

La revolución circular de la taxonomía de Bloom en el aula

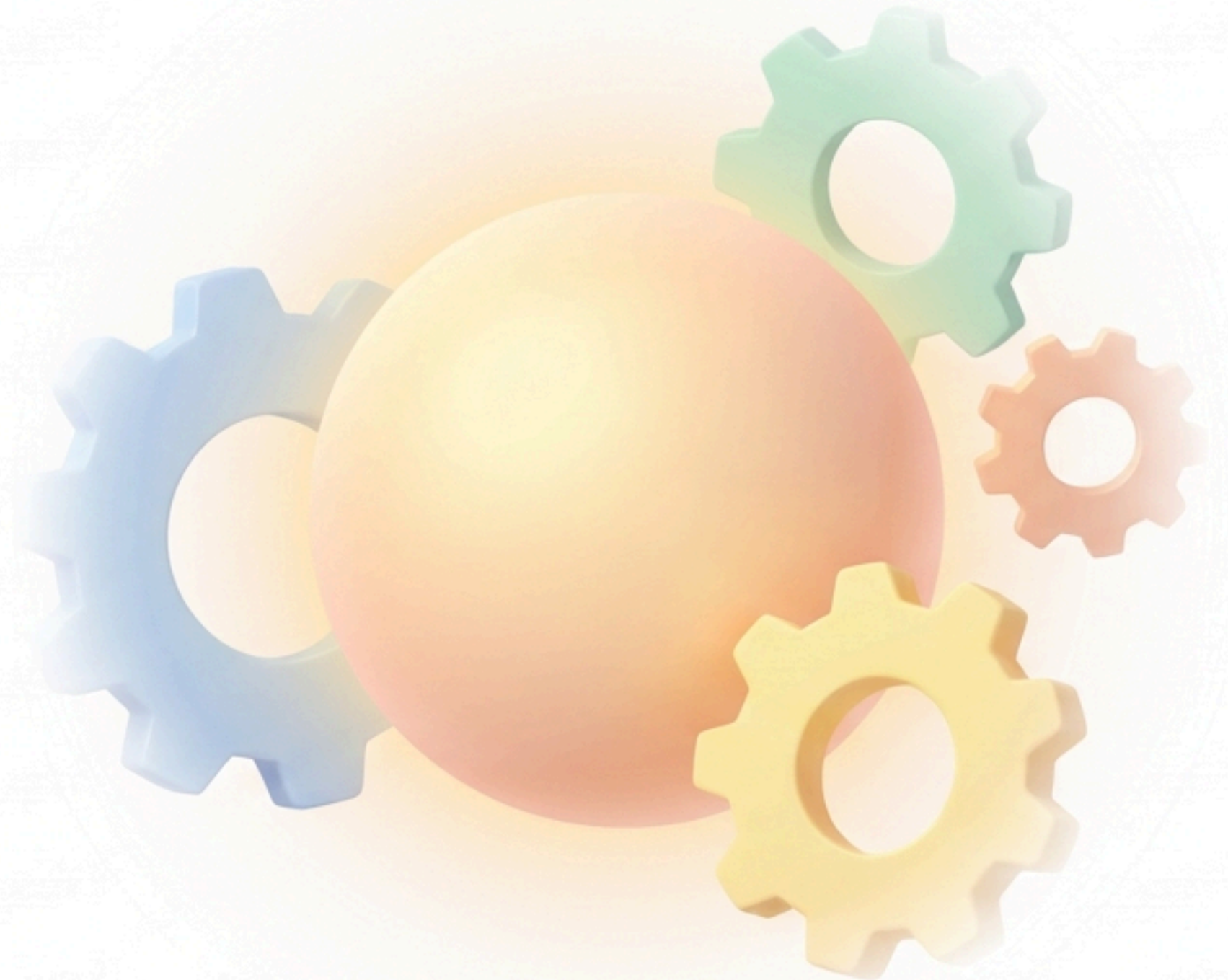
¿Y si empezamos por crear?



@tolobv



Bloomania.es



La falacia de la escalera

Clasificar al alumnado por niveles cognitivos utilizando una pirámide es una auténtica aberración pedagógica.



El problema: Presentar la taxonomía como una torre donde los alumnos más lentos nunca alcanzan la cima.



El mito: Creer que para analizar un concepto, el alumno debe memorizarlo primero como un robot en modo fábrica.

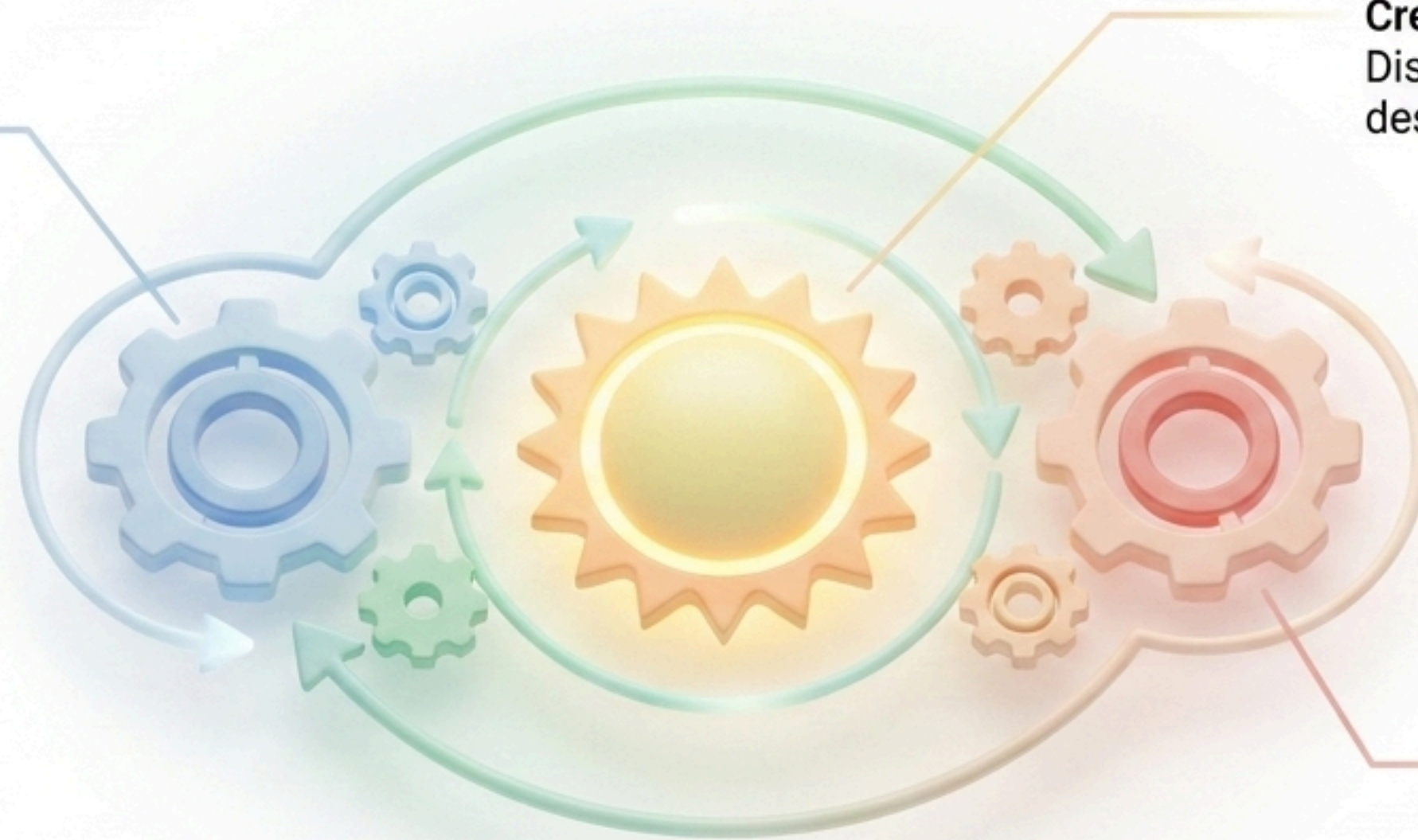


La consecuencia: Segregación, desmotivación y la pérdida de la chispa creativa.

El Ecosistema Circular: Crear como motor gravitacional

Crear no es el premio final tras una larga espera. Es el motor que da sentido a todo el proceso educativo.

Analizar / Evaluar:
Reflexionar sobre lo que estamos creando.
¿Funciona? ¿Cómo mejora?



Crear (El Sol):
Diseñar, construir y proponer desde el minuto uno.

Comprender / Recordar:
Buscar la información teórica porque se necesita para que el proyecto cobre vida.

Cambio de Paradigma: Jerarquía vs. Ecosistema



La Pirámide (Escalera rígida)



El Círculo (Patio de juegos)

Objetivo final	Superar un examen de escalada y llegar a la cima.	Generar un producto valioso sin límites.
Visión del Aprendizaje	Progresión lineal: memorizar primero, aplicar después.	Flujo dinámico: el conocimiento se construye mientras se crea.
Rol de la Teoría	Obligación previa impuesta por el docente.	Herramienta solicitada por el alumno para resolver un bloqueo.
Impacto en el Alumno	Clasificación, segregación y riesgo de desconexión.	Inclusión profunda: cada pequeño arquitecto encuentra su camino.

Guía práctica: De la teoría a la clase en 3 pasos



1. Lanzamiento Creativo (El Choque)

Proponer un reto real (un bombazo). El cerebro entra en modo supervivencia positiva. Se inventa desde la intuición.



2. Investigación Necesaria (La Teoría)

La información entra solo cuando el reto de crear se bloquea. Se produce una Reflexión en Acción (parada técnica para analizar qué falla).



3. Producto Evolucionado

Los alumnos ajustan su propuesta inicial integrando conceptos complejos casi sin darse cuenta, logrando un resultado del que están orgullosos.

Ciencias Naturales: El reto de la supervivencia

El Reto (Crear)

Vamos a crear un refugio autosostenible para una colonia de hormigas espaciales.

La Necesidad (Comprender)

Mientras diseñan el terrario, surgen bloqueos. Necesitan investigar elementos vitales, el reciclaje de la materia y la fotosíntesis para que su obra funcione.

El Impacto

Analizan y recuerdan más conceptos biológicos mediante la construcción del ecosistema que con cualquier esquema del libro de texto.



Matemáticas: Diseñadores de marca

El Reto (Crear)

Crear el logotipo de una nueva marca de zapatillas visualmente equilibrado.

La Necesidad (Comprender)

Utilizar ángulos específicos, simetrías y calcular el presupuesto de materiales aplicando operaciones con decimales y porcentajes.

El Impacto

La geometría se convierte en su mejor aliada para lograr un producto estético y profesional, dejando de ser una tortura escolar.



Lengua y Literatura: Influencers del pasado

El Reto (Crear)

Lanzar un canal de BookTube ambientado en el Siglo de Oro, escribiendo guiones, reseñas en vídeo y campañas de publicidad.

La Necesidad (Comprender)

Para inventar contenido creíble, deben investigar el contexto histórico, analizar el lenguaje de la época y perfeccionar conectores y estructura.

El Impacto

Estudian gramática y ortografía por puro orgullo creativo para que su historia emocione y no sea un churro que nadie entienda.



Educación Artística y Valores: Inventores de soluciones

El Reto (Crear)

Construir La máquina de los abrazos u otro invento físico que resuelva un conflicto del patio escolar.

La Necesidad (Comprender)

Evaluar qué materiales son resistentes y planificar cómo comunicar la función del invento al resto de la comunidad.

El Impacto

El proceso fomenta el trabajo cooperativo y demuestra que comprenden lo que significa vivir en comunidad a través de la empatía aplicada.



Educación Física: Inventores de movimiento

El Reto (Crear)

Inventar el Deporte del Futuro combinando materiales inusuales, creando tutoriales para sus compañeros.

La Necesidad (Comprender)

Definir reglas propias, analizar el espacio, negociar conflictos sobre normas y equilibrar puntuaciones.

El Impacto

La motricidad, la resistencia y la velocidad se trabajan de forma orgánica. La clase se convierte en un laboratorio de soluciones tácticas y juego limpio.



Un acto de justicia educativa

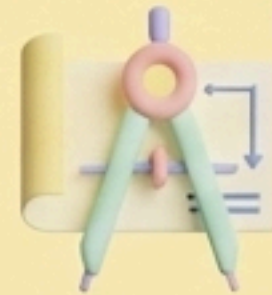
Recordar y comprender dejan de ser obligaciones pesadas para convertirse en las herramientas favoritas para materializar ideas.



Motivación Real: El “¿para qué sirve esto?” se responde solo.



Inclusión Total: Todos crean desde el minuto uno, eliminando la etiqueta de “el niño que no llega”.



Autonomía: El niño se convierte en el arquitecto de su propio aprendizaje.

Bibliografía y Recursos

Bibliografía

Churches, A. (2009). Bloom's Digital Taxonomy. Edorigami.

Tourón, J. (2014). La Taxonomía de Bloom: un referente para la educación del siglo XXI. Revista de Educación.

Enlaces

INTEF: Canal de formación docente con metodologías activas.

Ministerio de Educación: Guía sobre el uso de la taxonomía en entornos digitales.

Verles crear con esa cara de concentración es la prueba de que la taxonomía de Bloom funciona mejor si la ponemos a bailar.