

## ¿Qué atributos de diseño instruccional son más útiles para aprender en línea?

David Cook y sus colegas hicieron un metaanálisis sobre este tema en el área de la salud. Este tipo de investigación documental utiliza estudios previos publicados en revistas, generalmente de gran prestigio académico y usan filtros para asegurar que sólo los datos de estudios que cumplen con ciertos criterios de calidad se consideren para el análisis final.

Su estudio inició con 10903 artículos publicados hasta mayo de 2011 en revistas e índices de prestigio en el área médica, de los cuales 289 cumplieron con rigurosos criterios de inclusión e involucran a 18971 estudiantes.

Con estos datos, llevaron a cabo un análisis estadístico que permite derivar conclusiones robustas del tema. El objetivo fue identificar la efectividad de diversos atributos de diseño instruccional en intervenciones educativas que involucran simulaciones. Encontraron que las mejores prácticas de diseño instruccional son:

1. interactividad cognitiva, que se refiere a un tipo de entrenamiento que produce involucramiento del estudiante,
2. múltiples estrategias de aprendizaje, que se relaciona con el uso de diferentes estrategias para facilitar el aprendizaje,
3. retroalimentación, que se relaciona con información sobre el desempeño del estudiante durante o después de la actividad de aprendizaje,
4. rango de dificultad, que tiene que ver con el uso intencional y comunicado de diferentes niveles de dificultad en las actividades de aprendizaje, y
5. aprendizaje individualizado, relacionado con entrenamientos ajustados a las necesidades específicas de cada estudiante (todas las de los incisos *a* a *e*, con  $p < 0.001$ )

6. práctica distribuida, que tiene que ver con que el entrenamiento se diera en más de un día ( $p < 0.03$ )

Las prácticas poco efectivas resultaron:

1. entrenamiento grupal, referido a entrenamientos que involucraran a dos o más estudiantes ( $p < 0.09$ )
2. práctica repetitiva, que se define como la oportunidad de realizar más de una vez la tarea ( $p < 0.06$ )
3. variación clínica, que se refiere a que se presentan diferentes contextos clínicos ( $p < 0.24$ )
4. aprendizaje basado en dominio (*mastery learning*), referido a los entrenamientos donde el estudiante debe llegar a un estándar claramente definido ( $p < 0.57$ )

El artículo completo

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3109/0142159X.2012.714886#.VfcVsXt9TLc>