

Visible Learning^{plus} Más de 250 Influencias en el Logro Estudiantil

ESTUDIANTE	ES
Conocimiento previo y contexto	
Asignaturas independientes	0.68
Uso de idioma no oficial	-0.29
Programas basados en Piaget	1.28
Habilidades previas	0.98
Logros previos	0.59
Relacionar creatividad a logro	0.35
Relacionar enseñanza media a logro universitario	0.60
Relacionar logro en enseñanza media con desempeño profesional	0.38
Calificaciones auto reportadas	1.33
Capacidad memoria de trabajo	0.57
Creencias, actitudes y disposiciones	
Actitud hacia dominio de contenido	0.46
Concentración/persistencia/involucramiento	0.54
Mentalidad de crecimiento v/s fija	0.25
Mindfulness	0.28
Mañana v/s tarde	0.12
Valor percibido de la tarea	0.46
Identidad étnica positiva	0.12
Auto-concepto positivo	0.41
Auto-eficacia	0.71
Amenaza de estereotipo	-0.33
Personalidad del estudiante	0.30
Enfoque motivacional, orientación	
Lograr motivación y enfoque	0.44
Aburrimiento	-0.49
Motivación profunda y enfoque	0.69
Depresión	-0.36
Falta de estrés	0.17
Objetivos de dominio	0.06
Motivación	0.42
Metas de desempeño	-0.01
Reducir ansiedad	0.42
Motivación superficial y enfoque	-0.11
Influencias físicas	
TDAH	-0.90
TDAH – tratamiento con remedios	0.32
Amamantamiento	0.04
Sordera	-0.61
Ejercicios/relajación	0.26
Género en rendimiento	0.08
Falta de enfermedad	0.26
Falta de sueño	-0.05
Nacimiento de término v/s prematuro o bajo peso	0.57
Edad relativa dentro de la sala	0.45

CURRÍCULUM	ES
Leer, escribir y artes	
Programas instruccionales Integrales para docentes	0.72
Programas de comprensión	0.55
Programas de teatro/arte	0.42
Exposición a la lectura	0.43
Programas de música	0.30
Instrucción fonética	0.70
Programas de lectura repetida	0.75
Programa "Reading Recovery"	0.53
Programa de combinación de oraciones	0.15
Programas de ortografía	0.58
Programas de percepción visual	0.55
Programas de vocabulario	0.63
Enfoque de lenguaje completo	0.06
Programas de escritura	0.46
Matemática y ciencias	
Material concreto en matemática	0.30
Programas matemáticos	0.59
Programas científicos	0.48
Uso de calculadoras	0.27
Otros programas de currículum	
Programas bilingües	0.36
Intervenciones de carrera	0.38
Enseñanza de ajedrez	0.34
Programas de cambio conceptual	0.99
Programas de creatividad	0.64
Cursos de diversidad	0.09
Programas extra programáticos	0.20
Programas curriculares integrados	0.47
Programas delincuencia juvenil	0.12
Programas motivación/carácter	0.35
Programas al aire libre/aventura	0.43
Programas de percepción motora	0.08
Programas de juego	0.50
Programas de habilidades sociales	0.37
Programas de estimulación táctil	0.58

HOGAR	ES
Estructura familiar	
Adoptado v/s no adoptado	0.25
Padres involucrados v/s no involucrados	0.21
Familias intactas (dos adultos a cargo)	0.22
Otra estructura familiar	0.16
Ambiente del hogar	
Castigo físico en el hogar	-0.33
Intervenciones en los primeros años	0.44
Visitas al hogar	0.29
Cambios de colegio	-0.30
Apoyo a la autonomía de los padres	0.12
Involucramiento parental	0.45
Padres en misiones militares	-0.16
Dinámicas positivas familiares/en el hogar	0.52
Televisión	-0.18
Recursos familiares	
Familia recibe ayuda del Estado	-0.12
Contexto no inmigrante	0.01
Empleo adultos a cargo	0.03
Nivel socioeconómico	0.52

ESCUELA	ES
Liderazgo	
Eficacia colectiva docentes	1.39
Director / líderes escolares	0.37
Clima escolar	0.43
Recursos escuela	
Sistemas de fiscalización externos	0.20
Finanzas	0.21
Tipos de colegio	
Escuelas charter	0.04
Escuelas religiosas	0.24
Escuelas del mismo sexo	0.08
Escuelas de verano	0.23
Efecto vacaciones verano	0.19
Efectos de composición de la escuela	
Residencias universitarias	0.05
Desegregación	0.28
Diversidad entre estudiantes	0.10
Intervenciones 5° a 8° básico	0.08
Experiencias curriculares fuera del colegio	0.22
Programas elegidos por el colegio	0.12
Tamaño escuela (600-900 estudiantes en secundaria)	0.43
Otros factores escuela	
Efectos de orientación	0.35
Efectos generalizados escuela	0.48
Modificar calendarios / horario escuela	0.09
Programas pre escolares	0.28
Suspender / expulsar estudiantes	-0.20

La investigación de The Visible Learning sintetiza investigaciones de 1.500 metaanálisis de 90.000 estudios que involucran 300 millones de estudiantes sobre qué funciona mejor en educación.

Leyenda

- Potencial para acelerar considerablemente el logro estudiantil
- Potencial para acelerar el logro estudiantil
- Probablemente tiene impacto positivo en logro estudiantil
- Probablemente tiene poco impacto positivo en logro estudiantil
- Probablemente tiene impacto negativo en el logro estudiantil
- ES Tamaño del efecto calculado usando la *d* de Cohen

CORWIN Visible Learning^{plus}

visiblelearningplus.com
corwin.com/visiblelearning

Visible Learning^{plus} Más de 250 Influencias en el Logro Estudiantil

AULA	ES
Efecto de composición de aula	
No segregar estudiantes	0.09
Integración / inclusión	0.25
Aula multinivel / edad	0.04
Aula abierta v/s tradicional	0.01
Reducir número estudiantes por clase	0.16
Repetición	-0.32
Aprendizaje en grupos pequeños	0.47
Separar por habilidades	0.12
Grupos en la misma sala	0.18
Curriculum para estudiantes súper dotados	
Grupos por habilidad de estudiantes	0.30
Programas de aceleración	0.68
Programas de enriquecimiento	0.48
Influencias en el aula	
Música de fondo	0.10
Programas de intervención de comportamiento	0.62
Manejo de aula	0.35
Programas de comportamiento cognitivo	0.29
Disminuir comportamiento disruptivo	0.34
Mentorías	0.12
Influencias positivas entre pares	0.53
Fuerte cohesión de aula	0.44
Estudiantes se sienten disgustados	-0.19

DOCENTES	ES
Atributos docentes	
Efectos docente promedio	0.32
Claridad docente	0.75
Credibilidad docente	1.09
Estimación de logro docente	1.29
Expectativas docente	0.43
Atributos personalidad docente	0.24
Bonos por desempeño docente	0.05
Habilidades verbales docente	0.22
Interacciones docente-estudiantes	
Valoración del estudiante de calidad de enseñanza	0.45
Docente no etiqueta a estudiantes	0.44
Relación docente-estudiantes	0.52
Educación de docentes	
Programas de formación inicial docente	0.10
Micro-enseñanza/revisión videos de clases	0.88
Programas de desarrollo profesional	0.37
Conocimiento disciplinar del/a docente	0.23

ENSEÑANZA	ES
Foco en estrategias de aprendizaje de estudiantes	
Estrategias enfocadas en aprendizaje meta cognitivo y aprendizaje auto regulado	
Elaboración y organización	0.75
Interrogatorio elaborativo	0.56
Evaluación y reflexión	0.75
Estrategias metacognitivas	0.55
Buscar ayuda	0.72
Estrategias de auto-regulación	0.52
Auto-verbalización y Auto-cuestionamiento	0.59
Estrategias de monitoreo	0.52
Estrategias de transferencia	0.86
Estrategias enfocadas en el estudiante	
Interacciones habilidades/tratamiento	0.11
Enseñanza individual	0.23
Estilo de aprendizaje coincidente	0.32
Enseñanza centrada en el estudiante	
Control del estudiante sobre el aprendizaje	
Estrategias enfocadas en perspectivas de aprendizaje del estudiante	
Tutorías entre pares	0.51
Tutores voluntarios	0.26
Estrategias de enseñanza	
Práctica deliberada	0.79
Esfuerzo	0.77
Imaginería	0.51
Práctica intercalada	0.47
Mnemotécnica	0.80
Tomar apuntes	0.51
Bosquejando y transformando	0.66
Práctica de evaluaciones	0.46
Mantenimiento de registro	0.52
Ensayo y memorización	0.73
Práctica espaciada v/s masiva	0.65
Estrategias para integrar conocimientos previos	0.93
Estrategias de estudio	0.45
Recapitulación	0.74
Enseñanza de exámenes y coaching	0.30
Tiempo en tarea	0.44
Subrayar y destacar	0.44

ENSEÑANZA	ES
Foco en enseñanza/ estrategias instruccionales	
Estrategias que enfatizan intenciones de aprendizaje	
Objetivos apropiadamente desafiantes	0.59
Organizadores de comportamiento	0.42
Intenciones claras de metas	0.48
Análisis cognitivo de tareas	1.29
Mapas conceptuales	0.64
Compromiso por las metas	0.40
Objetivos de aprendizaje v/s no objetivos	0.51
Enfoque de aprendizaje basado en jerarquía	0.19
Planificación y predicción	0.76
Establecer estándares para autoevaluación	0.75
Estrategias que enfatizan criterios de éxito	
Dominio del aprendizaje	0.61
Ejemplos trabajados	0.37
Estrategias que enfatizan retroalimentación	
Discusiones de clases	0.82
Diferentes tipos de evaluación	0.12
Retroalimentación	0.74
Evaluación Formativa	0.48
Interrogación	0.48
Respuesta a la intervención	1.09
Estrategias de enseñanza	
Ayudas adjuntas	0.35
Aprendizaje colaborativo	0.34
Aprendizaje competitivo v/s individualista	0.24
Aprendizaje cooperativo	0.40
Aprendizaje colaborativo v/s competitivo	0.53
Aprendizaje cooperativo v/s individualista	0.55
Enseñanza directa	0.59
Enseñanza basada en el descubrimiento	0.21
Estrategias de enseñanza explícitas	0.57
Humor	0.04
Enseñanza inductiva	0.44
Enseñanza basada en la indagación	0.46
Método jigsaw	1.20
Filosofía en colegios	0.43
Aprendizaje basado en problemas	0.30
Enseñanza basada en problemas	0.67
Enseñanza recíproca	0.74
Andamiaje	0.58
Enseñar habilidades y estrategias comunicacionales	0.43

ENSEÑANZA	ES
Foco en método de implementación	
Implementación usando tecnologías	
Clickers	0.22
Juegos/simulaciones	0.34
Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	0.48
Sistemas de tutoría inteligentes	0.51
Métodos de video interactivo	0.54
Teléfonos móviles	0.43
Computadores portátiles individuales	0.16
Herramientas online y digitales	0.26
Instrucción programada	0.23
Tecnología en educación a distancia	0.01
Tecnología en matemática	0.33
Tecnología en otras asignaturas	0.55
Tecnología en lectura/alfabetización	0.29
Tecnología en ciencia	0.23
Tecnología en pequeños grupos	0.21
Tecnología en escritura	0.42
Tecnología con estudiantes universitarios	0.42
Tecnología con estudiantes de enseñanza básica	0.44
Tecnología con estudiantes de enseñanza media	0.30
Tecnología con estudiantes con necesidades educativas diferentes	0.57
Uso de Power Point	0.26
Métodos visuales / audiovisuales	0.22
Aprendizaje basado en la web	0.18
Implementaciones que usan aprendizaje fuera de la escuela	
Programas extracurriculares	0.40
Educación a distancia	0.14
Escuela en el hogar	0.16
Tareas	0.29
Servicio de aprendizaje	0.58
Implementaciones que enfatizan estrategias de enseñanza en todo el colegio	
Co o enseñanza de equipo	0.19
Intervenciones para estudiantes con necesidades educativas	0.77
Programas de apoyo a estudiantes / universidad	0.21
Enseñanza de pensamiento creativo	0.37
Programas de mejoramiento escuela completa	0.28

Leyenda

- Potencial para acelerar considerablemente el logro estudiantil
 - Potencial para acelerar el logro estudiantil
 - Probablemente tiene impacto positivo en logro estudiantil
 - Probablemente tiene poco impacto positivo en logro estudiantil
 - Probablemente tiene impacto negativo en el logro estudiantil
- ES Tamaño del efecto calculado usando la *d* de Cohen

La investigación de The Visible Learning sintetiza investigaciones de 1.500 metaanálisis de 90.000 estudios que involucran 300 millones de estudiantes sobre qué funciona mejor en educación.