



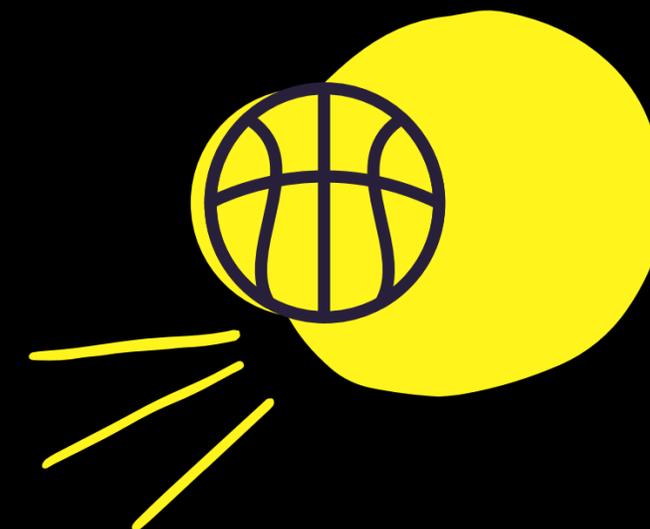
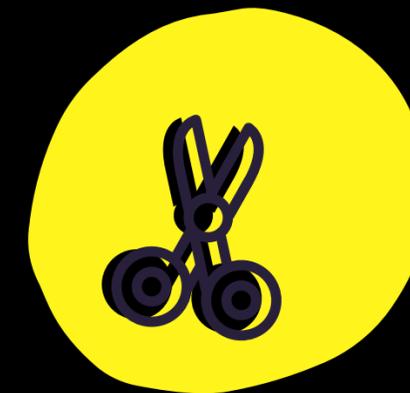
O QUE VOCÊ PRETENDE COM ESSA AULA?

Guia baseado na
Taxonomia de Bloom

TAXONOMIA DE BLOOM

1956 - CRIAÇÃO
2001 - ATUALIZAÇÃO

Criada por um grupo de pesquisadores nos Estados Unidos na década de 50, cujo líder foi Benjamin Bloom, o estudo classificou (por isso taxonomia) a aprendizagem em domínios cognitivos, afetivos e psicomotor.



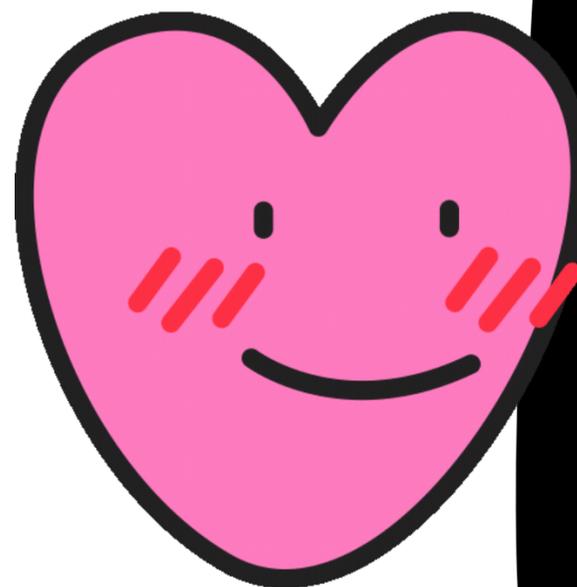
CLASSIFICAÇÃO DA TAXONOMIA

DOMÍNIO COGNITIVO



Habilidades mentais,
competências
técnicas.

DOMÍNIO AFETIVO



Sentimentos ou
manifestações
emocionais, atitudes.

DOMÍNIO PSICOMOTOR



Habilidades manuais
ou físicas.



O QUE É COGNIÇÃO?

**PROCESSO OU FACULDADE DE
ADQUIRIR CONHECIMENTO**

NOSSA PRAIA AQUI SÃO A COGNIÇÃO E O CORAÇÃO...



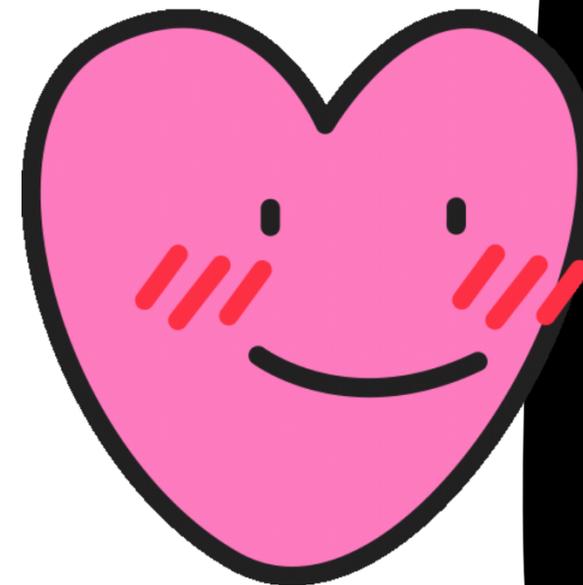
DOMÍNIO COGNITIVO



O que é preciso para
desenvolver
**habilidades mentais,
competências
técnicas?**

Sentimentos ou
**manifestações
emocionais, atitudes.**

DOMÍNIO AFETIVO



DOMÍNIO COGNITIVO!

OBJETIVOS EDUCACIONAIS

1

LEMBRAR

2

COMPREENDER

3

APLICAR

DOMÍNIO COGNITIVO!

OBJETIVOS EDUCACIONAIS

4

ANALISAR

5

AVALIAR

6

CRIAR

EXEMPLOS DE ATIVIDADES X OBJETIVO

DOMÍNIO COGNITIVO!

Se eu quero que meu
treinando se **LEMBRE**
de alguma informação
posso usar exercícios
ou um vídeo...



Se eu quero que meu
treinando **ANALISE**
algo, posso aplicar
atividades de
colaboração e
debates...



Se eu quiser que os
treinandos exercitem
a **COMPREENSÃO**
posso aplicar
simulações ou
perguntas para
aferir o que ele
compreendeu do que
aprendeu...



AO PLANEJAR UMA AULA ONLINE:



Investigue o que eles aprenderão. Por que é importante saber isso? O que quer que os treinandos sejam capazes de fazer?



Faça acordos de desenvolvimento, para uma aula envolvente e produtiva.

LEGAL... MAS E DAÍ?

Funciona assim,



e se você quisesse ensinar uma pessoa adulta a **COMPREENDER** como se joga basquete... por onde você começaria?

1

Primeiro, você a ajudaria **LEMBRAR** das vezes em que viu alguém jogar e como ela jogava...

2

Depois você pede para ela **LISTAR** as principais regras do jogo.

3

Por fim você aplica exercícios para ver se ela **COMPREENDEU** as bases das principais jogadas.

DOMÍNIO COGNITIVO!

6 NÍVEIS

Imagine que a Taxonomia é uma escada, com 6 degraus, a caminho da aprendizagem...

Não se pode passar para o próximo nível sem antes ter experimentado e dominado a habilidade do nível anterior.



DOMÍNIO COGNITIVO!

LEMBRA DA AULA DE BASQUETE?



Nossa aula teve como objetivo de aprendizagem chegar até o nível **2** da Taxonomia de Bloom,
COMPREENDER.



DOMÍNIO COGNITIVO!

DOMÍNIO COGNITIVO!



**ATIVIDADES
X
TAXONOMIA**



6 CRIAR!



5 AVALIAR



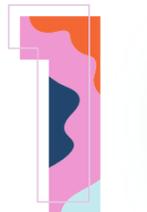
4 ANALISAR



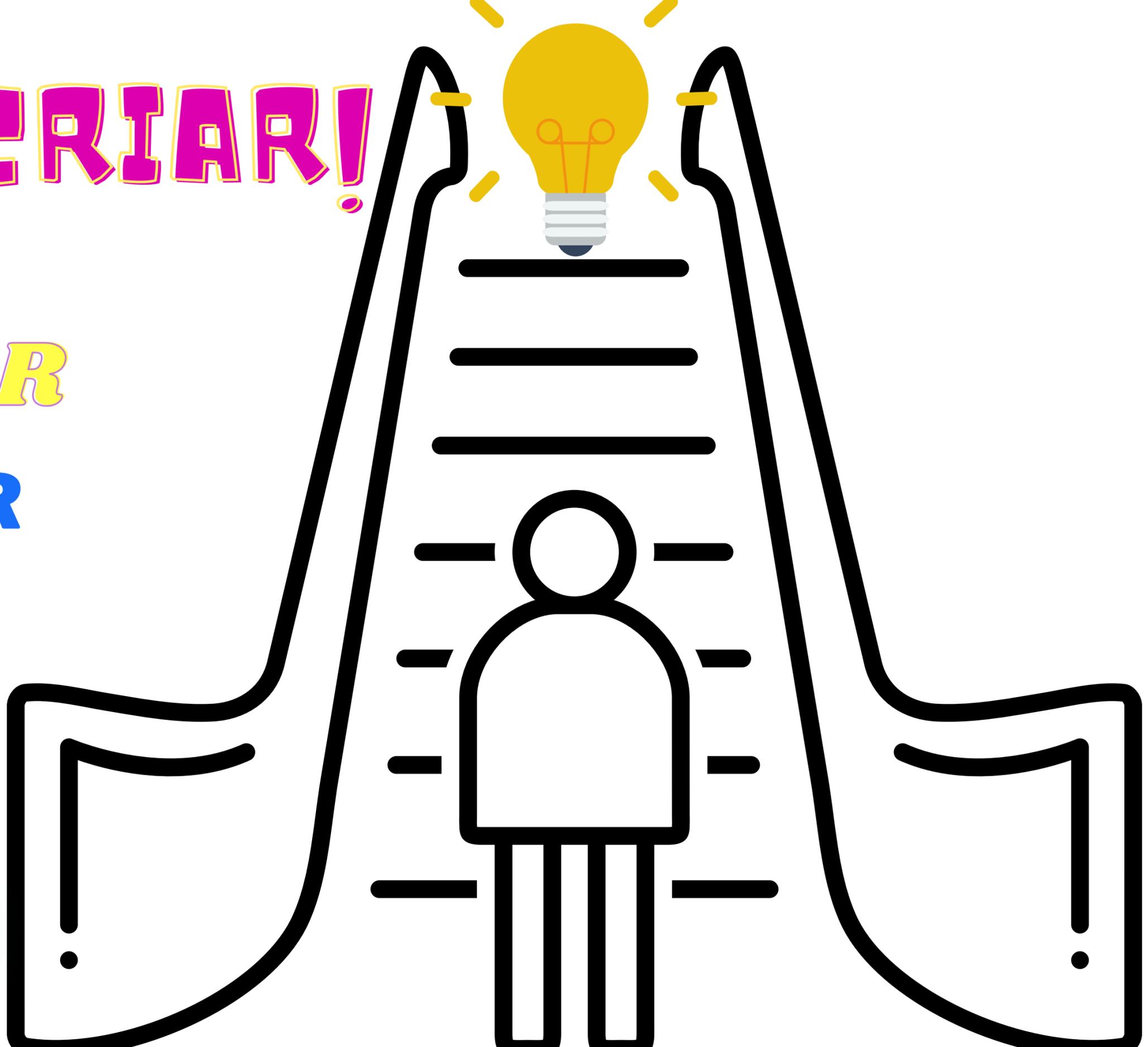
3 APLICAR



2 COMPREENDER



1 LEMBRAR



TAXONOMIA DE BLOOM - NÍVEL COGNITIVO



BLOOM EM AÇÃO!



Para cada objetivo da Taxonomia no **DOMÍNIO COGNITIVO**,
ações que apoiam o desenvolvimento:



Para **LEMBRAR**, liste,
memorize, repita,
defina.



Para **COMPREENDER**, faça
exercícios, relacione, traduza,
localize, identifique, explique,
discuta, descreva, classifique.

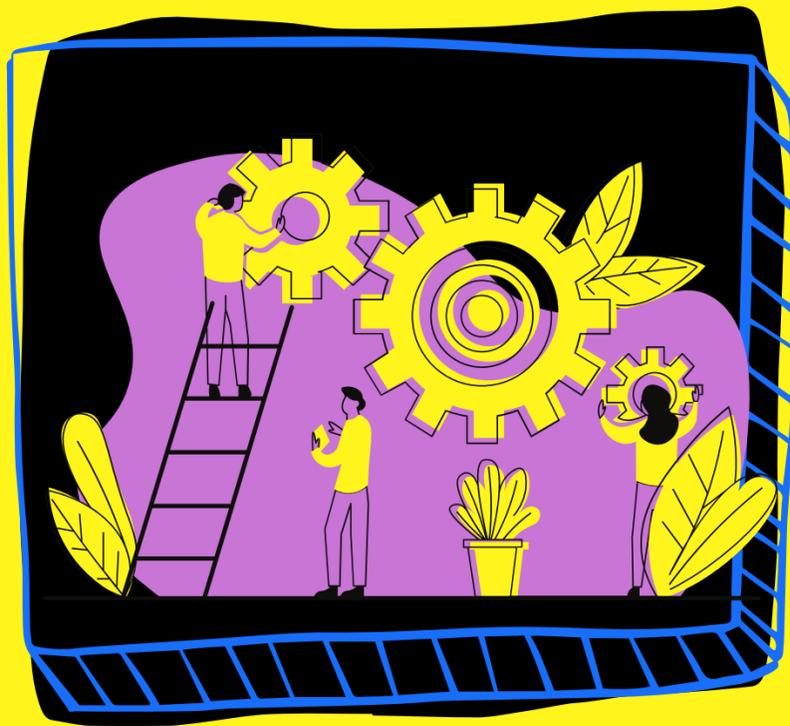


Para **APLICAR**
execute, implemente,
resolva, demonstre,
use, interprete,
operacionalize.

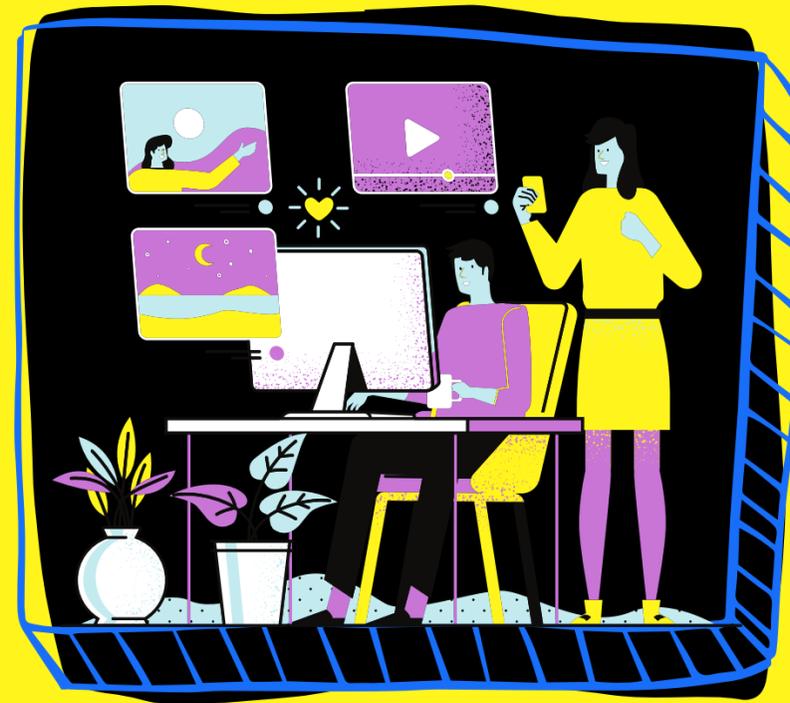
BLOOM EM AÇÃO!



Para cada objetivo da Taxonomia no **DOMÍNIO COGNITIVO**,
ações que apoiam o desenvolvimento:



Para **ANALISAR**, distinga,
organize, relate, compare,
examine, experimente,
questione, teste.



Para **AVALIAR**,
argumente, defenda,
julgue, selecione, dê
apoio, critique, pese.



Para **CRIAR**
construa, conjecture,
investigue, autorize.

E O DOMÍNIO AFETIVO?

A AFETIVIDADE REFERE-SE ÀS EMOÇÕES, AOS SENTIMENTOS E AOS COMPORTAMENTOS DESENVOLVIDOS A PARTIR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM, CONSIDERANDO QUE NÃO SOMOS MAIS OS MESMOS DEPOIS DE APRENDERMOS ALGO.

Domínio AFETIVO



OBJETIVOS EDUCACIONAIS

1 RECEPTÃO

Capacidade de tomar consciência das próprias emoções e atitudes.

2 RESPOSTA

Treinando é **PROTAGONISTA** no processo de aprendizagem, recebe e reage à estímulos.

3 AVALIAÇÃO

Atribui valor ao conhecimento de forma consciente. Os recursos internalizados agora fazem parte de seu repertório intelectual.

Domínio AFETIVO

OBJETIVOS EDUCACIONAIS

4



ORGANIZAÇÃO

Agrupa as informações em seu repertório mental, de modo a comparar, relacionar e elaborar todo o conteúdo aprendido.

5



CARACTERIZAÇÃO

O treinando passa a incorporar o novo valor que recebeu, como se fosse sua característica pessoal.



O QUE É METODOLOGIA ATIVA?

Processo através do qual o treinando é o protagonista de sua própria aprendizagem e o instrutor é o facilitador.

ASSISTA AO VÍDEO NESSE MÓDULO