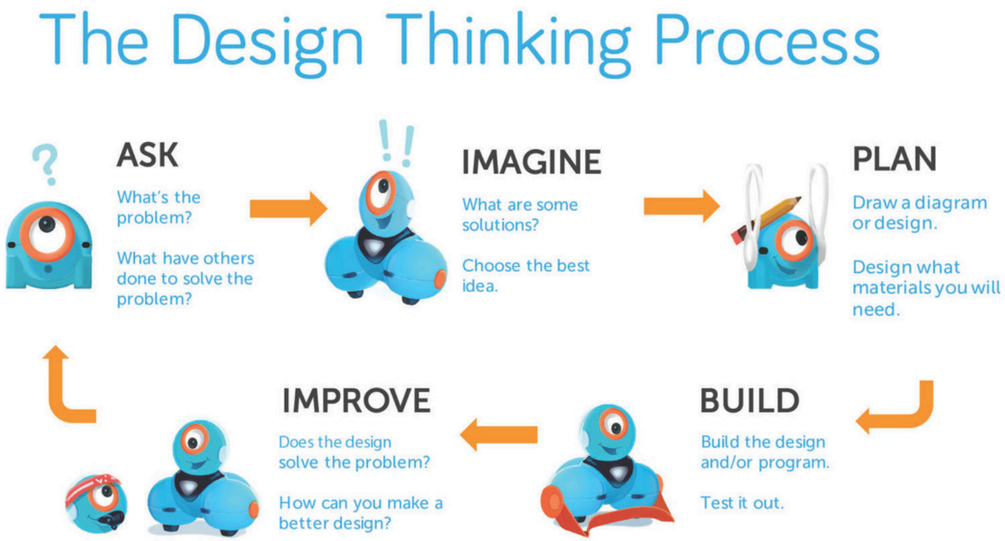
- Aplicar la metodología paso a paso para crear sus propios escenarios de aprendizaje.
- Formular retos Flash Thinking eficaces adecuados para distintas asignaturas y grupos de edad.
- Guiar a los estudiantes a través de las etapas de codiseño como compartir, agrupar, evaluar y seleccionar ideas.
- Desarrollar resultados de lecciones completas basadas en ideas generadas de forma colaborativa.
- Utilice la plantilla proporcionada para diseñar lecciones centradas en el alumno y enfocadas en la creatividad.
- Integrar las actividades de Flash Thinking en los currículums y prácticas docentes existentes.
- Reflexione sobre cómo la herramienta mejora la participación, la creatividad y los resultados del aprendizaje.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

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

Unidad 4.4: Herramienta para diseñar escenarios de aprendizaje/plan de lección



1. Introducción a la herramienta

Esta herramienta está diseñada para ayudar a los profesores a crear escenarios de aprendizaje estructurados y centrados en el estudiante que utilicen la metodología Flash Thinking.

Apoya a los profesores en:

- Planificación de tareas creativas cortas y de alto impacto
- Integración de las voces de los estudiantes en el diseño de las lecciones

Transformar ideas rápidas en experiencias de aprendizaje cocreadas Alineación de actividades con las habilidades del siglo XXI

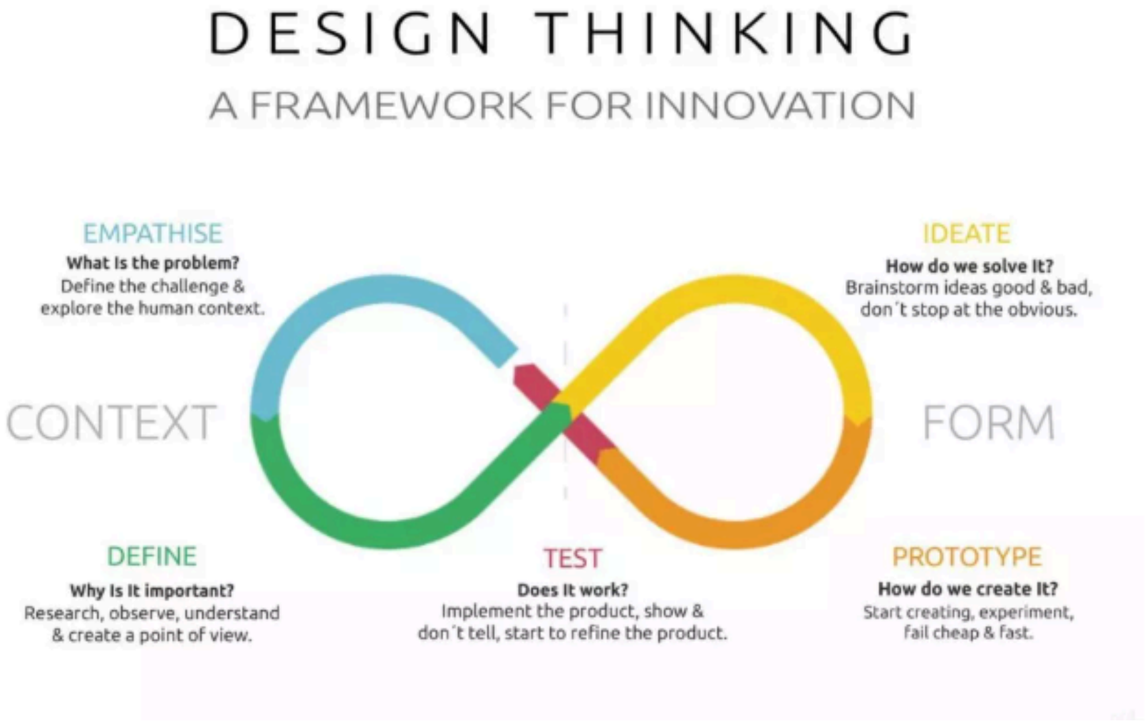
Co-funded by the European Union

Co.De.

2. Components de l'eina

La herramienta de escenarios de aprendizaje consta de cuatro etapas principales:

- Etapa 1 – Contexto de aprendizaje
- Etapa 2 – Reto de pensamiento rápido
- Etapa 3 – Etapa de codisseny
- Etapa 4 – Resultados del aprendizaje



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Guía paso a paso: Cómo usar la herramienta

PASO 1: Definir el contexto de aprendizaje

Especificar:

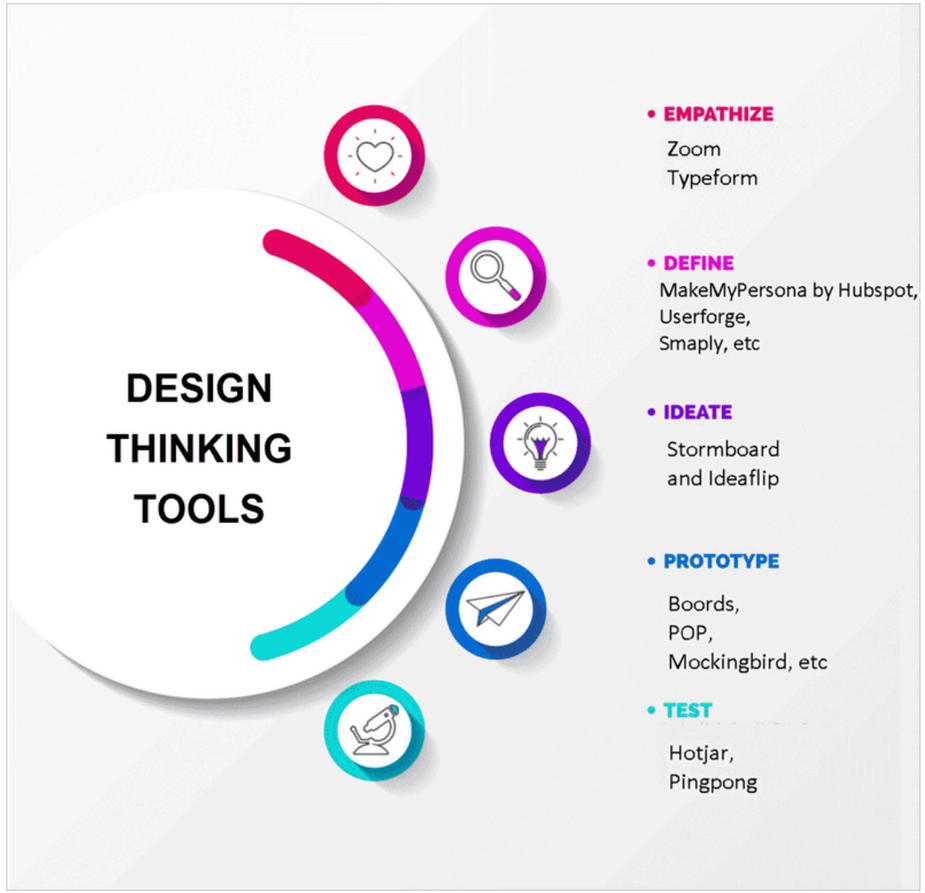
Tema o unidad (por ejemplo, sostenibilidad, narración de historias, alfabetización digital) Grupo objetivo y necesidades del aula

- Objetivo de la actividad

Habilidades previstas (creatividad, colaboración, pensamiento crítico)

Ejemplo:

"Para empezar nuestra unidad de historia de cuentos, los estudiantes harán una lluvia de ideas para personajes."



Co-funded by
the European Union

Co.De.

3. Guía paso a paso: Cómo usar la herramienta

PAS 2: Crea el repte Flash Thinking

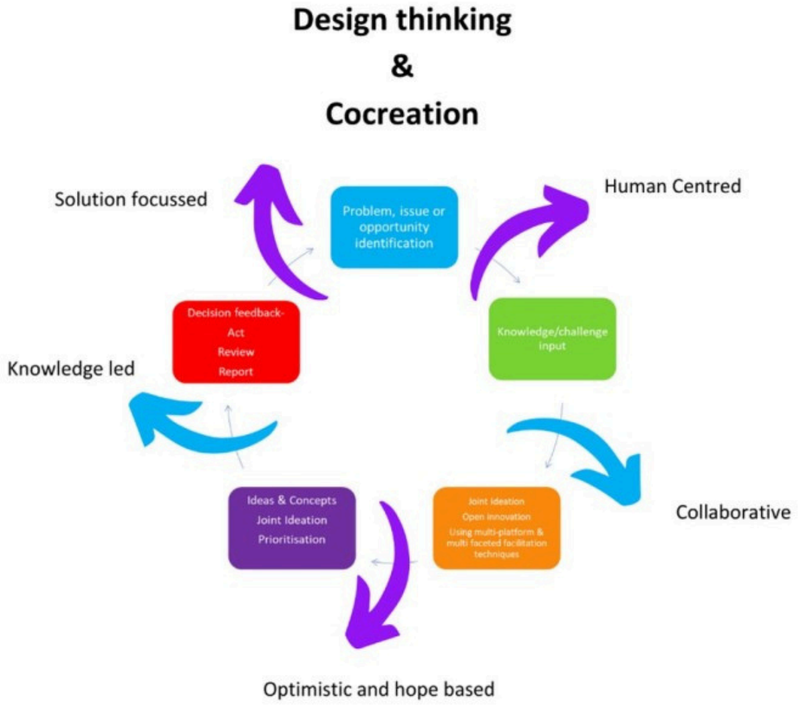
Diseña una tarea corta, clara y con un tiempo limitado, como:
"Enumera 3 soluciones en 20 segundos." "Dibuja el personaje principal en 15 segundos." "Sugiere una norma para la clase en 10 segundos."

- Pautas:

Manténgalo sencillo

- Manténgalo rápido.

Centrarse en la cantidad, no en la calidad Fomentar la creatividad sin riesgos Ejemplo:
"Dibuja una nueva idea de personaje en 15 segundos."



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Guía paso a paso: Cómo usar la herramienta

PAS 3: Facilitar la fase de codisseny

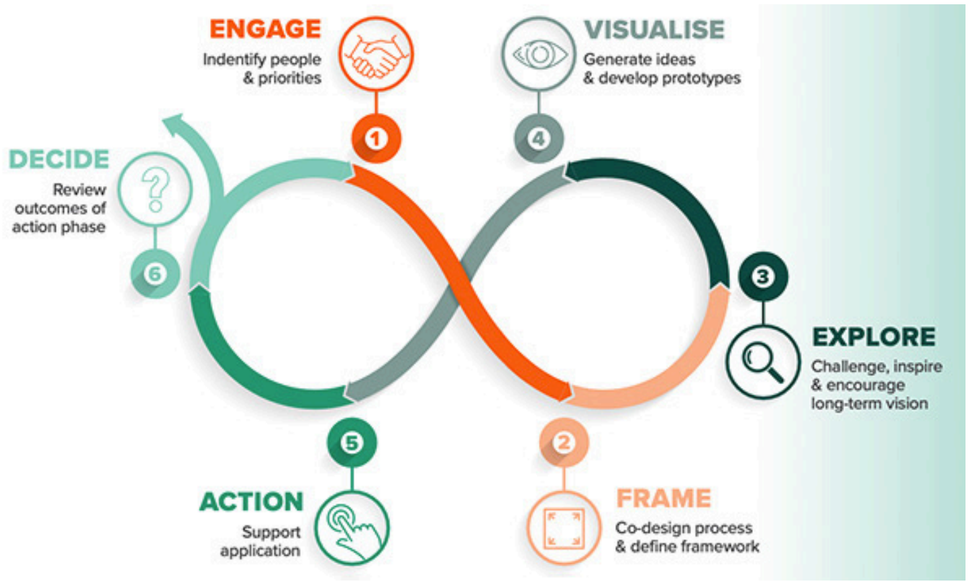
Estudiantes:

Comparte sus ideas rápidas Agrupar ideas similares Discuta qué ideas son más significativas Vota colaborativamente Selecciona una idea para desarrollarla más

- **Esta etapa transforma las ideas brutas en decisiones compartidas.**

Ejemplo:

Los alumnos votan qué personaje utilizarán para una historia en grupo.



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Guía paso a paso: Cómo usar la herramienta

PASO 4: Desarrollar el resultado final del aprendizaje

Según el objetivo de la lección, los estudiantes cocrean:

- Un proyecto de clase

Una historia, un póster, un plan o una solución

- Normas del aula

Un prototipo de diseño Una actividad en grupo

Ejemplo de salida:

"Los estudiantes crean una historia corta ilustrada utilizando el personaje seleccionado."

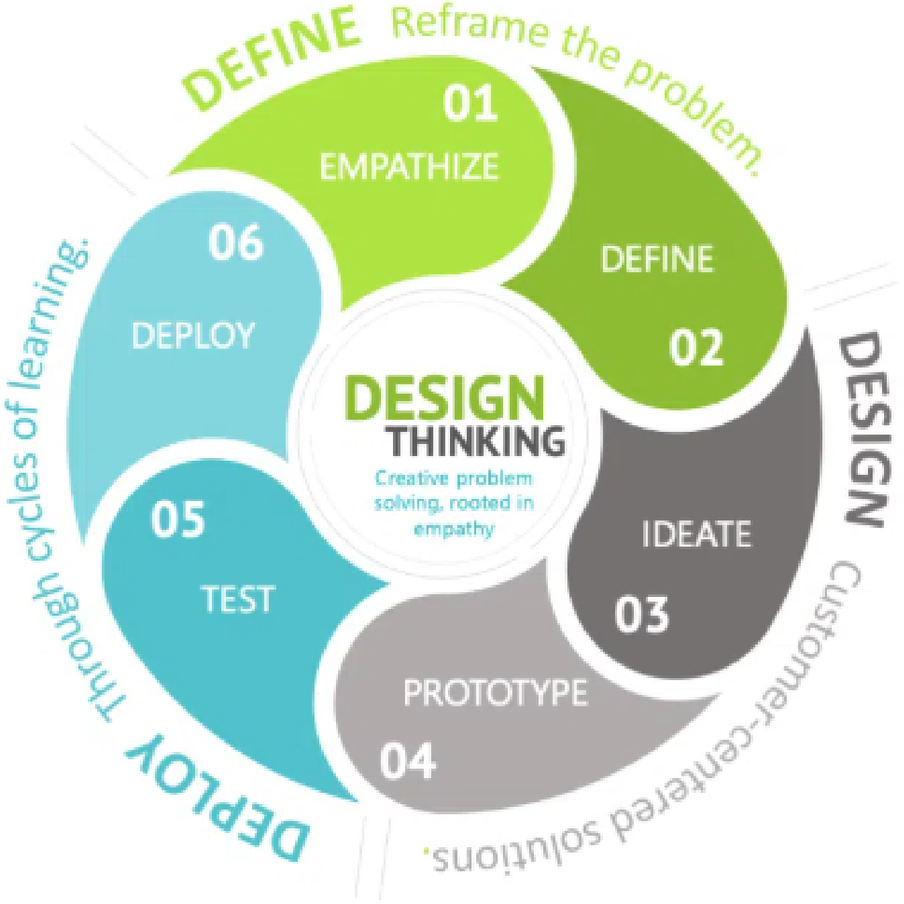


Co-funded by the European Union

Co.De.

4. La plantilla de escenarios de pensamiento Flash (herramienta para el profesorado)

- 1. Tema / Unidad:
- 2. Contexto de aprendizaje:
- 3. Objetivos de aprendizaje:
- 4. Reto de pensamiento rápido:
- 5. Límite de tiempo:
- 6. Materiales necesarios:
- 7. Actividades de codiseño:
- 8. Resultados del aprendizaje:
- 9. Evaluación:



Co-funded by the European Union

Co.De.

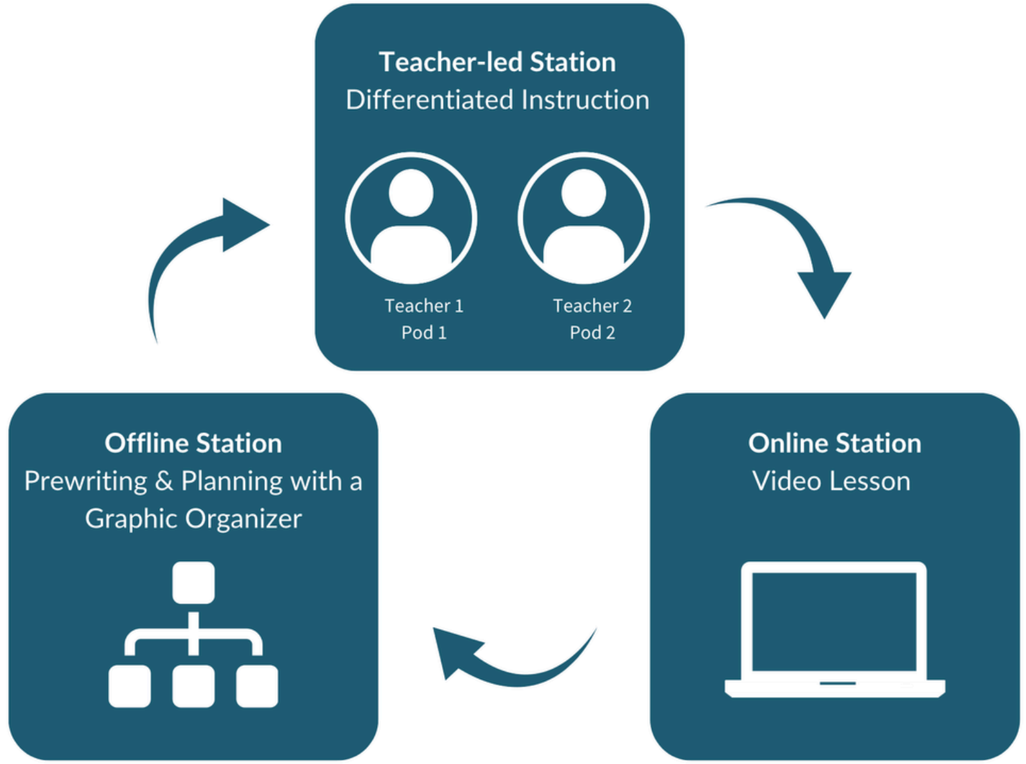
5. Ejemplo de escenario completado (modelo para profesores)

Tema: Reto flash de concienciación ambiental: "Enumera tantos hábitos ecológicos como puedas en 20 segundos". Codiseño: Los estudiantes agrupan ideas → votan → seleccionan el mejor hábito.

- **Resultado: Plan de acción colectiva para la reducción de residuos.**

Habilidades: Creatividad, colaboración, pensamiento crítico, toma de decisiones.

Evaluación: Reflexión instantánea: "¿Qué acción probarás esta semana?"



Co-funded by the European Union

Co.De.

6. Preguntas de reflexión para el profesorado

¿Cómo puede esta herramienta ayudarte a diseñar lecciones más participativas?

- ¿Qué partes de la herramienta se alinean con su estilo de enseñanza actual?
- ¿Qué tipos de propuestas de Flash Thinking funcionan mejor para tu asignatura?

¿Cómo pueden los estudiantes contribuir a mejorar la herramienta?

¿Cómo podría esta herramienta fomentar el aprendizaje inclusivo?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referencias

https://catlintucker.com/2024/08/creating-inclusive-classrooms-with-co-teaching/

1. https://www.thegreendotgroup.com/process-improvement-tools-and-templates-resource-center/design-thinking-tools-and-templates/
2. https://letstalkscience.ca/educational-resources/backgrounders/design-thinking
3. https://www.csu.edu.au/research/southern-nsw-drought-resilience-hub/co-design/what-does-our-six-step-to-co-design-process-look-like

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 4.4

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.