

## Clasificación de recursos digitales desde el dominio del conocimiento

### Classification of digital resources from the domain of knowledge

*Sandra Patricia Ochoa Guevara<sup>1</sup>, Shirley Ramírez Campos<sup>2</sup>*  
*<sup>1</sup>Universidad de Santander - SENA, <sup>2</sup>Universidad de Santander*

#### Resumen

Los contextos de la actual sociedad de red, exige a los sistemas educativos, no solo la actualización de currículos en los escenarios de la formación, sino el uso adecuado de recursos digitales que subyacen de la construcción de objetivos de aprendizaje pertinentes, bajo el Dominio del Conocimiento, centrado en la manipulación de la información, los procedimientos mentales y los procedimientos psicomotrices, propuesto por la Taxonomía de Marzano y Kendall (2007) los cuales mantienen un papel significativo en la determinación del uso de recursos digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Por esto se propone un estudio científico con un enfoque cuantitativo y de tipo descriptivo correlacional, que permite conocer cuáles recursos digitales bajo la construcción de objetivos de aprendizaje de la Taxonomía de Marzano y Kendall utilizan los profesores para potenciar el pensamiento creativo en los estudiantes de la Media Secundaria en Colombia, con la implementación de instrumentos validados por juicios de expertos y el Coeficiente de Cronbach, con un análisis estadístico descriptivo que permitirá conocer el comportamiento de las variables de estudio.

Sumado a lo anterior, se determina la metodología de enseñanza enfocada hacia el aprendizaje socio emocional coherente a la pretensión investigativa, bajo un modelo instruccional, que contribuya a la construcción de elementos del pensamiento creativo desde la fluidez, elaboración, originalidad y flexibilidad propuestos por Esquivias (2009) y sugeridos por la Agenda 2030 desde La Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2020). Por esto, se espera que los docentes hagan uso adecuado del recurso digital, desde la construcción de objetivos de aprendizaje vinculando los Niveles del Procesamiento y los Dominios del Conocimiento como canales determinísticos del recurso digital para generar capacidades cognitivas que promuevan la inclusión del desarrollo sostenible, el aprender a conocer, aprender a transferir, aprender a ser, Aprender a convivir consigo mismo y con los demás, y aprender a transformarse y transformar la sociedad.

**Palabras clave:** Procesos de aprendizaje, Transferencia de información, Competencias para la vida, Capacidad

#### Abstract

The contexts of the current network society require educational systems not only to update curricula in training scenarios, but also the proper use of digital resources that underlie the construction of relevant learning objectives, under the Domain of Knowledge, focused on the manipulation of information, mental procedures and psychomotor procedures, proposed by the Taxonomy of Marzano and Kendall (2007), which maintain a significant role in determining the use of digital resources in teaching-learning processes.

For this reason, a scientific study with a quantitative and descriptive correlational approach is proposed, which allows knowing which digital resources under the construction of learning objectives of the Marzano and Kendall Taxonomy are used by teachers to enhance creative thinking in students of the High School in Colombia, with the implementation of instruments validated by expert judgments and the Cronbach Coefficient, with a descriptive statistical analysis that will allow knowing the behavior of the study variables.

## LIBRO DE RESÚMENES

In addition to the above, the teaching methodology focused on socio-emotional learning consistent with the investigative claim is determined, under an instructional model, which contributes to the construction of elements of creative thinking from the fluidity, elaboration, originality and flexibility proposed by Esquivias. (2009) and suggested by the 2030 Agenda from the United Nations Organization (ONU, 2020). For this reason, teachers are expected to make adequate use of the digital resource, from the construction of learning objectives linking the Processing Levels and the Domains of Knowledge as deterministic channels of the digital resource to generate cognitive capacities that promote the inclusion of sustainable development, learning to know, learning to transfer, learning to be, learning to live with oneself and with others, and learning to transform oneself and transform society.

**Keywords:** Learning processes, Information transfer, Competencies for life, Ability.

### Referencias Bibliográficas:

- [1] Equivias, M. (2009) La creatividad no consiste en una nueva manera, tanto como en una nueva pasión. Neuronilla. España: Santillana.
- [2] Marzano R. & Kendall, J. (2007). The new taxonomy of educational objectives. Thousand Oaks, California, EE.UU. Corwin Press. <http://www.ifeet.org/files/The-New-taxonomy-of-Educational-Objectives.pdf>
- [3] Organización de las Naciones Unidas (2022) Informe de los Objetivos del Desarrollo Sostenible. [https://unstats.un.org/sdgs/report/2022/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2022\\_Spanish.pdf](https://unstats.un.org/sdgs/report/2022/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2022_Spanish.pdf)

### Email:

<sup>1</sup> [sandra.choa@cvudes.edu.co](mailto:sandra.choa@cvudes.edu.co) – [sochoag@misena.edu.co](mailto:sochoag@misena.edu.co)

<sup>2</sup> [shirley.ramirez@cvudes.edu.co](mailto:shirley.ramirez@cvudes.edu.co)