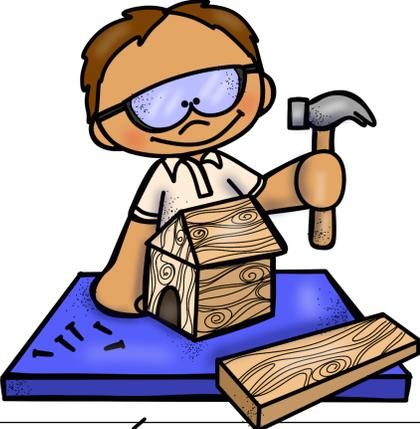


TAXONOMIA DE BLOOM

Desde 1948 un grupo de Educadores asumieron la tarea de Clasificar los Objetivos Educativos, propusieron desarrollar un sistema de clasificación en tres aspectos: el cognitivo, el afectivo y el psicomotor. El trabajo del apartado cognitivo se terminó en 1956 y normalmente se le llama: Taxonomía de Bloom.

La idea central de esta taxonomía es aquello que los Educadores deben querer que los alumnos sepan es decir son los Objetivos Educativos. Tienen una *estructura jerárquica* que va desde lo más simple a lo más complejo o elaborado, hasta llegar al de la evaluación. Cuando los maestros programan deben tener en cuenta estos niveles y mediante las diferentes actividades, deben ir avanzando de nivel hasta conseguir los niveles más altos.

OBJETIVO COGNITIVO	DEFINICIÓN	VERBOS (Para expresar acciones o tareas a realizar.)	
<p>CONOCIMIENTO</p> 	<p>El sujeto es capaz de recordar información anteriormente aprendida. Reconoce información, ideas, hechos, fechas, nombres, símbolos, definiciones, etc., de una forma aproximada a cómo las ha aprendido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escribir ✓ Describir ✓ Enumerar ✓ Etiquetar ✓ Reproducir ✓ Seleccionar ✓ Hacer listas ✓ Hacer carteles ✓ Nombrar ✓ Decir ✓ Definir ✓ Organizar 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Duplicar ✓ Rotular ✓ Parear ✓ Memorizar ✓ Ordenar ✓ Reconocer ✓ Relacionar ✓ Recordar ✓ Repetir ✓ ...
<p>COMPRENSIÓN</p> 	<p>El sujeto entiende “Se hace suyo” aquello que ha aprendido y esto lo demuestra cuando es capaz de presentar la información de otra manera, cuando la transforma, cuando encuentre relaciones con otra información de otra manera, cuando la transforma, cuando encuentra relaciones con otra información, cuando se asocia a otro hecho, cuando se saben decir las posibles causas y consecuencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Clasificar ✓ Citar ✓ Convertir ✓ Describir ✓ Estimar ✓ Explicar ✓ Generalizar ✓ Dar ejemplos ✓ Exponer ✓ Resumir ✓ Ilustrar ✓ Parafrasear ✓ Discutir 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresar ✓ Identificar ✓ Indicar ✓ Ubicar ✓ Reconocer ✓ Reportar ✓ Re-enunciar ✓ Revisar ✓ Seleccionar ✓ Ordenar ✓ Decir ✓ Traducir ✓ ...

OBJETIVO COGNITIVO	DEFINICIÓN	VERBOS (Para expresar acciones o tareas a realizar.)
<p style="text-align: center;">APLICACIÓN</p> 	<p>El sujeto es capaz de utilizar aquello que ha aprendido. Cuando aplica las destrezas adquiridas a nuevas situaciones que se le presenten. Cuando utiliza la información recibida en situaciones nuevas y concretas para resolver problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usar ✓ Recoger ✓ Calcular ✓ Construir ✓ Controlar ✓ Determinar ✓ Establecer ✓ Incluir ✓ Producir ✓ Proyectar ✓ Proporcionar ✓ Relacionar ✓ Solucionar ✓ Transferir ✓ Aplicar ✓ Resolver ✓ Utilizar ✓ Demostrar ✓ Informar ✓ Relatar ✓ Contribuir ✓ Administrar ✓ Escoger ✓ ...
<p style="text-align: center;">ANÁLISIS</p> 	<p>Cuando el sujeto es capaz de descomponer el todo en sus partes y puede solucionar problemas a partir del conocimiento adquirido. Cuando intenta entender la estructura de la organización del material informativo examinando las partes de las cuáles se compone.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analizar ✓ Discriminar ✓ Categorizar ✓ Distinguir ✓ Comparar ✓ Ilustrar ✓ Contrastar ✓ Precisar ✓ Separar ✓ Limitar ✓ Priorizar ✓ Construir ✓ Valorar ✓ Calcular ✓ Criticar ✓ Diagramar ✓ Diferenciar ✓ Examinar ✓ Experimentar ✓ Inventariar ✓ Cuestionar ✓ ...

OBJETIVO COGNITIVO	DEFINICIÓN	VERBOS (Para expresar acciones o tareas a realizar.)
<p data-bbox="283 300 703 365">SÍNTESIS</p> 	<p data-bbox="871 430 1354 592">Cuando el sujeto es capaz de crear, integrar, combinar ideas, planear, proponer nuevas maneras de hacer.</p> <p data-bbox="840 600 1375 763">Crear aplicando el conocimiento y habilidades anteriores para producir alguna cosa nueva y original.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crear ✓ Adaptar ✓ Anticipar ✓ Planear ✓ Categorizar ✓ Elaborar ✓ Inventar ✓ Combinar ✓ Desarrollar ✓ Formular ✓ Integrar ✓ Modificar ✓ Reconstruir ✓ Revisar ✓ Estructurar ✓ Sustituir ✓ Validar ✓ Facilitar ✓ Generar ✓ Incorporar ✓ Iniciar ✓ Reforzar ✓ Organizar ✓ Ensamblar ✓ Recopilar ✓ ...
<p data-bbox="231 893 756 958">EVALUACIÓN</p> 	<p data-bbox="850 1096 1375 1258">Emitir juicios respecto al valor de un producto según opiniones personales a partir de unos objetivos dados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Valorar ✓ Comparar ✓ Contrastar ✓ Concluir ✓ Criticar ✓ Decidir ✓ Definir ✓ Interpretar ✓ Juzgar ✓ Justificar ✓ Ayudar ✓ Argumentar ✓ Evaluar ✓ Atacar ✓ Elegir ✓ Defender ✓ Estimar ✓ Predecir ✓ Calificar ✓ Seleccionar ✓ Apoyar ✓ ...

VERBOS

OBSERVABLES PARA OBJETIVOS

DE INSTRUCCIÓN DEL DOMNIO AFECTIVO.

- ✓ Aclama
- ✓ Recuerda
- ✓ Conviene
- ✓ Argumenta
- ✓ Asume
- ✓ Inventa
- ✓ Evita
- ✓ Reta
- ✓ Colabora
- ✓ Defiende
- ✓ Esta de acuerdo
- ✓ Disputa
- ✓ Participa
- ✓ Ayuda
- ✓ Está atento
- ✓ Se une
- ✓ Ofrece
- ✓ Elogia
- ✓ Resiste
- ✓ Comparte
- ✓ Se ofrece como voluntario
- ✓ ...



TAXONOMIA DE BLOOM

DE HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

CATEGORIA	CONOCIMIENTO	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	ORDEN SUPERIOR		
	RECOGER INFORMACIÓN	CONFIRMACIÓN APLICACIÓN	HACER USO DEL CONOCIMIENTO	ANÁLISIS	SINTETIZAR	EVALUAR
				DIVIDIR DESGLOZAR	REUNIR INCORPORAR	JUZGAR EL RESULTADO
DESCRIPCIÓN Las habilidades que se deben demostrar en este nivel son:	Observación y recordación de información; conocimiento de fechas, eventos, lugares, conocimiento de las ideas principales; dominio de la materia.	Entender la información; captar el significado; trasladar el conocimiento a nuevos contextos; interpretar hechos; comparar, contrastar; ordenar, agrupar; inferir las causas, predecir las consecuencias.	Hacer uso de la información; utilizar métodos, conceptos, teorías, en situaciones nuevas; solucionar problemas usando habilidades o conocimientos.	Encontrar patrones; organizar las partes; reconocer significados ocultos; identificar componentes.	Utilizar las ideas viejas para crear otras nuevas; generalizar a partir de datos suministrados; relacionar conocimiento de áreas diversas; predecir conclusiones derivadas.	Comparar y discriminar entre ideas; dar valor a la presentación de teorías; escoger basándose en argumentos razonados; verificar el valor de la evidencia; reconocer la subjetividad.
Que hace el estudiante	Recuerda y reconoce información e ideas además de principios aproximadamente en la misma forma en que los aprendió	Esclarece, comprende o interpreta información en base a conocimiento previo.	Selecciona, transfiere y utiliza datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema.	Diferencia, clasifica y relaciona las conjeturas hipótesis, evidencias o estructuras de una pregunta o aseveración.	El estudiante genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella.	Valora, evalúa o critica en base a estándares y criterios específicos.
Palabras indicadoras	Define Lista Rotula Nombra Identifica Repite Cuenta Describe Recoge Examina Tabula Cita ¿Quién? ¿Qué? ¿Dónde? ...	Predice Asocia Estima Diferencia Extiende Resume Describe Interpreta Discute Extiende Compara Contrasta Distingue Explica Ilustra ...	Aplica Demuestra Completa Ilustra Muestra Examina Modifica Relata Cambia Clasifica Descubre Usa Calcula Resuelve Construye ...	Separa Ordena Explica Explica Conecta Divide Compara Colecciona Selecciona Explica Infiere Arregla Clasifica Analiza Categoriza ...	Combina Integra Reordena Substituye Planea Diseña Inventa Prepara Crea Generaliza Compone Modifica Desarrolla Formula Reescribe ...	Decide Establece Gradúa Prueba Mide Juzga Explica Suma Valora Critica Apoya Concluye Predice Argumenta ...
Ejemplo de Tareas	Describe los grupos de alimentos e identifica al menos dos alimentos de cada grupo	Escribe un menú sencillo para desayuno y comida utilizando la guía de alimentos.	Realizar 10 preguntas para los clientes de un supermercado con el fin de realizar una encuesta de ¿Qué comida consumen?	Preparar un reporte de lo que las personas de la clase comen o desayunan	Componer una canción con baile para vender plátanos.	Hacer un folleto sobre 10 hábitos alimenticios importantes. Ponerlo en práctica en la escuela para que todos coman de manera saludable.

REVISIÓN DE LA TAXONOMÍA DE BLOOM

(ANDERSON & KRATHWOHL, 2000)

CATEGORÍA	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ORDEN SUPERIOR		
				ANÁLIZAR	EVALUAR	CREAR
DESCRIPCIÓN	Reconocer y traer a la memoria información relevante de la memoria de largo plazo.	Habilidad de construir significado a partir de material educativo, como la lectura o las explicaciones del docente.	Aplicación de un proceso aprendido, ya sea una situación familiar o en una nueva.	Descomponer el conocimiento en sus partes y pensar en cómo estas se relacionan con su estructura global.	Ubicada en la cúspide de la taxonomía original de 1956, Evaluar es el 5° proceso. Consta de comprobación y crítica.	Nuevo en esta taxonomía. Involucrar reunir cosas y hacer algo nuevo. Para llevar a cabo tareas creadoras, los aprendices generan, planifican y producen.
Verbos Indicadores de procesos cognitivos + ejemplos	<p>RECONOCER Identifique las ranas en un diagrama de diferentes tipos de anfibios. Encuentre un triángulo isósceles en su vecindario. Conteste cualquier pregunta de falso o verdadero. RECORDAR Nombre 3 autoras latinoamericanas del siglo XIX. Escriba las tablas de multiplicar.</p> <p>LISTAR DESCRIBIR RECUPERAR DENOMINAR LOCALIZAR</p>	<p>INTERPRETAR Traduzca el problema de un relato en una ecuación algebraica. EJEMPLIFICAR Nombre un mamífero que viva en nuestra área. CLASIFICAR Agrupe animales nativos en sus correspondientes especies. RESUMIR Elabore una lista de los puntos clave de un artículo dado. INFERIR Lea un diálogo entre 2 personajes y extraiga conclusiones de sus relaciones pasadas COMPARAR Explique porque el corazón se parece a una bomba.</p>	<p>EJECUTAR Oralmente lea un pasaje en una lengua extranjera. Lance correctamente una bola de béisbol. IMPLEMENTAR Diseñe un experimente para observar cómo crecen las plantas en los distintos tipos de suelo. Corrija el texto de un escrito dado. Elabore un presupuesto. DESEMPEÑAR USAR</p>	<p>DIFERENCIAR Dibuje un diagrama que muestre los personajes principales y secundarios de una novela. ORGANIZAR Ubique los libros en la Biblioteca de la escuela, ordenados en categorías. ATRIBUIR Determine la motivación de un personaje en una novela o cuento corto. COMPARAR DECONSTRUIR DELINEAR ESTRUCTURAR INTEGRAR</p>	<p>COMPROBAR Participe en un grupo de redacción y retroalimente a los compañeros en cuento a la organización y lógica de los argumentos. CRITICAR Escoja el mejor método para resolver un problema matemático. REVISAR FORMULAR HIPÓTESIS EXPERIMENTAR JUZGAR PROBAR DETECTAR MONITOREAR</p>	<p>GENERAR Con base en una lista de criterios, escriba algunas opciones para mejorar las relaciones interraciales en la escuela. PLANEAR Prepare fichas gráficas para una representación multimedia sobre insectos. PRODUCIR Escriba un diario desde el punto de vista de un soldado. Construya un hábitat para las aves acuáticas locales. DISEÑAR CONSTRUIR IDEAR TRAZAR ELABORAR</p>

TAXONOMIA DE BLOOM PARA LA ERA DIGITAL

(CHURCHES, 2008)

CATEGORIA	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ORDEN SUPERIOR		
				ANÁLIZAR	EVALUAR	CREAR
DESCRIPCIÓN	Recuperar, recordar o reconocer conocimientos que están en la memoria.	Construir significado a partir de diferentes tipos de funciones, sean estas escritas o gráficas.	Llevar a cabo o utilizar un procedimiento durante el desarrollo de una representación o de una implementación.	Descomponer en partes materiales o conceptuales y determinar cómo estas se relacionan o se interrelacionan entre sí, o con una estructura completa o con un propósito determinado.	Hacer juicios en base a criterios y estándares utilizando la comprobación y la crítica.	Juntar los elementos para formar un todo coherente y funcional; generar planear o producir para reorganizar elementos en un nuevo patrón o estructura.
Ejemplos de VERBOS para el mundo DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizar viñetas ✓ Resaltar ✓ Remarcar ✓ Participar en redes sociales ✓ Marcar sitios favoritos ✓ Hacer búsquedas de información. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hacer búsquedas avanzadas ✓ Hacer periodismo en formato Blog. ✓ Twittering ✓ Categorizar ✓ Etiquetar ✓ Comentar ✓ Anotar ✓ Suscribir 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ejecutar programas ✓ Cargar ✓ Jugar ✓ Operar ✓ Hackear ✓ Subir archivos ✓ Compartir ✓ Editar 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Recombinar ✓ Enlazar ✓ Validar ✓ Hacer ingeniería ✓ Cracking ✓ Recopilar información ✓ Mapas mentales 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comentar en un Blog ✓ Revisar ✓ Publicar ✓ Moderar ✓ Colaborar ✓ Participar en redes ✓ Reelaborar ✓ Probar 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Programar ✓ Filmar ✓ Animar ✓ Blogear ✓ Video blogear ✓ Mezclar ✓ Re mezclar ✓ Participar en un wikiing ✓ Publicar ✓ Dirigir ✓ Transmitir
Actividades DIGITALES	<p>Recitar/Narrar/Relatar. Procesador de texto. Mapa mental, herramientas de presentación. Herramientas en línea, Examen/Prueba. Flashcards (Tarjetas para memorizar) Definición. Hecho/Dato. Hoja de Trabajo Lista Reproductor</p>	<p>Resumir Procesador de texto Mapas conceptuales Diarios en Blogs Documentos Wiki Recolectar Construcción de páginas sencillas Explicar Publicaciones Listar Etiquetar Graficas Bosquejar Categorizar</p>	<p>Ilustrar Corel Inkscape Paint Dibujos animados Simular Crocodil e Esculpir Captura de pantalla Entrevistar Audacity Skype Jugar Videojuegos Simuladores</p>	<p>Encuestar Correo electrónico Foros de discusión Usar bases de datos Microsoft Access Elaborar mapas que establecen relaciones Implicaciones PMI Informar Publishing Usar Hoja de Cálculo Microsoft EXCEL Digitalizadores</p>	<p>Debatir Podcasting Salas de conversación Páneles de discusión Informar Blogs Wikis Desktop Investigar Video conferencias Discusiones en cadena Telecomunicaciones Clases virtuales</p>	<p>Producir Películas Pinnacle Studio Premier de Adobe Animoto Presentar Powerpoint Photostory Hypercomic Programar Game maker Alice Moldear Autocad</p>