Co.De.

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

Unidad 4.3 - Ejemplos de escenarios para Flash Thinking

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 **Escenario 1: Codiseño de las normas del aula**

2 Escenario 2: Lluvia de ideas al inicio de la unidad

3 Escenario 3: Resolutor creativo de problemas

4 Escenario 4: Generador de temas de proyecto

5 Escenario 5: Inicio de la historia visual

6 Escenario 6: Actividad flash de vocabulario

7 Escenario 7: Votación instantánea de toma de decisiones ráp

8 Escenari 8: Placa de memòria digital (Jamboard/Mi

9 Escenario 9: Reto de diseño rápido

10 Escenario 10: Ejercicio de flash de reflexión

Co-funded by the European Union

Co.De.

Unidad 4.3. Objetivo de aprendizaje

Al final de esta unidad, los participantes podrán:

Comprender las diferentes formas en las que se puede utilizar Flash Thinking en múltiples situaciones de aula.

- Identificar escenarios prácticos donde la ideación rápida favorezca el aprendizaje del codiseño.
- Seleccione las actividades de Flash Thinking adecuadas en función de los objetivos de la lección y las necesidades de los estudiantes.
- Aplicar retos creativos cortos y cronometrados para generar ideas, resolver problemas y fomentar la participación.
- Reflexionar sobre qué escenarios se adaptan mejor a su propio contexto docente ya las prácticas de codiseño.

Co-funded by the European Union

Co.De.

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

Unidad 4.3: Escenarios de ejemplo

Escenario 1: Codiseño de las normas del aula



"Sugiere una norma de clase que mejore la cooperación. Tienes 15 segundos."

01-Apoderar a los estudiantes incluyéndolos en la elaboración de normas

02-Fomentar la responsabilidad y la motivación

03-Apoyar la cultura democrática en el aula

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 2: Lluvia de ideas al inicio de la unidad

«¿Qué sabes sobre el cambio climático? Escribe o dibuja tantas ideas como puedas en 20 segundos.»



Diagnosticar los conocimientos previos

- Activa la curiosidad
- Preparar a los estudiantes para la indagación

Beneficios del pensamiento rápido:
Comprensión básica rápida para el profesor y los estudiantes.

Co-funded by the European Union

Co.De.

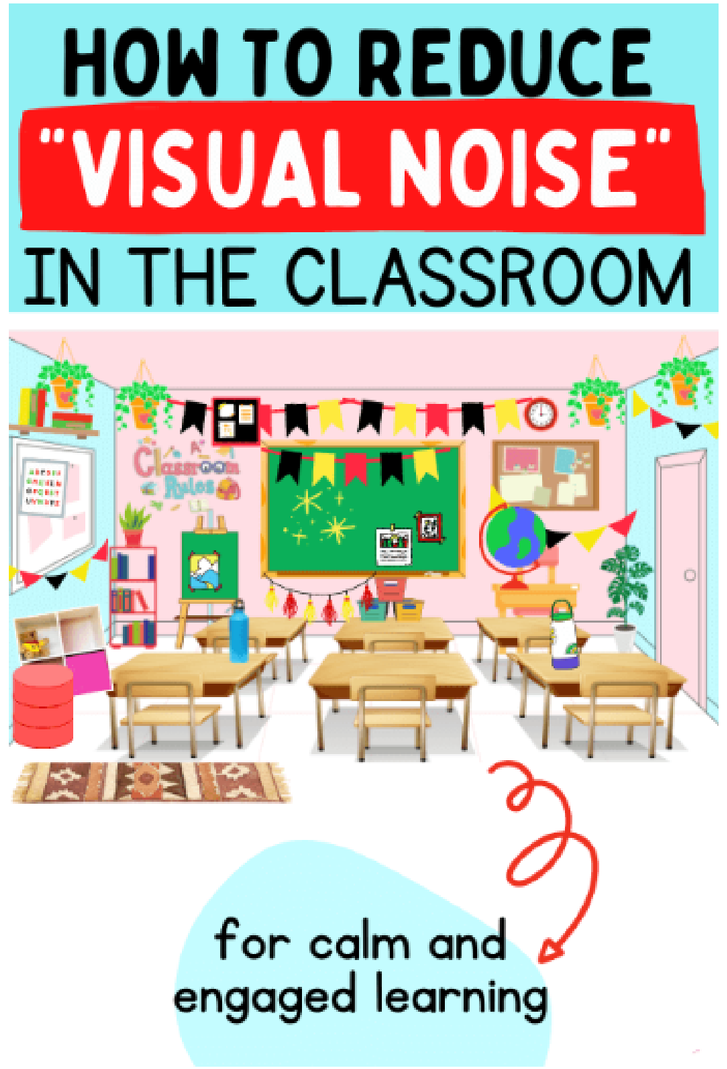
Escenario 3: Resolutor creativo de problemas

«Tienes 30 segundos: ¿Cómo reducir el ruido durante las actividades en grupo?»

Implicar a los estudiantes en la resolución de problemas reales en el aula

Fortalecer la agencia y la responsabilidad

Beneficios del pensamiento rápido:
Produce soluciones prácticas e impulsadas por los estudiantes.



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Escenario 4: Generador de temas de proyecto

"Propone un tema de proyecto relacionado con nuestra unidad de ciencias. Tiempo: 15 segundos."

01 -

- Permitir que los estudiantes codiseñan la dirección de su aprendizaje

02 -

- Descubre intereses diversos

03 -

- Beneficios del pensamiento rápido:
- Recogida rápida de temas → el profesor y los alumnos seleccionan uno de forma colaborativa.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 5: Inicio de la historia visual

"Crea un esbozo rápido que muestre cómo es la amistad. Tienes 20 segundos."



Propósito:

Despertar el pensamiento imaginativo Fomentar la expresión no verbal

Apoyar la integración del arte y la creatividad

- **Beneficios del pensamiento rápido:**

El pensamiento visual activa diferentes puntos fuertes de los aprendices.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 6: Flash de vocabulario

"Escribe tantas palabras nuevas relacionadas con 'tecnología' como puedas en 10 segundos."

Propósito:

Crea vocabulario rápidamente

Involucrar a los aprendices lingüísticos

Comprobar la comprensión

Beneficios del pensamiento rápido:

Calentamiento de alta energía para clases con mucha lengua o terminología.



Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 7: Votación instantánea para la toma de decisiones

«Escoge una actividad para la clase de mañana: A, B o C. Tienes 5 segundos.»

Propósito:

Promover la toma de decisiones compartida Aumentar la responsabilidad y la participación Beneficio de Flash Thinking:

- Participación democrática rápida → evita largas discusiones.



Decision Making
IN THE CLASSROOM

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Escenari 8: Placa de memòria digital (Jamboard / Miro)

"En un minuto, añade una nota adhesiva que muestre tu idea para mejorar el entorno escolar."

Propósito:

- **Apoyar el aprendizaje híbrido o digital**
- **Animar a todos los estudiantes a contribuir simultáneamente**

Beneficios del pensamiento rápido:

El codiseño digital permite una colaboración visible.

MAESTRO Miro en 3 minutos: una visión general RÁPIDA y eficaz https://youtu.be/r0vrPSZjWMQ?si=BV_dOPwALkDRp_jO

miro

www.miro.com

Jamboard

Jamboard

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 9: Reto de diseño rápido

"En 30 segundos, dibuja o describe un "aula futura" que fomente la creatividad de los estudiantes."

Propósito:

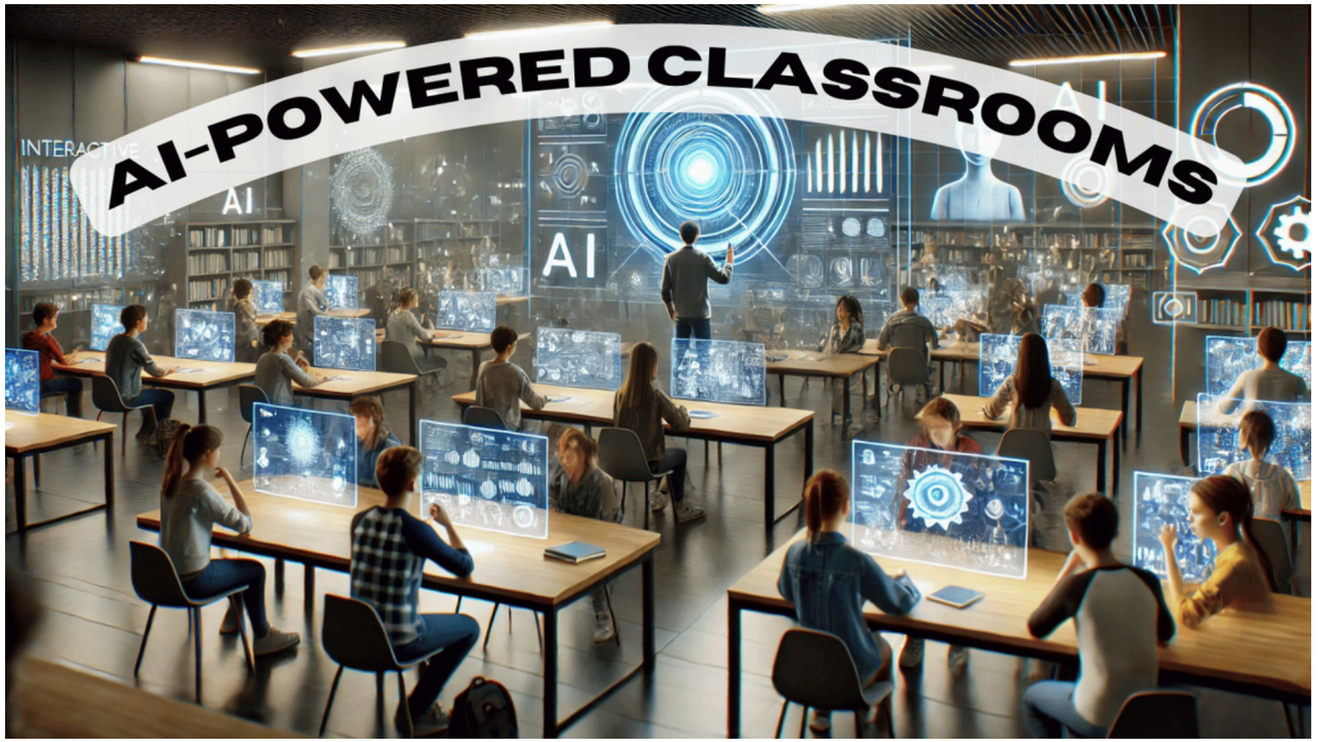
Inspirar la construcción de la visión

- **Fortalecer la imaginación**

Desarrollar el pensamiento de codiseño

Beneficio de Flash Thinking:

Los estudiantes comparten prototipos rápidos → base para un trabajo de diseño más profundo.



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Escenario 10: Reflexión de flash

Preguntas de reflexión

- «¿Qué escenario de la Unidad 4.3 sería más eficaz en tu aula y por qué?»
- "¿Qué escenario sería lo más fácil de implementar mañana con sus estudiantes?"
- "¿Qué escenarios, en tu opinión, fomentan más la creatividad de los estudiantes?"
- "¿Qué ejemplo de escenario podría adaptarse para el aprendizaje digital o híbrido?"
- «¿Cómo pueden los escenarios de la Unidad 4.3 fortalecer el codiseño y la agencia estudiantil en su docencia?»

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referencias

1. https://www.scribd.com/document/538926849/UNIT-5
2. https://miro.com/
3. https://gsuite.google.com/jamboard/

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 4.3

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.