

TAXONOMÍA DE

BLOOM

Revisión de Anderson y Krathwohl



Matriz de la taxonomía de Bloom revisada

Tipo de conocimiento	Recordar	Comprender	Aplicar	Analizar	Crear
Factuales					
Conceptuales					
Procedimentales					
Metacognitivos					

TAXONOMÍA DE BLOOM

Revisión de Anderson y Krathwohl

recordar

Capacidad de recuperar información previamente aprendida, sin necesidad de comprenderla, transformarla ni aplicarla. Es el punto de partida del aprendizaje y permite activar los conocimientos previos que sirven de base para construir aprendizajes más complejos.

ACCIONES ASOCIADAS

- Nombrar
- Identificar
- Enumerar
- Definir
- Reconocer
- Señalar
- Listar
- Recitar
- Emparejar
- Evocar
- Recuperar
- Copiar
- Seleccionar
- Subrayar
- Localizar
- Clasificar (básico)
- Etiquetar
- Memorizar
- Repetir
- Marcar
- Completar
- Trazar (una figura simple)
- Asociar (palabra-imagen)
- Contar (hechos o números)
- Buscar (información concreta)
- Leer (sin análisis)
- Colorear (para reconocer)
- Ordenar (de memoria)
- Cantar (letra conocida)
- Reproducir (literalmente)

Memoria, evocación, reproducción literal, activación mental, evocación verbal, forma de recuerdo espontánea...

PREGUNTAS DEL DOCENTE

- ¿Qué recuerdas sobre...?
- ¿Cómo se llama esto?
- ¿Qué elementos aparecen en...?
- ¿Cuáles son los pasos de...?
- ¿Dónde ocurre...?
- ¿Cuándo pasó...?
- ¿Quién lo hizo...?

PRODUCTOS FINALES

- Resolución de problemas
- Aplicación de fórmulas
- Manuales funcionales
- Juegos con reglas aplicadas
- Experimento en el aula
- Dramatización con función
- Uso de herramientas digitales
- Representación de una situación matemática
- Maqueta con función específica
- Ficha de ejercicios aplicados
- Diseño de notas a mano
- Ejecución de procedimientos
- Reproducción guiada de modelos
- Juego de rol con contenido
- Práctica metriz (circuito o coreografía)
- Producción oral con estructuras modelo
- Elaboración de recetas o experimentos
- Representación de una situación matemática
- Construcción de objetos o estructuras
- Presentación oral resolviendo un reto

EJEMPLOS DE

- Enumerar los múltiplos de 5
- Nombrar los signos del agua
- Recordar las estaciones del año
- Repetir un poema corto de memoria
- Localizar los sustantivos en un texto
- Recitar los colores primarios
- Reconocer las partes del cuerpo humano
- Identificar instrumentos musicales

TIPOS DE CONOCIMIENTO MÁS FRECUENTES

PROCEDIMENTAL (PRINCIPAL)	CONCEPTUAL APLICADO	FACTUAL EN CONTEXTO	METACOGNITIVO EMERGENTE
TECNICAS ALGORITMICAS	REGLAS EN ACCION		
PAISOS SECUENCIALES	NORMAS DE USO		
HABILIDADES FISICAS O MOTORIAS	ESTRUCTURAS APLICADAS		

TAXONOMÍA DE BLOOM

Revisión de Anderson y Krathwohl

analizar

Supone descomponer información en partes, examinar estructuras, detectar relaciones, causas o patrones. El alumnado investiga, contrasta, establece conexiones y descubre cómo se organiza el conocimiento internamente.

ACCIONES ASOCIADAS

- Analizar
- Comparar
- Categorizar
- Descomponer
- Distinguir
- Examinar
- Contrastar
- Identificar partes
- Detectar errores
- Investigar
- Establecer criterios
- Inferir causas
- Ayudar elementos
- Estructurar información
- Justificar (desde el análisis)
- Relacionar
- Argumentar (con evidencia)
- Reconocer relaciones
- Clasificar con justificación
- Organizar críticamente
- Seleccionar según atributos
- Determinar funciones
- Interpretar componentes
- Diagnosticar
- Justificar (desde el análisis)

PREGUNTAS DEL DOCENTE

- ¿En qué se diferencian...?
- ¿Qué partes forman este todo?
- ¿Qué patrones se repiten aquí?
- ¿Qué elementos son esenciales?
- ¿Qué causa produce este resultado?
- ¿Qué pasaría si quitamos esta parte?
- ¿Cómo se relacionan estas ideas?
- ¿Qué opción no encaja y por qué?
- ¿Por qué ocurre esto en este orden?

PRODUCTOS FINALES

- Esquemas causa-efecto
- Tabla comparativa
- Análisis de personajes
- Mapa de relaciones
- Descomposición de un procedimiento
- Constante de texto
- Análisis de una jugada o acción
- Clasificación argumentada
- Línea de tiempo explicativa
- Actualización de errores
- Infografía de relaciones
- Diagrama de flujo
- Estudio de casos
- Análisis de estructura narrativa
- Tabla de ventajas y desventajas
- Glosario de palabras
- Mapa de ideas
- Organigramas
- Mapa de argumentos
- Informe con evidencias
- Mapa de causas y consecuencias

Estructura, relaciones, flujo, causa, evidencia, decisión, consecuencia, coherencia...

ACCIONES ASOCIADAS

- Analizar
- Comparar
- Categorizar
- Descomponer
- Distinguir
- Examinar
- Contrastar
- Identificar partes
- Detectar errores
- Investigar
- Establecer criterios
- Inferir causas
- Ayudar elementos
- Estructurar información
- Justificar (desde el análisis)
- Relacionar
- Argumentar (con evidencia)
- Reconocer relaciones
- Clasificar con justificación
- Organizar críticamente
- Seleccionar según atributos
- Determinar funciones
- Interpretar componentes
- Diagnosticar
- Justificar (desde el análisis)

PRODUCTOS FINALES

- Esquemas causa-efecto
- Tabla comparativa
- Análisis de personajes
- Mapa de relaciones
- Descomposición de un procedimiento
- Constante de texto
- Análisis de una jugada o acción
- Clasificación argumentada
- Línea de tiempo explicativa
- Actualización de errores
- Infografía de relaciones
- Diagrama de flujo
- Estudio de casos
- Análisis de estructura narrativa
- Tabla de ventajas y desventajas
- Glosario de palabras
- Mapa de ideas
- Organigramas
- Mapa de argumentos
- Informe con evidencias
- Mapa de causas y consecuencias

TIPOS DE CONOCIMIENTO MÁS FRECUENTES

CONCEPTUAL COMPLEJO	PROCEDIMENTAL CON REFLEXIÓN	FACTUAL APLICADO
ESTRUCTURAS INTERNAS	ESTRATEGIAS COMPARADAS	ANÁLISIS DEL PROPIO PROCESO
RELACIONES JERÁRQUICAS	SECUENCIAS CRÍTICAS	JUSTIFICACIÓN DE DECISIONES
CAUSAS Y CONSECUENCIAS	ANÁLISIS DE EJECUCIÓN	RECONOCIMIENTO DE PATRONES PERSONALES

TAXONOMÍA DE BLOOM

Revisión de Anderson y Krathwohl

crear

Implica generar, diseñar, planificar o producir algo nuevo y original a partir del conocimiento adquirido. El alumnado reorganiza, transforma o combina elementos conocidos para producir un producto único o resolver una situación abierta.

PALABRAS CLAVE

Originalidad, invención, innovación, propuesta, planificación, producción, combinación, reconstrucción, diseño, transformación, autoría, expresión libre, integración, idea nueva, composición...

PREGUNTAS DEL DOCENTE

- ¿Qué podrías crear con esto?
- ¿Cómo resolverías este reto de otra manera?
- ¿Qué idea se te ocurre para...?
- ¿Cómo podríamos mejorarlo o transformarlo?
- ¿Puedes inventar algo diferente?
- ¿Puedes diseñar una solución para este problema?
- ¿Qué pasaría si la reimaginamos completamente?
- ¿Puedes escribir una historia original sobre...?
- ¿Cómo lo representarías tú?
- ¿Qué podrías hacer para que sea más útil o atractivo?
- ¿Qué nueva forma le darías a esto?
- ¿Puedes mezclar varias ideas y construir algo nuevo?
- ¿Con qué elementos podrías construir una versión propia?
- ¿Qué podrías proponer como alternativa?
- ¿Puedes combinar lo aprendido y hacer algo distinto?
- ¿Qué título o eslogan inventarías para esto?

EJEMPLOS DE OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Inventar un problema matemático y su solución. (Matemáticas)
- Diseñar un circuito con materiales del aula. (Matemáticas/EF)
- Redactar una historia original a partir de una imagen. (Lengua castellana)
- Crear un cuento de ciencia ficción sobre la energía. (Conocimiento del medio)
- Componer una canción sobre vocabulario aprendido. (Catalán/CM)
- Diseñar un cartel para concienciar sobre el reciclaje. (Catalán/CM)
- Crear una obra artística con técnica libre. (Plástica)
- Diseñar un juego de patio con normas justas. (Educación física)
- Proponer una alternativa ecológica a un problema cotidiano. (CM)
- Inventar una coreografía a partir de un ritmo. (Música)
- Diseñar un menú saludable para la semana. (CM/EF)
- Escribir una carta a un personaje inventado. (Lengua castellana)
- Crear una presentación sobre su animal inventado. (Inglés)
- Diseñar un cómic colaborativo sobre una emoción. (Tutoría)

TIPOS DE CONOCIMIENTO MÁS FRECUENTES

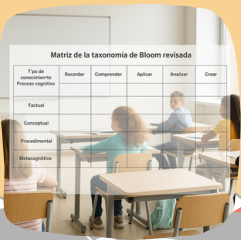
METACOGNITIVO ELEVADO	FACTUAL COMO BASE
PLANIFICACIÓN CONSCIENTE	DATOS TRANSFORMADOS
TOMA DE DECISIONES CREATIVAS	REFERENCIAS DOCUMENTADAS
AUTOREGULACIÓN CREATIVA	ELEMENTOS REUTILIZADOS

TAXONOMÍA DE

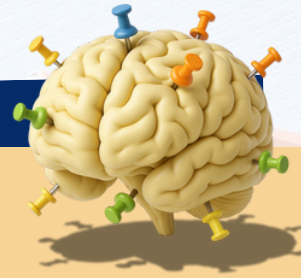
BLOOM



Revisión de Anderson
y Krathwohl



recordar



Capacidad de recuperar información previamente aprendida, sin necesidad de comprenderla, transformarla ni aplicarla. Es el punto de partida del aprendizaje y permite activar los conocimientos previos que sirven de base para construir aprendizajes más complejos.

PALABRAS CLAVE

Memoria, evocación, reproducción, retención, repetición, recuerdo, literalidad, archivo mental, respuesta rápida, dato fijo, acceso directo, evocación verbal, forma conocida, estímulo simple, información puntual, recuerdo espontáneo...

ACCIONES ASOCIADAS

- Nombrar
- Identificar
- Enumerar
- Repetir
- Definir
- Reconocer
- Señalar
- Listar
- Recitar
- Emparejar
- Evocar
- Recuperar
- Copiar
- Seleccionar
- Subrayar
- Localizar
- Clasificar (básico)
- Etiquetar
- Memorizar
- Recuperar
- Marcar
- Completar
- Trazar (una figura simple)
- Asociar (palabra-imagen)
- Distinguir (elementos conocidos)
- Contar (hechos o números)
- Buscar (información concreta)
- Leer (sin análisis)
- Colorear (para reconocer)
- Ordenar (de memoria)
- Cantar (letra conocida)
- Reproducir (literalmente)

PREGUNTAS DEL DOCENTE

- ¿Qué recuerdas sobre...?
- ¿Cómo se llama esto?
- ¿Qué elementos aparecen en...?
- ¿Cuáles son los pasos de...?
- ¿Puedes repetir la definición de...?
- ¿Dónde ocurrió...?
- ¿Cuándo pasó...?
- ¿Quién lo hizo...?
- ¿Puedes nombrar...?
- ¿Qué ves aquí?
- ¿Qué forma tiene...?
- ¿Cómo suena...?
- ¿Qué parte falta?
- ¿Cómo empieza...?
- ¿Qué número sigue...?
- ¿Qué símbolo representa...?

PRODUCTOS FINALES

- Tarjetas de vocabulario
- Glosario ilustrado
- Línea del tiempo
- Sopa de letras
- Mural con etiquetas
- Trivial educativo
- Dibujo con nombres
- Lista ordenada
- Test de repaso
- Ficha de emparejar
- Crucigrama
- Completar frases
- Dominó de conceptos
- Presentación oral de hechos
- Juego de preguntas
- Lectura coral
- Simulacro de examen
- Clasificación básica
- Mapa con etiquetas
- "Pasapalabra" de conceptos

EJEMPLOS DE OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Enumerar los múltiplos de 5 hasta 100. (Matemáticas)
- Identificar los lados de un triángulo. (Matemáticas)
- Nombrar los órganos del aparato digestivo. (Conocimiento del medio)
- Recordar las estaciones del año en orden. (Conocimiento del medio)
- Repetir un poema corto de memoria. (Lengua castellana)
- Localizar los sustantivos en una frase. (Lengua castellana)
- Recitar los días de la semana. (Catalán)
- Identificar paraules amb la lletra "ll". (Catalán)
- Nombrar los colores primarios y secundarios. (Plástica)
- Reconocer las partes del cuerpo en movimiento. (Educación física)
- Repetir el vocabulario de la unidad. (Inglés)
- Identificar instrumentos por su sonido. (Música)

TIPOS DE CONOCIMIENTO MÁS FRECUENTES

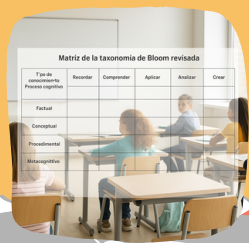
FACTUAL (PRINCIPAL)	CONCEPTUAL BÁSICO	PROCEDIMENTAL SIMPLE	SENSORIAL/OBSERVACIONAL
NOMBRES	CLASIFICACIONES SIMPLES	SECUENCIAS FIJAS	FORMAS, SONIDOS, COLORES
DATOS	DEFINICIONES BÁSICAS	INSTRUCCIONES MEMORIZADAS	POSTURAS, GESTOS COMUNES
FECHAS	SÍMBOLOS	RUTINAS ESCOLARES	UBICACIONES CONOCIDAS

TAXONOMÍA DE

BLOOM



Revisión de Anderson
y Krathwohl



comprender



Implica construir significado a partir de la información adquirida. El alumnado transforma lo que ha aprendido, lo expresa con sus propias palabras, lo organiza o lo interpreta, sin necesidad aun de aplicarlo en una situación nueva.

PALABRAS CLAVE

Comprensión, significado, interpretación, transformación, equivalencia, relación, explicación, expresión propia, reorganización, ejemplificación, diferenciación, representación, estructuración...

ACCIONES ASOCIADAS

- Explicar
- Interpretar
- Describir
- Resumir
- Comparar
- Ilustrar
- Parafrasear
- Comentar
- Traducir
- Reformular
- Argumentar (básico)
- Inferir
- Ejemplificar
- Asociar con sentido
- Distinguir significados
- Organizar información
- Identificar relaciones
- Anticipar (predecir sencillamente)
- Construir definiciones propias
- Exponer verbalmente
- Reordenar con sentido
- Categorizar
- Clasificar (con criterio)

PREGUNTAS DEL DOCENTE

- ¿Puedes explicar esto con tus palabras?
- ¿Qué quiere decir...?
- ¿Qué diferencia hay entre... y...?
- ¿Cómo resumirías...?
- ¿Qué significa esto en este contexto?
- ¿Puedes poner un ejemplo?
- ¿Cómo relacionarías esto con...?
- ¿Qué pasaría si...?
- ¿Qué parte es la más importante?
- ¿Por qué crees que eso sucede?
- ¿Qué indica esta imagen/gráfico?
- ¿Qué título le pondrías a este texto?
- ¿Qué función tiene este elemento?
- ¿Cómo lo podrías representar con un dibujo?
- ¿Qué palabra resume mejor esto?
- ¿Puedes distinguir las ideas principales?

PRODUCTOS FINALES

- Resumen escrito o visual
- Explicación oral o escrita
- Mapa conceptual
- Representación gráfica
- Esquema jerárquico
- Dibujo interpretativo
- Clasificación razonada
- Globo de ideas
- Comparaciones entre conceptos
- Ejemplos propios
- Traducción de términos o textos
- Lectura comentada
- Juego de cartas con relaciones lógicas
- Diálogo simulado
- Tabla de diferencias/similitudes
- Tarjetas de conceptos enlazados
- Storyboard o viñetas
- Dramatización de un concepto
- Redacción con estructuras dadas
- Reinterpretación en otro formato (poema, cómic, canción)

EJEMPLOS DE OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Explicar con tus palabras qué es una fracción. (Matemáticas)
- Comparar dos figuras según sus propiedades geométricas. (Matemáticas)
- Interpretar el ciclo del agua a partir de un dibujo. (Conocimiento del medio)
- Distinguir entre animales vertebrados e invertebrados. (Conocimiento del medio)
- Explicar la diferencia entre fábula y cuento. (Lengua castellana)
- Resumir oralmente una historia leída. (Lengua castellana)
- Clasificar palabras según su tipo. (Catalán)
- Parafrasear una consigna amb paraules pròpies. (Catalán)
- Explicar el significado de una obra a través del color. (Plástica)
- Identificar los elementos visuales de una composición. (Plástica)
- Comprender y explicar las reglas de un juego cooperativo. (Educación física)
- Describir con tus palabras cómo se hace un calentamiento. (Educación física)
- Interpretar el mensaje de una canción. (Música)
- Relacionar imágenes con expresiones conocidas. (Inglés)

TIPOS DE CONOCIMIENTO MÁS FRECUENTES

CONCEPTUAL (PRINCIPAL)	FACTUAL APLICADO	PROCEDIMENTAL BÁSICO	METACOGNITIVO INCIPIENTE
DEFINICIONES EN CONTEXTO	DATOS QUE SE INTERPRETAN	PROCEDIMIENTOS EXPLICADOS	CONCIENCIA DE COMPRENSIÓN
RELACIONES LÓGICAS	COMPARACIONES ENTRE HECHOS	INSTRUCCIONES QUE SE COMPRENDEN	ESTRATEGIAS PARA ENTENDER UN TEXTO
CLASIFICACIONES	EJEMPLOS Y CONTRAEJEMPLOS	NORMAS EXPLICADAS	IDENTIFICACIÓN DE IDEAS PRINCIPALES

TAXONOMÍA DE

BLOOM



Revisión de Anderson
y Krathwohl

aplicar

Supone usar lo aprendido en situaciones concretas, reales o simuladas. El alumnado transfiere conocimientos, conceptos o habilidades a un contexto nuevo o ejecuta un procedimiento conocido de forma autónoma o guiada.



ACCIONES ASOCIADAS

- Aplicar
- Resolver
- Utilizar
- Llevar a cabo
- Demostrar
- Ejecutar
- Calcular
- Realizar
- Manipular
- Construir
- Desarrollar
- Emplear
- Usar
- Operar
- Representar
- Ensayar
- Poner en práctica
- Simular
- Seguir instrucciones
- Dramatizar
- Organizar (con fines prácticos)
- Experimentar
- Transformar
- Traducir en acción
- Programar
- Trazar (con propósito)
- Usar herramientas
- Adaptar (en contexto guiado)

Transferencia, uso, ejecución, situación real, procedimiento, resolución, acción, práctica, contexto, operatividad, aplicación directa, desempeño, acción concreta, funcionalidad, estrategia conocida...

PREGUNTAS DEL DOCENTE

- ¿Cómo lo harías tú?
- ¿Qué procedimiento usarías?
- ¿Qué necesitas para resolverlo?
- ¿Cómo aplicarías esta regla?
- ¿Qué harías en este caso?
- ¿Puedes demostrar cómo se hace?
- ¿Cómo usarías esto en tu vida diaria?
- ¿Qué pasos vas a seguir?
- ¿Puedes ponerlo en práctica?
- ¿Qué fórmula utilizarías?
- ¿Cómo resolverías este problema?
- ¿Cómo se hace esto paso a paso?
- ¿Qué herramienta necesitas para...?
- ¿Puedes construirlo tú mismo?
- ¿Cómo representarías esto gráficamente?
- ¿Qué material usarías para lograrlo?

PRODUCTOS FINALES

- Resolución de problemas
- Aplicación de fórmulas
- Manualidades funcionales
- Juegos con reglas aplicadas
- Experimento en el aula
- Dramatización con función
- Uso de herramientas digitales
- Maqueta con función específica
- Ficha de ejercicios aplicados
- Diseño de rutas o planos
- Ejecución de procedimientos
- Reproducción guiada de modelos
- Juego de rol con contenido
- Práctica motriz (circuito o coreografía)
- Producción oral con estructuras modelo
- Elaboración de recetas o experimentos
- Representación de una situación matemática
- Construcción de objetos o estructuras
- Presentación oral resolviendo un reto

EJEMPLOS DE OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Resolver problemas usando la propiedad distributiva. (Matemáticas)
- Aplicar el algoritmo de la división para repartir en partes iguales. (Matemáticas)
- Usar un plano para localizar puntos de interés. (Conocimiento del medio)
- Aplicar una norma básica de reciclaje en el aula. (Conocimiento del medio)
- Escribir un texto breve aplicando conectores temporales. (Lengua castellana)
- Aplicar las normas de acentuación en un dictado. (Lengua castellana)
- Utilizar el vocabulari après per escriure una nota. (Catalán)
- Aplicar les normes ortogràfiques en un text senzill. (Catalán)
- Representar una escena aplicando la técnica del collage. (Plástica)
- Aplicar la mezcla de colores secundarios en una obra libre. (Plástica)
- Ejecutar un circuito con desplazamientos y saltos. (Educación física)
- Aplicar una táctica sencilla en un juego de invasión. (Educación física)
- Tocar un ritmo siguiendo una pauta dada. (Música)
- Usar estructuras básicas para presentarse oralmente. (Inglés)

TIPOS DE CONOCIMIENTO MÁS FRECUENTES

PROCEDIMENTAL (PRINCIPAL)	CONCEPTUAL APLICADO	FACTUAL EN CONTEXTO	METACOGNITIVO INCIPIENTE
TÉCNICAS, ALGORITMOS	REGLAS EN ACCIÓN	DATOS USADOS PARA RESOLVER	PLANIFICACIÓN DE LA EJECUCIÓN
PASOS SECUENCIALES	NORMAS DE USO	VOCABULARIO FUNCIONAL	MONITOREO DE ACCIONES
HABILIDADES FÍSICAS O MOTORAS	ESTRUCTURAS APLICADAS	CONCEPTOS COMO CRITERIOS	ESTRATEGIA PREVIA A LA ACCIÓN

TAXONOMÍA DE

BLOOM

Revisión de Anderson
y Krathwohl

analizar

Supone descomponer información en partes, examinar estructuras, detectar relaciones, causas o patrones. El alumnado investiga, contrasta, establece conexiones y descubre cómo se organiza el conocimiento internamente.



PALABRAS CLAVE

Estructura, relaciones, descomposición, función, contraste, comparación, causa, evidencia, discriminación, patrón, jerarquía, componente, distinción, conectividad, consistencia lógica...

ACCIONES ASOCIADAS

- Analizar
- Comparar
- Categorizar
- Descomponer
- Distinguir
- Examinar
- Contrastar
- Identificar partes
- Detectar errores
- Investigar
- Establecer criterios
- Inferir causas
- Evaluar consistencia
- Aislar elementos
- Estructurar información
- Relacionar
- Argumentar (con evidencia)
- Reconocer relaciones
- Clasificar con justificación
- Organizar críticamente
- Seleccionar según atributos
- Determinar funciones
- Interpretar componentes
- Diagnosticar
- Justificar (desde el análisis)

PRODUCTOS FINALES

- Esquemas causa-efecto
- Tabla comparativa
- Análisis de personajes
- Mapa de relaciones
- Descomposición de un procedimiento
- Comentario de texto
- Análisis de una jugada o acción
- Clasificación argumentada
- Línea del tiempo explicativa
- Autoevaluación de errores
- Infografía de relaciones
- Disección o despiece ilustrado
- Estudio de casos
- Análisis de estructura narrativa
- Tabla de ventajas y desventajas
- Globo de ideas con jerarquía
- Organigramas
- Mapa de argumentos
- Informe con evidencias
- Mapa de causas y consecuencias

PREGUNTAS DEL DOCENTE

- ¿En qué se diferencian...?
- ¿Qué partes forman este todo?
- ¿Qué patrón se repite aquí?
- ¿Qué elementos son esenciales?
- ¿Qué causa produce este resultado?
- ¿Qué pasaría si quitamos esta parte?
- ¿Cómo se relacionan estas ideas?
- ¿Qué opción no encaja y por qué?
- ¿Por qué ocurre esto en este orden?
- ¿Puedes comparar estas dos situaciones?
- ¿Qué errores detectas?
- ¿Qué criterios se usaron para agrupar esto?
- ¿Cuál es la estructura de este texto?
- ¿Qué función cumple cada elemento?
- ¿Puedes reordenar las ideas y justificarlo?
- ¿Qué estrategia se esconde tras esta acción?

EJEMPLOS DE OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Analizar los errores cometidos en la resolución de un problema. (Matemáticas)
- Comparar dos estrategias de cálculo y valorar cuál es más eficaz. (Matemáticas)
- Distinguir las diferencias entre tipos de hábitats naturales. (Conocimiento del medio)
- Identificar las causas y consecuencias de un fenómeno meteorológico. (Conocimiento del medio)
- Analizar la estructura de un cuento. (Lengua castellana)
- Comparar dos personajes en función de sus acciones. (Lengua castellana)
- Justificar la elección de conectores en un texto narrativo. (Catalán)
- Analitzar les parts d'un text informatiu. (Catalán)
- Analizar una obra artística según color, forma y composición. (Plástica)
- Comparar estilos entre dos artistas. (Plástica)
- Analizar una jugada de grupo y proponer mejoras. (Educación física)
- Descomponer una acción motriz en fases y describir su ejecución. (Educación física)
- Comparar dos piezas musicales según su tempo y ritmo. (Música)
- Distinguir usos distintos de estructuras gramaticales en contexto. (Inglés)

TIPOS DE CONOCIMIENTO MÁS FRECUENTES

CONCEPTUAL COMPLEJO	PROCEDIMENTAL CON REFLEXIÓN	METACOGNITIVO EMERGENTE	FACTUAL APLICADO
ESTRUCTURAS INTERNAS	ESTRATEGIAS COMPARADAS	ANÁLISIS DEL PROPIO PROCESO	DATOS COMO EVIDENCIA
RELACIONES JERÁRQUICAS	SECUENCIAS CRÍTICAS	JUSTIFICACIÓN DE DECISIONES	DETALLES RELEVANTES
CAUSAS Y CONSECUENCIAS	ANÁLISIS DE EJECUCIÓN	RECONOCIMIENTO DE PATRONES PERSONALES	DIFERENCIAS OBSERVABLES

TAXONOMÍA DE

BLOOM

Revisión de Anderson
y Krathwohl

evaluar

Consiste en emitir juicios fundamentados sobre el valor, la calidad o la eficacia de un producto, procedimiento o idea, basándose en criterios. El alumnado toma decisiones, argumenta, valora y justifica, utilizando evidencias.



PALABRAS CLAVE

Criterio, juicio, valoración, decisión, fundamentación, reflexión crítica, revisión, evidencia, mejora, calidad, precisión, pertinencia, justificación, comparación valorativa, razonamiento...

ACCIONES ASOCIADAS

- Evaluar
- Valorar
- Juzgar
- Argumentar
- Justificar
- Comparar con criterios
- Criticar (constructivamente)
- Opinar con base
- Seleccionar (lo más adecuado)
- Decidir
- Revisar
- Corregir
- Verificar
- Validar
- Apreciar
- Concluir
- Interpretar resultados
- Defender una postura
- Refutar
- Priorizar
- Revisar con criterios
- Ponderar
- Sopesar
- Auditar
- Clasificar valorativamente

PREGUNTAS DEL DOCENTE

- ¿Qué opinas de esta solución?
- ¿Por qué crees que esto es mejor que...?
- ¿Qué argumento puedes dar para...?
- ¿En qué te basas para decir eso?
- ¿Qué criterio estás usando?
- ¿Puedes justificar tu elección?
- ¿Cuál crees que es más eficaz y por qué?
- ¿Puedes corregir esta tarea según los criterios?
- ¿Está bien resuelto? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Está bien resuelto? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Qué parte cambiarías?
- ¿Cómo valorarías el trabajo del grupo?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez?
- ¿Puedes defender tu postura ante otros?
- ¿Qué alternativa te parece más razonable?
- ¿Cómo priorizarías estas opciones?
- ¿Es coherente con lo que se pedía?

PRODUCTOS FINALES

- Autoevaluación con rúbrica
- Justificación escrita de decisiones
- Revisión argumentada de tareas
- Comparación valorativa entre trabajos
- Crítica constructiva de un texto
- Informe con criterios de mejora
- Evaluación de un trabajo en grupo
- Tabla de fortalezas y debilidades
- Presentación oral defendiendo una propuesta
- Debate con evidencias
- Dictamen escrito
- Informe de evaluación
- Lista de comprobación crítica
- Rúbrica completada con explicación
- Análisis de calidad de un producto
- Carta al autor justificando una valoración
- Diálogo de revisión con argumentación
- Ensayo breve con opinión fundamentada
- Evaluación cruzada entre compañeros
- Panel de revisión colectiva

EJEMPLOS DE OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Valorar si una solución matemática es adecuada y justificar la elección. (Matemáticas)
- Evaluar el uso de estrategias de resolución en un problema. (Matemáticas)
- Argumentar la importancia de un invento para la vida actual. (Conocimiento del medio)
- Valorar el impacto ambiental de una acción cotidiana. (Conocimiento del medio)
- Justificar por qué una historia tiene coherencia narrativa. (Lengua castellana)
- Revisar un texto propio aplicando una lista de control. (Lengua castellana)
- Opinar amb criteri sobre una situació plantejada en un text. (Catalán)
- Justificar l'ús d'un temps verbal segons el context. (Catalán)
- Evaluar la expresividad de una obra visual propia. (Plástica)
- Valorar el proceso de trabajo de una composición colectiva. (Plástica)
- Analizar si una táctica de equipo ha sido eficaz. (Educación física)
- Evaluar tu colaboración durante una actividad cooperativa. (Educación física)
- Comparar dos versiones musicales de una misma pieza. (Música)
- Valorar si el vocabulario usado es apropiado para la situación. (Inglés)

TIPOS DE CONOCIMIENTO MÁS FRECUENTES

METACOGNITIVO (PRINCIPAL)	CONCEPTUAL CON JUICIO	PROCEDIMENTAL CON REFLEXIÓN	FACTUAL COMO EVIDENCIA
AUTORREGULACIÓN	APLICACIÓN DE CRITERIOS	REVISIÓN DE EJECUCIÓN	DATOS PARA JUSTIFICAR
CONCIENCIA CRÍTICA	VALORACIÓN DE ESTRUCTURAS	ANÁLISIS DEL PROPIO PROCESO	EJEMPLOS DE SOPORTE
TOMA DE DECISIONES	PERTINENCIA ARGUMENTATIVA	ELECCIÓN ESTRATÉGICA	ERRORES OBSERVADOS

TAXONOMÍA DE

BLOOM

Revisión de Anderson
y Krathwohl

crear

Implica generar, diseñar, planificar o producir algo nuevo y original a partir del conocimiento adquirido. El alumnado reorganiza, transforma o combina elementos conocidos para producir un producto único o resolver una situación abierta.



PALABRAS CLAVE

Originalidad, invención, innovación, propuesta, planificación, producción, combinación, reconstrucción, diseño, transformación, autoría, expresión libre, integración, idea nueva, composición...

ACCIONES ASOCIADAS

- Crear
- Diseñar
- Inventar
- Construir
- Producir
- Planificar
- Elaborar
- Imaginar
- Idear
- Fusionar
- Proponer
- Narrar
- Componer
- Reformular
- Improvisar
- Prototipar
- Innovar
- Generar
- Representar
- Dirigir
- Organizar (de forma creativa)
- Montar
- Desarrollar
- Transformar
- Escribir (de forma original)
- Construir una hipótesis
- Diseñar una solución
- Redactar un guion
- Inventar una historia

PRODUCTOS FINALES

- Cuento, poema o historia original
- Dibujo libre con propósito
- Coreografía propia
- Presentación creativa
- Maqueta o modelo funcional
- Obra artística original
- Guion teatral o audiovisual
- Juego inventado con reglas
- Campaña de sensibilización
- Proyecto de investigación
- Cómic con narrativa propia
- Canción compuesta por el alumnado
- Mapa mental integrador
- Lapbook de creación propia
- Obra plástica mixta
- Infografía diseñada desde cero
- Plan de mejora personal
- Blog o diario reflexivo
- Prototipo de invento
- Resolución alternativa de un reto

PREGUNTAS DEL DOCENTE

- ¿Qué podrías crear con esto?
- ¿Cómo resolverías este reto de otra manera?
- ¿Qué idea se te ocurre para...?
- ¿Cómo podríamos mejorarlo o transformarlo?
- ¿Puedes inventar algo diferente?
- ¿Puedes diseñar una solución para este problema?
- ¿Qué pasaría si lo reimaginamos completamente?
- ¿Puedes escribir una historia original sobre...?
- ¿Cómo lo representarías tú?
- ¿Qué podrías hacer para que sea más útil o atractivo?
- ¿Qué nueva forma le darías a esto?
- ¿Puedes mezclar varias ideas y construir algo nuevo?
- ¿Con qué elementos podrías construir una versión propia?
- ¿Qué podrías proponer como alternativa?
- ¿Puedes combinar lo aprendido y hacer algo distinto?
- ¿Qué título o eslogan inventarías para esto?

EJEMPLOS DE OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Inventar un problema matemático y su solución. (Matemáticas)
- Diseñar un circuito con materiales del aula. (Matemáticas/EF)
- Redactar una historia original a partir de una imagen. (Lengua castellana)
- Crear un cuento de ciencia ficción sobre la energía. (Conocimiento del medio)
- Compondre una cançó amb vocabulari après. (Catalán/Música)
- Dissenyar un cartell per conscienciar sobre el reciclatge. (Catalán/CM)
- Crear una obra artística con técnica libre. (Plástica)
- Diseñar un juego de patio con normas justas. (Educación física)
- Proponer una alternativa ecológica a un problema cotidiano. (CM)
- Inventar una coreografía a partir de un ritmo. (Música)
- Diseñar un menú saludable para la semana. (CM/EF)
- Escribir una carta a un personaje inventado. (Lengua castellana)
- Crear una presentación sobre su animal inventado. (Inglés)
- Diseñar un cómic colaborativo sobre una emoción. (Tutoría)

TIPOS DE CONOCIMIENTO MÁS FRECUENTES

CONCEPTUAL EN INTEGRACIÓN	PROCEDIMENTAL CREATIVO	METACOGNITIVO ELEVADO	FACTUAL COMO BASE
REORGANIZACIÓN DE IDEAS	ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN	PLANIFICACIÓN CONSCIENTE	DATOS TRANSFORMADOS
SÍNTESIS CONCEPTUAL	TÉCNICAS COMBINADAS	TOMA DE DECISIONES CREATIVAS	REFERENCIAS DOCUMENTADAS
TRANSFERENCIA COMPLEJA	MEZCLA DE LENGUAJES O FORMATOS	AUTORREGULACIÓN CREATIVA	ELEMENTOS REUTILIZADOS