Co.De.

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

Unidad 4.2 - Contexto/Propósito/Habilidades de adaptación

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 ¿Cuál es el contexto educativo de Flash Thinking?

2 ¿Por qué y cuándo debería utilizarse?

3 Competencias docentes requeridas

4 Habilidades desarrolladas en los estudiantes

5 Alineación del aula

6 Conexión de aprendizaje del siglo XXI

7 Resultados de aprendizaje

8 Ejemplos prácticos de integración

9 Reflexión

10 Referencias

Co-funded by the European Union

Co.De.

Unidad 4.2. Objetivo de aprendizaje

Al final de esta unidad, los participantes podrán:

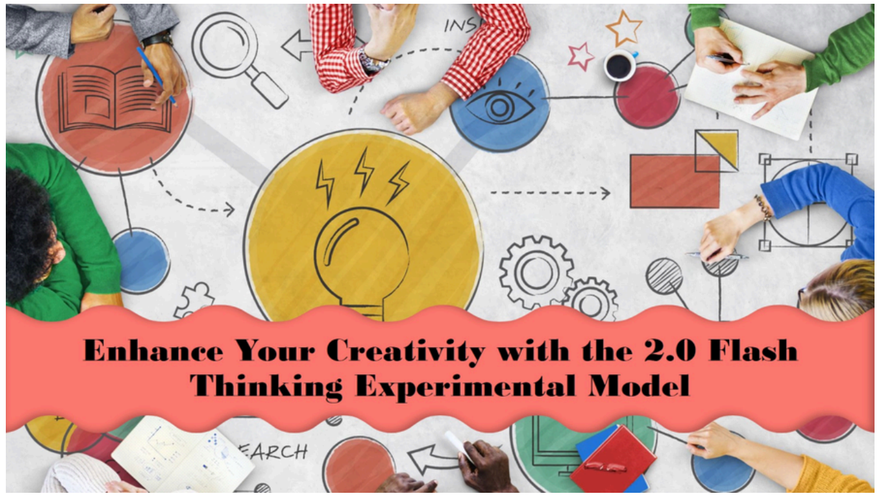
- Identificar el contexto educativo en el que el Flash Thinking es más efectivo.
- Explica por qué y cuándo debería utilizarse Flash Thinking en entornos de aprendizaje de codiseño.
- Reconocer las competencias clave del profesorado necesarias para facilitar las actividades de Flash Thinking.
- Describe las habilidades que los estudiantes desarrollan a través de la ideación rápida y pensamiento colaborativo.
- Alinear Flash Thinking con las necesidades del aula y las estructuras de aprendizaje.
- Conecta Flash Thinking con las habilidades del siglo XXI y los marcos educativos europeos.
- Definir los resultados de aprendizaje esperados en las sesiones de Flash Thinking.
- Aplicar ejemplos prácticos de Flash Thinking en distintos escenarios docentes.
- Implementa consejos esenciales para actividades de Flash Thinking efectivas e inclusivas.
- Reflexionar sobre su propia práctica docente para identificar áreas en las que Flash Thinking puede mejorar el aprendizaje del codiseño.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

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

Unidad 4.2: Contexto/Propósito/Habilidades de adaptación



El contexto educativo de Flash Thinking

- 01-Pedagogía centrada en el alumno
- 02-Creatividad e ideación rápidas
- 03-Resolución colaborativa de problemas
- 04-Espacios de aprendizaje flexibles
- 05-Participación activa en lugar de escucha pasiva
- 06-¿Cómo favorece el aprendizaje activo?

Co-funded by the European Union

Co.De.

¿Por qué y cuándo debería utilizarse?

Flash Thinking es ideal cuando los educadores quieren:

Recopilar rápidamente ideas de todos los estudiantes Despertar el pensamiento creativo al inicio de una lección Generar múltiples soluciones a un problema Rompe la rutina y dinamiza el aula Apoyar la enseñanza inclusiva donde cada alumno contribuya



Co-funded by the European Union

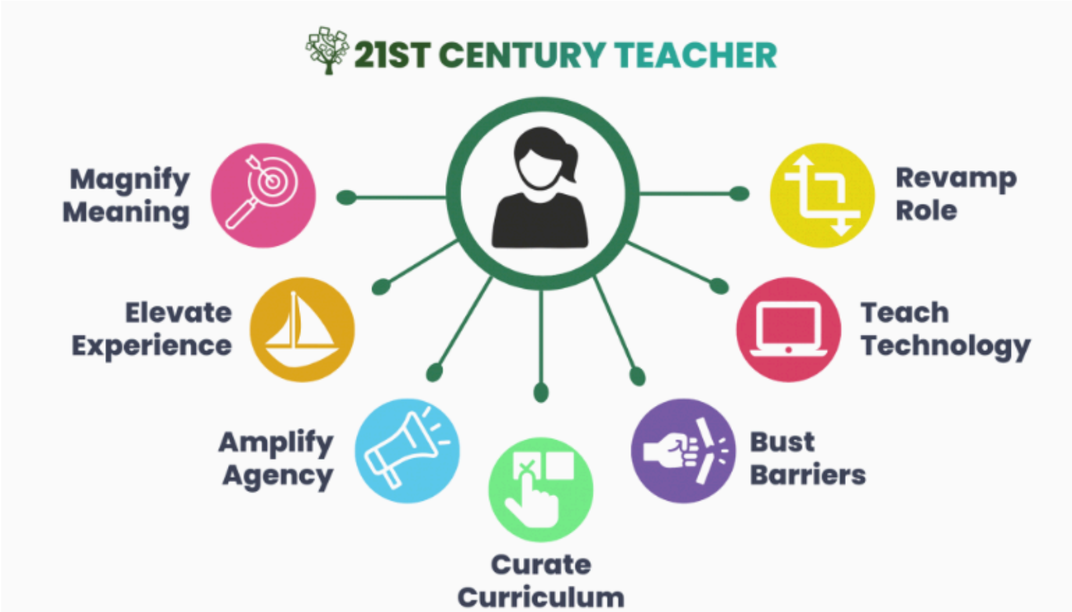
Co.De.

Competencias docentes requeridas

Los profesores deben desarrollar competencias en:

Habilidades de facilitación → guiando la creatividad rápida Gestión del tiempo → mantener las actividades cortas Pedagogía flexible → adaptación a ideas inesperadas

Fomentando la participación de todo el alumnado Habilidades de observación → interpretar rápidamente la producción de los estudiantes Comunicación sin juicios → crear un espacio creativo seguro



Co-funded by the European Union

Co.De.

Habilidades desarrolladas en los estudiantes

A través de Flash Thinking, los estudiantes fortalecen:

01 -

- Creatividad y pensamiento divergente

02 -

- habilidades comunicativas

03 -

- Autoconfianza en compartir ideas

04 -

- Colaboración con los compañeros
- Resolución de problemas dentro de los límites de tiempo

05 -

- Evaluación crítica de ideas
- Flexibilidad y adaptabilidad

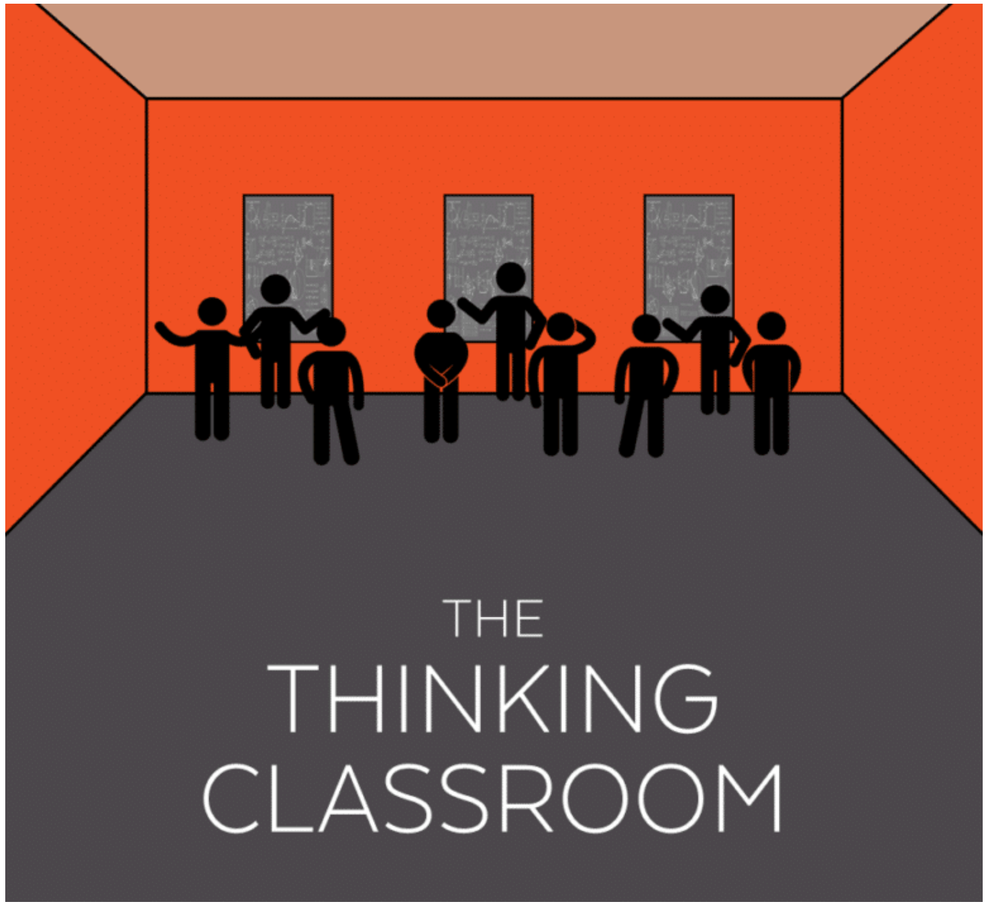
Co-funded by
the European Union

Co.De.

Alineación del aula

Flash Thinking se alinea con las necesidades del aula, tales como:

Fomentar la participación en grupos grandes y pequeños Construyendo un ambiente colaborativo Establecer rutinas que empoderen a los estudiantes Reducir la jerarquía en el aula democratizando la generación de ideas Apoyar el aprendizaje diferenciado: cada estudiante contribuye a su nivel Hacer que el aprendizaje sea dinámico, enérgico y atractivo



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Conexión de aprendizaje del siglo XXI

Flash Thinking apoya las habilidades del siglo XXI, tales como:

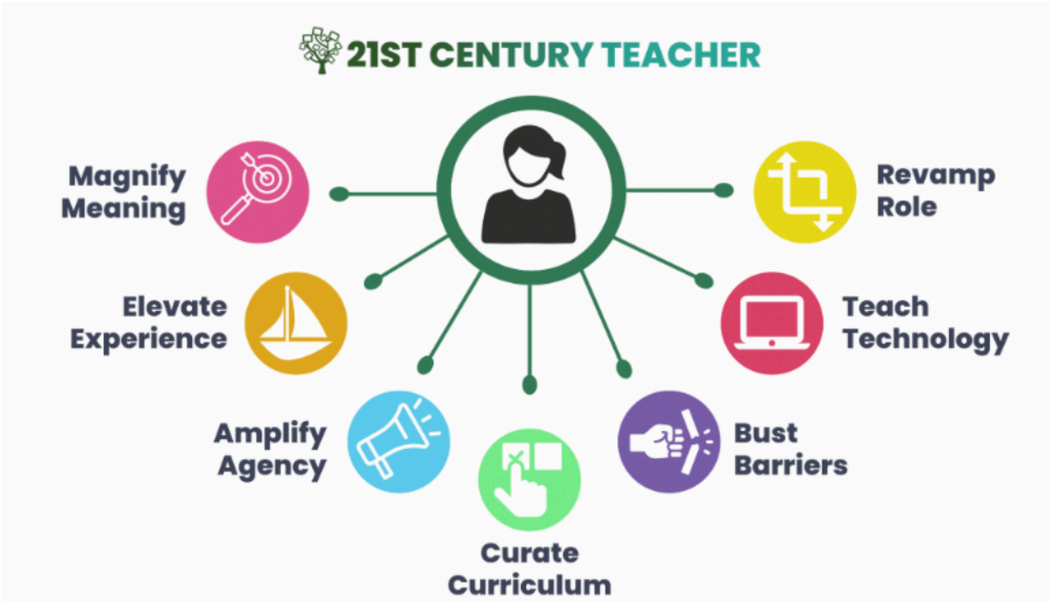
Creatividad e innovación Comunicación

- Colaboración

Pensamiento crítico

- Alfabetización digital (cuando se utilizan herramientas digitales)

Adaptabilidad Mentalidad emprendedora



Co-funded by the European Union

Co.De.

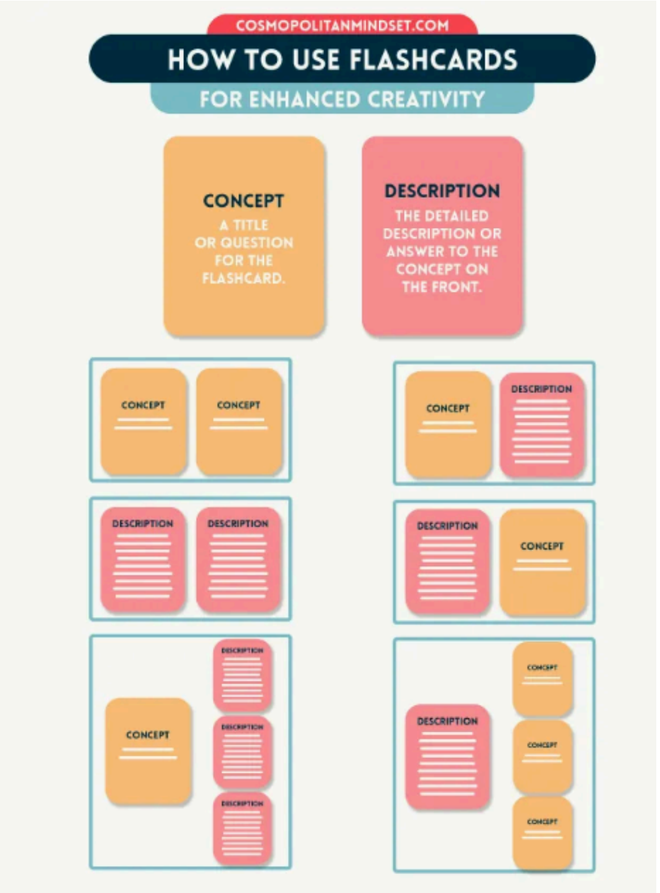
Resultados de aprendizaje

Después de utilizar Flash Thinking, los estudiantes pueden:

Generar un número elevado de ideas divergentes

Colaborar eficazmente con sus compañeros

- Evaluar y perfeccionar las ideas generadas
- Demostrar comportamientos de aprendizaje activo
- Diseñar conjuntamente los componentes de la lección con los profesores
- Aplicar la creatividad a retos reales en el aula



Co-funded by the European Union

Co.De.

Ejemplos prácticos de integración

Ejemplo 1 - Flash de calentamiento:

"Describe la escuela de tus sueños en 15 segundos."

- **→ Fomenta la imaginación y la construcción de comunidad**

Ejemplo 2 – Resolución rápida de problemas:

- **«Tienes 30 segundos: propone una forma de reducir el ruido en el aula.»**

→ Produce soluciones rápidas y prácticas

- **Ejemplo 3 – Actividad de codiseño:**

"Diseña un tema para un proyecto en grupo en 20 segundos."

- → Ayuda a dar forma al aprendizaje basado en proyectos

Ejemplo 4 – Placa de memoria flash digital:

Fes servir Miro/Jamboard per compartir idees a l'instant.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Reflexión

Preguntas de reflexión

¿Cómo puede Flash Thinking apoyar el codiseño en tus clases?

¿Qué competencias te gustaría desarrollar como facilitador/a?

¿Qué grupos de estudiantes podrían beneficiarse más de esta técnica?

¿Cómo podría integrar herramientas digitales en las actividades de Flash Thinking?

¿Dónde puede Flash Thinking mejorar los resultados de aprendizaje en el aula?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referencias

1. Liljedahl, P. (2016). Construyendo aulas de pensamiento: Condiciones para la resolución de problemas. A Planteo y resolución de problemas matemáticos: Avances y nuevas perspectivas (pág. 361-386). Cham: Springer International Publishing.
2. Comisión Europea. (2019). Marco de competencias clave para el aprendizaje permanente.
3. OCDE. (2018). El futuro de la educación y las competencias 2030.
4. OCDE. (2020). La brújula del aprendizaje 2030.
5. Fullan, M., y Langworthy, M. (2014). Una vida plena: cómo las nuevas pedagogías encuentran el aprendizaje profundo.
6. Razzouk, R., y Shute, V. (2012). ¿Qué es el Design Thinking y por qué es importante?
7. Sanders, E. B.-N., y Stappers, P. J. (2014). Cocreación y nuevos paisajes del diseño.
8. Apoya procesos de codiseño y la generación de ideas compartidas.

https://dittchthattextbook.com/competencies/

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 4.2

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.