¿Qué significa "Crear"?

Nivel 6: Crear en la Taxonomía de Bloom

Nos adentramos en el último nivel de la taxonomía: crear. La habilidad de crear implica aplicar todas las habilidades anteriores de la taxonomía.

Crear requiere de la capacidad de recopilar y comprender información, analizar necesidades u objetivos, aplicar conocimientos con un fin y evaluar diversas posibilidades.

En esta categoría vamos a desarrollar la capacidad de elaborar, generar y planear productos o patrones. Es imprescindible generar en el aula, la posibilidad de desarrollar creaciones propias o colectivas, desarrollar estrategias de creatividad, prototipado, diseño y producción, preparando al alumno para procesos dinámicos y de innovación constante.

Las actividades que vamos a llevar a cabo están enfocadas a proyectar y desarrollar productos con diversas aplicaciones móviles, desde collage o poster de imágenes a creaciones audiovisuales. Podrás elegir aquellas propuestas que más se adapten a tus intereses, tiempos, competencia digital y motivaciones.

En este módulo crearemos composiciones visuales de imágenes con resultados muy vistosos y de fácil aplicación en el aula.

Podrás aprender los fundamentos y pasos para crear Realidad Aumentada. A través de la aplicación Aurasma y siguiendo el vídeo tutorial, te resultará muy sencillo incorporar esta herramienta a tu práctica.

Será posible elaborar y difundir sencillos vídeos, los cuales podrás editar para que el resultado sea de calidad. Los vídeos suponen una herramienta muy útil y motivadora para el alumnado.

Con la aplicación Tellagami te sugerimos diseñar y crear divertidas animaciones; es una herramienta de fácil manejo.

Te proponemos también, crear y compartir archivos de audio que serán muy útiles en tus actividades y proyectos.

Enlace al vídeo: www.youtube.com/embed/BC88dbp5-bI

Copyright 2026

Revision #1
Created 2022-02-01 11:18:15 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 11:18:15 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026