



TAXONOMÍA DE

2025

BLOOM

@tolobv



CREAR PARA TRANSFORMAR

CUANDO PENSAR ES IMAGINAR, DISEÑAR Y TRANSFORMAR EL APRENDIZAJE.

QUÉ SIGNIFICA CREAR

- Crear es generar algo nuevo y valioso, combinando conocimientos, experiencias y reflexión.
- Supone planificar, diseñar y producir ideas, soluciones o productos que expresan comprensión profunda.
- En el aula, crear para transformar significa dar forma a lo aprendido para mejorar, inspirar o resolver problemas reales.



CREAR ES IMAGINAR PARA TRANSFORMAR.

VERBOS Y TAREAS QUE AYUDAN A LA CREACIÓN

- **DISEÑAR**
- **IMAGINAR**
- **ELABORAR · PRODUCIR**
- **COMPOSER**
- **INVENTAR**
- **PLANIFICAR · PROPONER**
- **CONSTRUIR**
- **IDEAR · INNOVAR**
- **FORMULAR**
- **TRANSFORMAR**
- **REDACTAR**
- **CREAR**



Ejemplos en el aula:

- Diseñar una propuesta para mejorar la convivencia o el entorno escolar.

EVALUAR PARA MEJORAR

- **Observo** si las ideas creadas son **originales, útiles y coherentes** con los **objetivos de aprendizaje**.
- **Valoro** cómo el alumnado **planifica, revisa y mejora** sus propuestas durante el proceso creativo.
- **Acompaño** la **reflexión final** sobre el impacto de lo creado y las decisiones que podrían mejorarlo.

TIPOS DE CONOCIMIENTO QUE SE ACTIVAN

Procedimental.

Permite aplicar estrategias, técnicas y métodos para dar forma a nuevas ideas.

Conceptual.

Integra principios, modelos o teorías que aportan coherencia a lo creado.

Metacognitivo.

Favorece la reflexión sobre el proceso creativo: cómo surge una idea, por qué funciona y cómo puede mejorarse.

CREAR ES DAR FORMA A LAS IDEAS QUE TRANSFORMAN LO QUE APRENDEMOS



Bloomania.es

ESTRATEGIAS PARA CREAR Y TRANSFORMAR

- **Proyectos abiertos y tareas competenciales.** Diseñar, construir o escribir con un propósito real.
- **Pensamiento de diseño (Design Thinking).** Empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.
- **Aprendizaje basado en retos.** Proponer soluciones innovadoras a problemas auténticos.
- **Iteración y mejora continua.** Valorar el proceso tanto como el producto final.

COMPETENCIAS DIGITALES

- **Producir contenidos originales.** Crear videos, podcasts o materiales digitales en Canva, BookCreator o Genially.
- **Diseñar colaborativamente.** Usar Miro, Padlet o Google Workspace para trabajar en equipo.
- **Innovar con responsabilidad digital.** Respetar derechos de autor y compartir con criterio ético.

PLANTILLA

CREO PARA TRANSFORMAR

CREO

- ✓ 1 Imagino
- ✓ 2 Diseño
- ✓ 3 Desarrollo
- ✓ 4 Comparto