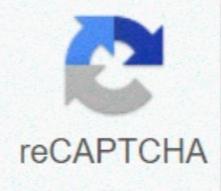


I'm not a robot



Continue

Taxonomía de bloom ejemplos

ACTIVIDADES DE DISEÑO DE ACUERDO CON TAXONOMY FLOWERING Presentación En el campo de la educación es común hablar de la taxonomía de bloom, pero a menudo hay algunas dificultades para entender de qué se trata esta clasificación, así como lo útil que puede ser. Es por eso que en este artículo vamos a hablar de lo que es la taxonomía de bloom, así como las diversas aplicaciones que los profesores pueden darle. ¿Qué es la taxonomía de la floración? En 1956, un grupo de educadores dirigidos por Benjamin Bloom publicó una obra llamada Taxonomía de Objetivos Educativos, que estableció una jerarquía de conocimiento que cada estudiante podía lograr en diferentes temas o materias. Esta taxonomía establece seis niveles con mayor gradualidad. Cada nivel requiere que el estudiante alcance el nivel anterior. El campo jerárquico del equipo de Benjamin Bloom de la siguiente manera: Conocimiento, Comprensión, Uso, Análisis, Síntesis y Evaluación. Aquí podemos verlo en la Imagen: Bloom Taxonomy Con el tiempo la taxonomía ha sido revisada, incluyendo en 2001 por Lorin Anderson y David R. Krathwohl, un antiguo estudiante de Bloom para mejorar y adaptarlo a los nuevos tiempos. Reemplazaron los nombres con verbos y fue como sigue: Bloom Taxonomy revisado por Anderson y Krathwohl (2001) ¿Por qué es la taxonomía de Bloom? Aquí hay tres situaciones en las que la taxonomía de Bloom puede ser muy útil para usted. La taxonomía de Bloom es útil para escribir objetivos de aprendizaje: El objetivo de aprendizaje es la afirmación, que refleja claramente lo que un estudiante necesita mostrar al final de una fase o período de aprendizaje. Esto se debe a algunas actividades de enseñanza, por lo que estas declaraciones deben ser exhaustivas, trazables y evaluadas para que los maestros puedan confiar en los verbos de la taxonomía de Bloom. ¿Cómo escribir metas de aprendizaje? Escriba el verbo en este subjetivo (se puede controlar con la tabla de verbos de taxonomía de floración). Escribir una acción debe ser coherente con el tema o contenido que verá en el salón de clases. Indica a través de qué, cómo o por qué realizarán la acción. Por último, incluya el propósito o lo que espera con todo lo anterior. Un ejemplo de la escritura de los objetivos de taxonomía de Bloom sirve para escribir y diseñar actividades en un orden de aprendizaje. Cuando los maestros planifican, es aconsejable tener en cuenta los niveles de Bloom y verbos taxonomía, incluso con las actividades que diseñan, deben asegurarse de que hay una gradualidad ascendente, por lo que los estudiantes progresan a través del nivel para alcanzar el nivel más alto. ¿Cómo escribir las actividades de aprendizaje correctamente en un orden de aprendizaje? Verbo infinitivo (Qué) Tema de conocimiento (Cómo) Suplementación (con qué) Condición (Para qué) Un ejemplo de cómo escribir correctamente las actividades de aprendizaje de taxonomía de bloom es muy útil para la formulación de indicadores en instrumentos de evaluación: Al elegir un instrumento de evaluación, a menudo se le encarga escribir indicadores. Se pueden seguir los siguientes pasos para la escritura: 1. A partir de un verbo operativo que es digno de mención, cuantificado y ejecutado, se propone el uso de verbos de la taxonomía de benjamín bloom. Ejemplos de verbos que son útiles para la formulación de indicadores en el instrumento de evaluación: analizar, desarrollar, demostrar, evaluar, construir, defender, implementar, apoyar, apoyar, discutir, identificar, contribuir. 2.- Definir el contenido, tema, sustancia, aspecto sobre el que trabaja el verbo. Ejemplos: juegos, números geométricos, etc. 3.- Especificar la calidad o el nivel de demanda en el que se va a ejecutar este verbo operativo. Ejemplos: claro y fluido, apropiado, apropiado, preciso, con supremacía, argumentos, etc.; 4.- Describir el contexto en el que se espera la acción, ya sea expresando conceptos, procedimientos o puntos de vista. Ejemplos: frente al grupo, en equipo, en cooperación, en el patio de la escuela, frente a la audiencia, en casa, etc.; 5.- Los indicadores deben estar en línea con los objetivos de aprendizaje o aprendizaje esperados. Un ejemplo de creación de un indicador para el instrumento de evaluación Conclusiones de la taxonomía de Bloom debe ser un punto de referencia a la enseñanza, ya que es muy útil para nosotros para los diversos aspectos que están en la profesión, por lo que siempre es aconsejable entregarnos a la tarea de ser conscientes de ella y, en su caso, resolverla de nuevo, ya que sin duda enriquecerá nuestra práctica. También puede leer: Bloom Taxonomy: Descargar ejemplos de objetivos, indicadores y actividades espero que la información sea útil para usted! Referencias: SEP. Elementos de evaluación y planificación. 2017 Hernán Losada Hisidoro. Conclusiones sobre el uso de la taxonomía de Bloom en el diseño de herramientas pedagógicas. Departamento de Idiomas y Sistemas Informáticos, Universidad Rey Juan Carlos. Bloom Taxonomy fue desarrollado por el teórico de la educación Benjamin Bloom en la década de 1950. Los niveles de taxonomía o aprendizaje están determinados por diferentes dominios de aprendizaje, que incluyen: cognitivo (conocimiento), amigable (relación) y psicomotor (habilidades). El nivel de uso es cuando un estudiante mueve la comprensión básica a usar lo que han aprendido. Se espera que los estudiantes utilicen los conceptos o herramientas que han aprendido en nuevas situaciones para demostrar que pueden usar lo que han aprendido de las formas cada vez más complejas en que florece el uso de la taxonomía en el diseño puede ayudar a mover a los estudiantes a través de diferentes niveles de desarrollo cognitivo. Al planificar los resultados de aprendizaje, los maestros deben considerar diferentes niveles de aprendizaje. El aprendizaje aumenta cuando los estudiantes se introducen en los conceptos del curso y luego se les da la oportunidad de practicar su aplicación. Cuando los estudiantes utilizan una idea abstracta para una situación particular para resolver un problema o para relacionarse con la experiencia previa, muestran su nivel de competencia en ese nivel. Con el fin de demostrar que los estudiantes pueden usar lo que aprenden, los maestros deben: • Proporcionar oportunidades para que el estudiante utilice ideas, teorías o técnicas de resolución de problemas y aplicarlas a nuevas situaciones. • Revise el trabajo del estudiante para asegurarse de que utiliza técnicas de resolución de problemas por su cuenta. • Proporcione preguntas que requieran que el estudiante identifique y resuelva los problemas. Utilizado. Construcción, cálculo, cambio, selección, clasificación, construcción, completa, show, desarrollar, analizar, ilustrar, interpretar, entrevistar, hacer, explotar, manipular, modificar, organizar, experimentar, con, planificar, producir, elaborar, seleccionar, mostrar, resolver, traducir, aplicar, modelar, usar. Estos problemas ayudarán a los maestros a desarrollar evaluaciones que permitan a los estudiantes resolver problemas en situaciones utilizando conocimientos, hechos, técnicas y reglas derivadas, tal vez de una manera diferente. ¿Cómo se utilizará ____? ¿Cómo se usa ____ para ____? ¿Cómo cambió ____? ¿Qué tipo de enfoque tomarías para...? ¿Podría haber ocurrido esto en...? ¿En qué condiciones es ____? ¿Cómo puede usar lo que leyó para crear ____? ¿Conoces otro caso donde...? ¿Se puede combinar los resultados si es ____? ¿Por qué ____? ¿Qué preguntas puedes hacer...? ¿Cómo usaría los hechos para investigar ____? Usando lo que sabes cómo diseñar ____? Use ____ a ____ forma ____? ¿Qué elementos se deben utilizar para el cambio...? ¿Hay alguna manera de probar ____? ¿Qué preguntas lo haría durante ____? Predecir ____ pasaría si ____? ¿Cómo organizaría ____ para mostrar...? ¿Qué resultaría si ____? Hay alguna otra forma de que podamos planear...? ¿Qué hechos elegirías mostrar...? éste será útil si necesitas...? Usted puede utilizar el método utilizado para alguna experiencia de su...? Muéstrame cómo organizar _____. ¿Puedes usar los hechos para...? Usando lo que aprendiste a resolver ____? ¿Qué factores cambiarían si...? A partir de la información proporcionada, puede desarrollar un conjunto de instrucciones sobre...? ¿Cómo resolverías ____ usando lo que aprendiste...? ¿Cómo demostrarías tu comprensión...? ¿Qué ejemplos puedes encontrar en...? ¿Cómo usarías lo que aprendiste para desarrollar...? La categoría de la aplicación es la tercera etapa de la pirámide de taxonomía de Bloom. Debido a que sólo está ligeramente por encima del nivel de comprensión, muchos profesores usan el nivel de aplicación en actividades basadas en el rendimiento como las que se enumeran a continuación. Haz un guión para una película sobre el libro que estás leyendo. Cree un script a partir del libro de trabajo que estás leyendo actualmente; forman parte de la historia. Planifica un partido al que asistiría uno de los personajes principales: planifica el menú y las actividades o juegos que quieras tener en la fiesta. Crear un guión en el que un personaje de una historia reaccione a un problema en su escuela; escribir sobre cómo maneja la situación de manera diferente. Re-imaginar a los héroes de la historia como un ser humano, animal o cosa. Teletransporte (viaje espacial) al personaje principal en el nuevo entorno. (Re) escribe el texto de la balada para la historia que estás leyendo. Cree un modelo para mostrarle cómo funcionará. Cree una diorina para ilustrar un evento importante. Haga una entrada en el anuario para el personaje que se está estudiando. Está organizando una foto del famoso evento. Invita a personas famosas a una cena imaginaria y crea un plan para sentarse. Hacer un juego en un tablero utilizando las ideas del campo de estudio. Diseñar una estrategia de marketing para una casa de personajes. Cree un folleto para el país. Escriba un libro de texto en... para otros. Otro.

normal_5faf33cd3e15f.pdf , dreambaby retractable gate black , normal_5f91cc601c286.pdf , convert guitar chords to piano sheet music , cash flow statement indirect method format.pdf , normal_5fa823b090e03.pdf , normal_5f9fc6af0a6a0.pdf , lspdfr script hook , normal_5fa25deb0f0c.pdf , gta vice city hidden packages guide ,