

TAXONOMIAS DE LOS OBJETIVOS



INTRODUCCIÓN

En la actualidad los sistemas de educación han venido cambiando, buscando desarrollar diferentes metodologías de aprendizaje mediante la aplicación de las TIC, teniendo en cuenta las competencias que deben adquirir los estudiantes dentro del desarrollo del contenido de las diferentes asignaturas impartidas, tanto en los colegios, universidades, centro de estudios entre otros, pero su sistema de medición para evaluar los conocimientos adquiridos no son equitativos y no alcanzan a determinar los logros o metas de los estudiantes frente a los objetivos planteados; es decir que, es importante confrontar entre lo que realmente se desea (objetivos) y lo que realmente se alcanza durante el proceso de enseñanza – aprendizaje (logros).

Desde la década de los años 50, varios autores han planteado diferentes taxonomías para la redacción de los objetivos de aprendizaje en los procesos de evaluación en el sistema educativo. Entre ellos se cuentan las **taxonomías de Bloom y la de Marzano y Kendall.**

La taxonomía de Bloom plantea los dominios de conocimientos que facilitan ubicar y hasta dónde debe llegar el estudiante; y la taxonomía de Marzano y Kendall los clasifica en dominios de conocimiento y niveles de procesamiento cognitivo.

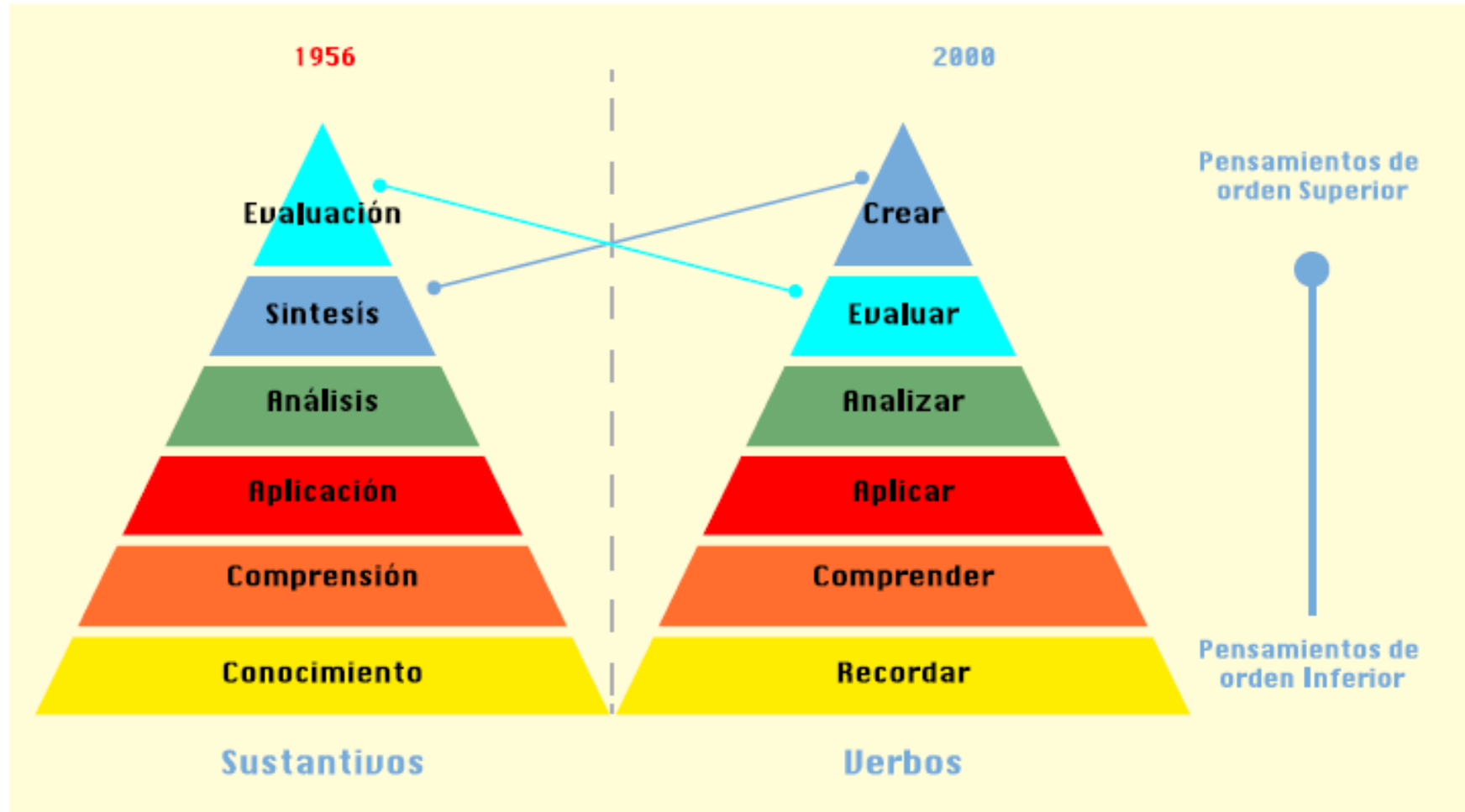
TAXONOMÍA PARA LA ERA DIGITAL DE BLOOM

Benjamín Bloom (1957), diseñó una Taxonomía basada en una clasificación de verbos, que permitan a los docentes redactar los objetivos que se buscan en el proceso de enseñanza - aprendizaje y puedan así plantear lo que desean que sus estudiantes aprendan, en una forma organizada y jerárquica.

La taxonomía posee seis niveles, con subniveles dentro de cada nivel, conocida también como la taxonomía de objetivos de la educación, es una clasificación de los diferentes objetivos y habilidades.

Taxonomía de Bloom Revisada

Modelo comparación Taxonomía Bloom y Anderson.



TAXONOMIA DE BLOOM

DE HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

CATEGORIA	CONOCIMIENTO	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	ORDEN SUPERIOR		
	RECOGER INFORMACIÓN	CONFIRMACIÓN APLICACIÓN	HACER USO DEL CONOCIMIENTO	ANÁLISIS DIVIDIR DESGLOZAR	SINTETIZAR REUNIR INCORPORAR	EVALUAR 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 Conecta Divide Compara Colecciona Selecciona Explica 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.



Habilidades de pensamiento	Verbos claves
Recordar	Reconocer, listar, describir, identificar, recuperar, denominar, localizar, encontrar, utilizar viñetas, (bullet pointing), resaltar, marcar (bookmarking), participar en la red social (social bookmarking), marcar sitios favoritos (favouriting/ local bookmarking), buscar, hacer búsquedas en Google (googling).
Comprender	Interpretar, resumir, inferir, parafrasear, clasificar, comparar, explicar, ejemplificar, hacer búsquedas avanzadas, hacer búsquedas Booleanas, hacer periodismo en formato de blog (blog journalism), "Twittering" (usar Twitter), categorizar, etiquetar, comentar, anotar, suscribir.
Aplicar	Implementar, desempeñar, usar, ejecutar, correr, cargar, jugar, operar, "hackear" (hacking), subir archivos a un servidor, compartir, editar.

Habilidades de pensamiento

Verbos claves

Analizar

Comparar, organizar, construir, atribuir, delinear, encontrar, estructurar, integrar, recombinar, enlazar, validar, hacer ingeniería inversa (reverse engineering), "cracking", recopilar información de medios (media clipping) y mapas mentales.

Evaluar

Revisar, formular hipótesis, criticar, experimentar, juzgar, probar, detectar, monitorear, comentar en un blog, revisar, publicar, moderar, colaborar, participar en redes (networking), reelaborar, probar.

Crear

Diseñar, construir, planear, producir, idear, trazar, elaborar, programar, filmar, animar, bloguear, video bloguear (video blogging), mezclar, remezclar, participar en un wiki (wiki-ing), publicar "videocasting", "podcasting", dirigir, transmitir.

CLAVES EN LA TAXONOMIA DE BLOOM

- ▶ Antes de llegar a entender un concepto hay que recordarlo
- ▶ Antes de poder aplicar un concepto hay que entenderlo
- ▶ Antes de poder analizar un concepto hay que aplicarlo.
- ▶ Antes de evaluar su impacto hay que analizarlo.
- ▶ Antes de crear hay que recordar, entender, aplicar, evaluar y analizar.