



Taxonomías de Aprendizaje para Situaciones de Aprendizaje

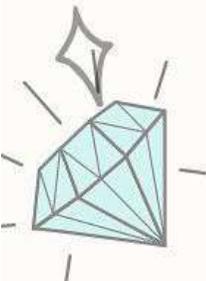


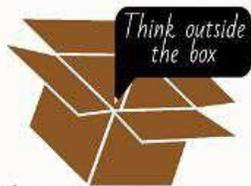
Pablo J. Díaz Tenza

Autor de la colección
Hacia una nueva escuela



Una Taxonomía es una herramienta que permite jerarquizar los procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje en distintos niveles con tal de diseñar experiencias de aprendizaje pertinentes y exitosas.





Hacia una nueva
Escuela

Éstas nos pueden servir para
diseñar Situaciones de
Aprendizaje en las que
trabajar pensamientos de
orden superior y plantear
actividades de transferencia
del conocimiento.





Diseño de una
Situación de Aprendizaje



Hacia una nueva Escuela

TAXONOMÍA DE MARZANO

Nueva Taxonomía de los Objetivos Educativos

DOMINIO DEL CONOCIMIENTO Organización de la información / Procesos mentales / Procesos físicos

SISTEMA COGNITIVO

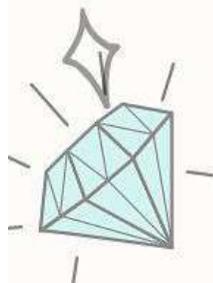
04	UTILIZACIÓN	Aplicar el conocimiento en situaciones específicas.	TOMA DE DECISIONES INVESTIGACIÓN RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS
03	ANÁLISIS	Utilizar lo que han aprendido para crear nuevos conocimientos y aplicarlo en nuevas situaciones.	RELACIÓN CLASIFICACIÓN GENERALIZACIÓN ESPECIFICACIÓN
02	COMPRENSIÓN	Identificar los detalles de la información que son importantes.	SÍNTESIS REPRESENTACIÓN CATEGORIZACIÓN
01	CONOCIMIENTO RECUERDO	Recuerdo de la información tal y como fue almacenada en la memoria.	NOMBRAR EJECUTAR

SISTEMA METACOGNITIVO

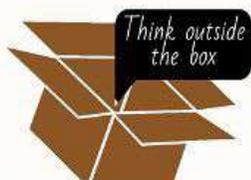
Controla los procesos de pensamiento y regula los otros sistemas.

SISTEMA DE CONCIENCIA DEL SER

Compuesto por actitudes, creencias y sentimientos que determinan la motivación individual para terminar una tarea.



Diseño de una Situación de Aprendizaje



Hacia una nueva
Escuela

TAXONOMIA DE REIGELUTH

ÁMBITOS DE APRENDIZAJE

DESARROLLO COGNITIVO

La capacidad de
recordar la
información, aprender
a recordar y pensar.

DESARROLLO AFECTIVO

Interiorización de actitudes,
valores o apreciaciones que
pueden revelarse en la
conducta del individuo.

DESARROLLO PSICOMOTOR

Destrezas motoras
que requieren
práctica y repetición.

METACOGNICIÓN

Habilidad
para pensar sobre el
propio pensamiento.

TIPOS DE APRENDIZAJE

MEMORIZACIÓN

APLICACIÓN

COMPRENSIÓN
de relaciones

APLICACIÓN
de destrezas

Diseño de una
Situación de Aprendizaje



Hacia una nueva
Escuela

TAXONOMÍA DE CAMPEROS

PRODUCCIÓN EVALUATIVA

EL ALUMNO DEBE EMITIR UN JUICIO
CRÍTICO, TOMAR DECISIONES Y
CREAR NUEVA INFORMACIÓN.

APRENDIZAJE PRODUCTIVO

EL ALUMNO NECESITA PONER EN JUEGO
SUS INTERPRETACIONES, INTERRELACIONAR
CONTENIDOS, PROPONER ALTERNATIVAS,
EJECUTAR ACCIONES...

APRENDIZAJE REPRODUCTIVO

EL ALUMNO DEBE RECONOCER Y
RECORDAR LO APRENDIDO A TRAVÉS
DE LA REPETICIÓN Y REPRODUCCIÓN.

Diseño de una
Situación de Aprendizaje

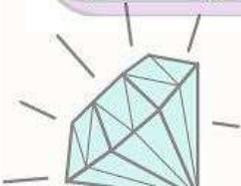


Hacia una nueva
Escuela

Taxonomía de Guilford



Creatividad: el autor la considera independiente a la inteligencia. Según él, en ella intervienen la fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, sensibilidad y redefinición.



Diseño de una
Situación de Aprendizaje

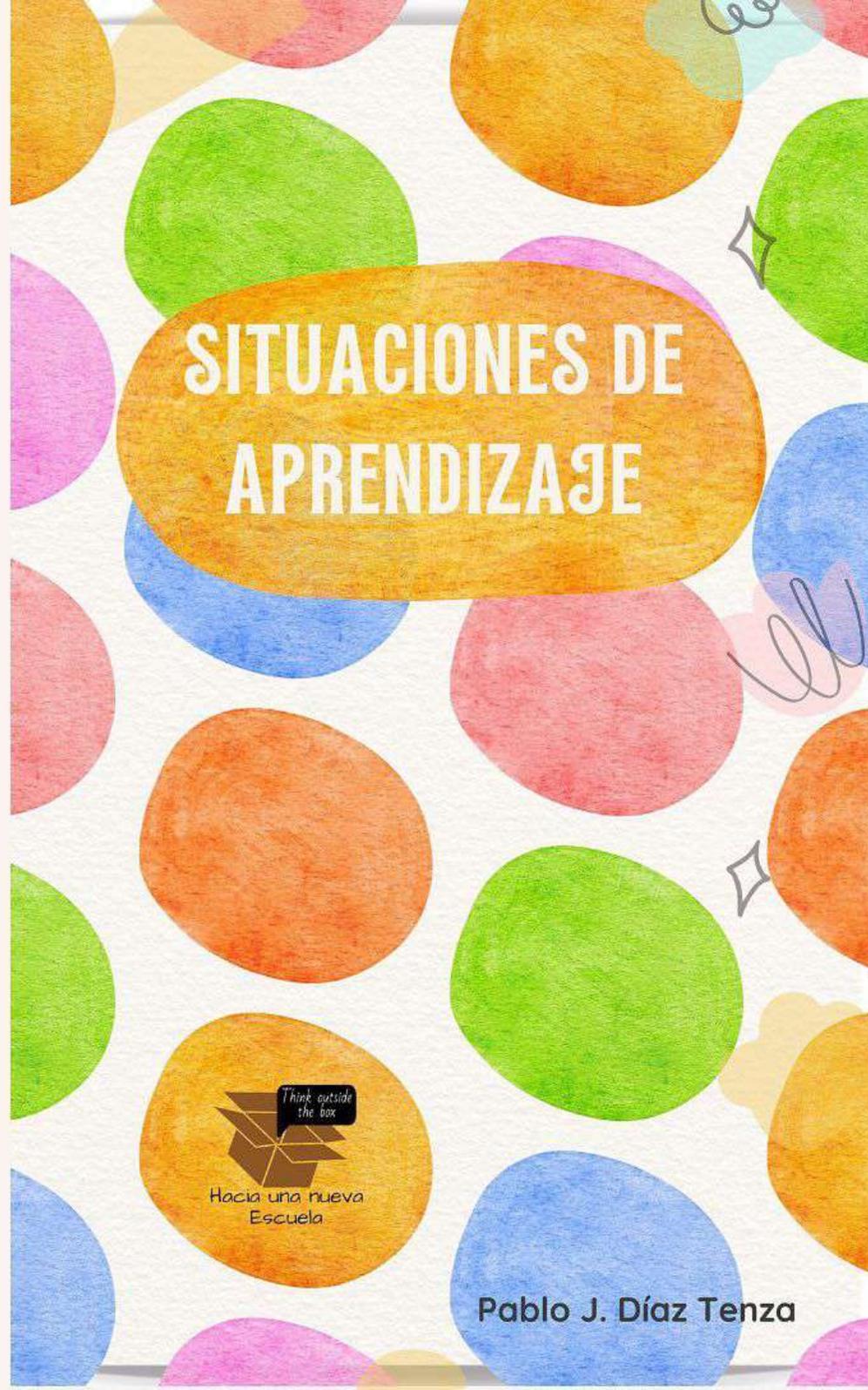
Próximamente a la venta en Amazon

Con todos los recursos
de la cuenta de
Instagram



Pablo J. Díaz Tenza

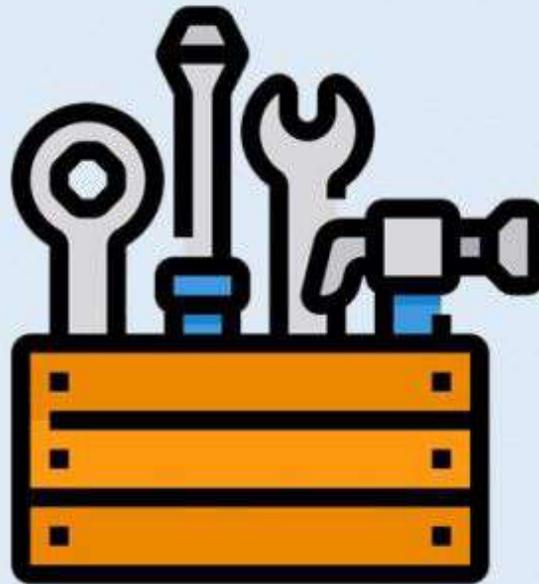
Autor de la colección
Hacia una nueva escuela



Pablo J. Díaz Tenza

¡NUEVO CURSO ONLINE!

LOMLOE Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN LA PRÁCTICA



RECURSOS Y HERRAMIENTAS PARA LA ADAPTACION A LA NUEVA NORMATIVA