



UNIVERSIDAD DEL SURESTE

ESCUELA DE MEDICINA

“TAXONOMIA DE BLOOM”

Materia: SEMINARIO DE TESIS

Presenta: Melanny Guadalupe Román Salazar

Dr. Sergio Jiménez Ruiz

Semestre: 8°

Grupo: “A”

Comitán de Domínguez, Chiapas a 03 de mayo del 2021

Taxonomía de Bloom.

Cuando estamos perdidos siempre buscamos el norte para orientarnos. La taxonomía de Bloom y la taxonomía revisada de Bloom, son herramientas clave para los docentes y los encargados del diseño de capacitaciones. Benjamín Bloom publicó la taxonomía original en los años 1950 y Lorin Anderson y Krathwohl le hicieron revisiones en el 2000.

Tanto la taxonomía original como la revisada por Anderson y Krathwohl se centran en el dominio cognitivo. En el año 1956, Benjamín Bloom, psicólogo educativo que trabajaba en la universidad de Chicago, desarrolló su taxonomía de objetivos educativos. Dicha taxonomía se convirtió en herramienta clave para estructurar y comprender el proceso de aprendizaje. En ella propuso que este último encajaba en uno de los tres dominios psicológicos, el cognitivo.

Dominios: dominio cognitivo: procesar información, conocimiento y habilidades mentales, dominio afectivo: actitudes y sentimientos, dominio psicomotor: habilidades manipulativas, manuales o físicas.

Taxonomía revisada de Bloom: En los años 90, un antiguo estudiante de Bloom, Lorin Anderson, revisó la taxonomía de su maestro y publicó, en el año 2001, la taxonomía revisada de Bloom. Uno de los aspectos clave de esta revisión es el uso de verbos en lugar de sustantivos para cada categoría.

y el otro, el cambio de la secuencia de éstas dentro de la taxonomía.

Subcategorías de la taxonomía revisada de Bloom:

- Habilidades de pensamiento de orden inferior: Recordar, entender, aplicar, analizar, evaluar, crear.
- Habilidades de pensamiento de orden superior: Crear, evaluar, analizar, aplicar, entender, recordar.

La colaboración y la taxonomía digital de bloom, En una reciente entrada publicada en el blog oficial de Google, esta empresa identificó las siguientes habilidades o cualidades clave para los empleados del siglo XXI. habilidades de comunicación, jugadores de equipo; Una publicación de la UNESCO, define 4 pilares de la educación: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás, aprender a ser.

Existe un vasto conjunto de herramientas de colaboración: wikis, blogs, herramientas colaborativas para documentos, redes sociales, sistema de administración del aprendizaje. Estas herramientas posibilitan la colaboración y por lo tanto, ayudan en la enseñanza y el aprendizaje en el siglo XXI.

¿Es importante el conocimiento o el contenido?
Por supuesto que la respuesta a esta pregunta es el conocimiento. Debemos enseñar conocimiento o contenido contextualizando con las tareas y actividades que llevan a cabo los estudiantes.

Nuestro suministro de conocimiento debería constituir un andamiaje que apoye el proceso de aprendizaje y ofrezca fundamento a las actividades.

Habilidades de pensamiento.

Las habilidades de pensamiento son fundamentales. Mientras que mucho del conocimiento que enseñemos será obsoleto en unos años, las habilidades de pensamiento, una vez se adquieren, permanecerán con nuestros estudiantes. Esta frase es muy cierta, podemos saber mucho, pero si encontramos la forma de ser más hábiles para realizar algo, todo es más fácil.

Recordar:

Aun cuando recordar lo aprendido es el más bajo de los niveles de la taxonomía, es crucial para el aprendizaje. Recordar no necesariamente tiene que ocurrir como una actividad independiente, por ejemplo aprender de memoria, hechos, valores y cantidades.

Actividades digitales para recordar: Recitar, examen, tarjetas para memorizar, definición, hecho, hoja de trabajo

Comprender: Construye relaciones y crece conocimientos. Las adiciones digitales a esta categoría y sus justificaciones son las siguientes: Búsquedas avanzadas y Booleana, penandismo en formato de blog, categorizar y etiquetar, comentar y anotar, suscribir.

Actividades digitales para comprender: Resumir, Recolectar, explicar, mostrar y contar, listar, etiquetar, suscribir

Aplicar, las adiciones digitales a esta categoría y sus justificaciones son las siguientes: Correr y operar, jugar, cargar y compartir, hackear, editar,

Analizar, adiciones digitales a esta categoría y sus justificaciones son las siguientes: Recombinar, enlazar, ingeniería inversa, cracking.

Actividades digitales para analizar: encuestar, usar base de datos, resumir, informar, graficar, usar hoja de cálculo, hacer lista de verificación, graficar.

Evaluar: hacer juicios en base a anteriores y estándares utilizando la comprobación y la crítica.

Crear: Juntar los elementos para formar un todo coherente y funcional, generar, planear o producir.

Referencias bibliográficas

Churches, A. 2009, Bloom's Taxonomy Blooms Digitally, ResearchGate.

Anderson, L.W., and D. Krathwohl (Eds.) (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Longman, New York.

Canarias, G. d. (s.f.). La taxonomía de Bloom, una herramienta imprescindible para enseñar y aprender. Consejería de educación, universidades, cultura y deportes.