

## **Book Review**

### ***e-Learning and the Science of Instruction***

*Autor: Ruth Colvin Clark – Richard E. Mayer*

*Editorial: Wiley; 4 edition (March 21, 2016)*

*ISBN-10: 1119158664*

*ISBN-13: 978-1119158660*

---

Desde hace varios años diversas formas de aprendizaje digital han evolucionado en la manera de impartir la formación. La aparición de aulas virtuales y la evolución de los formatos asíncrona en las múltiples plataformas dan lugar a la revisión de los métodos de enseñar y las herramientas a utilizar. En este libro se abordarán cuestiones fundamentales tales como:

¿Qué tipos de gráficos ayuda para aprender?

¿Qué audiencias más se benefician de gráficos?

¿Cuándo y cómo utilizar mejor las animaciones?

Situaciones en las que es mejor es utilizar el audio para describir gráficos.

Situaciones en las que es mejor es utilizar el texto para describir gráficos.

Cómo colocar texto en la pantalla para maximizar el aprendizaje

¿Cómo evitar la sobrecarga mental causado por el uso inadecuado de los gráficos, texto y audio

Los beneficios de la personalización de las lecciones a través de un lenguaje informal y en la pantalla avatares.

Formas de aumentar la presencia social en los eventos virtuales de aprendizaje y asíncronos.

Las mejores formas de compromiso para el aprendizaje

Los tipos de retroalimentación que promueve el aprendizaje de la práctica

¿Cuándo y cómo utilizar la colaboración en línea para optimizar el aprendizaje

Las técnicas a utilizar en el e-learning para construir habilidades de pensamiento

Los beneficios de la basada en escenarios de e-learning

Los efectos de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas

Los métodos de instrucción probadas para mejorar el aprendizaje de los juegos

El libro se encuentra organizado de la siguiente manera: los Capítulos del 1 al 3 establecen la base para el libro mediante la definición de e-learning, que describe cómo los métodos utilizados en el e-learning pueden promover procesos de aprendizaje o la derrota, y los conceptos básicos asociados con la práctica basada en la evidencia.

En los capítulos del 4 al 10 se resumen los principios multimedia desarrollado a lo largo de treinta años de investigación por Richard Mayer y sus colaboradores de la Universidad de California. En estos capítulos se va a leer las directrices, la evidencia y la psicología, así como ejemplos de revisión de la forma en cual es el mejor uso de imágenes, texto, y audio; y el contenido y el segmento de secuencia en el e-learning.

Los capítulos 11 a 16 se centran en las guías basadas en evidencia relacionadas con importantes

métodos de enseñanza y enfoques de aprendizaje electrónico, incluyendo el uso de ejemplos, la práctica y la retroalimentación, tareas de aprendizaje colaborativo, herramientas de navegación, y las técnicas para construir habilidades de pensamiento.

Capítulo 17 es nuevo en esta edición y resume las investigaciones más recientes sobre los efectos de los serious games en learning, respondiendo a tres preguntas: ¿Qué características promueven el aprendizaje en los juegos?; ¿Los juegos afectan a las aptitudes cognitivas básicas?; y ¿Son los juegos más eficaces que los métodos tradicionales de instrucción?

En el Capítulo 18 se integra todas las directrices en una lista amplia e ilustra cómo se aplican de manera concertada con los ejemplos de aprendizaje electrónico síncronas y asíncronas.

*Dra. Laura Cristina De Giusti*  
*Facultad de Informatica – UNLP*  
[ldgiusti@lidi.info.unlp.edu.ar](mailto:ldgiusti@lidi.info.unlp.edu.ar)