14-11-2018

Vargas Romero Erick Efraín

Prof. Maldonado Muñóz Miguel Ángel

4CM4

Gestión empresarial

Experimental learning y e-learning

# Experimental learning

## Definición

El aprendizaje experiencial no es un concepto nuevo. En 1984, David Kolb publicó todo un libro para hablar de ello.

En su libro “Experiential Learning: experience as the source of learning and development”, Kolb describe el aprendizaje experiencial como el proceso en el que una persona aprende a través del descubrimiento y la experiencia.

La teoría de Kolb se denomina aprendizaje experiencial.

## Aplicaciones

Su aplicación se divide en cuatro partes:

* Experiencia concreta**:**

Esta fase hace referencia al inicio de un proceso en el que el alumno o los alumnos se involucran en una actividad determinada. La idea principal es que el alumno aprenda haciendo. Las actividades que se suelen llevar a cabo son presentaciones, debates, juegos en equipo, resolución de problemas, videojuegos, etc.

* Reflexión**:**

En esta fase el alumno dedica su tiempo a observar lo que ha realizado y experimentado con la actividad de la fase anterior. Es la fase de preguntar, la fase donde se pide la opinión de los demás. La comunicación debe ser abierta y sincera. En esta fase los alumnos preguntan a los compañeros y profesores sobre el resultado de la actividad ejecutada. Se solicita retroalimentación.

* Conceptualización**:**

Esta es la fase de procesar la información. La fase donde comparamos la opinión obtenida en la fase dos con la actividad que realizamos en la fase uno. Normalmente, en esta fase recurrimos a teorías o estudios para profundizar más sobre el asunto. Las teorías apoyarán la información de la segunda fase.

* Aplicación**:**

Esta es la fase final y es cuando el alumno reflexiona sobre cómo aplicará lo aprendido en la práctica. El alumno, con el nuevo conocimiento adquirido, puede estimar con más precisión las acciones que necesita llevar a cabo en el futuro para realizar la actividad de la primera fase. Lo ideal aquí es que el alumno, inmediatamente, aplique lo aprendido en una nueva actividad donde se necesiten estos conocimientos.

## Ventajas

* Aprendizaje más rápido**:**

Es un aprendizaje donde se pone en práctica el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas. Al estar centrado en la experiencia, el alumno asume los conocimientos de forma natural porque éstos son necesarios para resolver el problema.

* Simula escenarios reales**:**

Con este sistema, los estudiantes pueden aprender en base a una experiencia vivida. Los videojuegos permiten que los usuarios vivan situaciones muy similares a las reales. Por ejemplo, con Ruby Rei, los estudiantes tienen que interactuar y hablar con otros personajes. También tienen que comunicarse con otro personaje a través de un sistema de comunicación interna, tal y como hacen ellos en la vida real con sus amigos cuando mandan mensajes de texto.

* Aumenta la motivación de los estudiantes**:**

El sistema incentiva la participación activa. El estudiante debe ejecutar una serie de acciones y estar activo para poder entender el proceso. La actividad, de por sí, activa elementos motivacionales en los estudiantes. Es más fácil para ellos jugar a un videojuego que estar sentados prestando atención a lo que el profesor explica.

* Fomenta las relaciones sociales**:**

En la fase dos, el proceso exige que el alumno adquiera un punto de vista distinto. Que solicite feedback y, a la vez, proporcione retroalimentación a sus compañeros. Es un proceso donde existe colaboración y se comparten puntos de vista. Todo ello hace que se enriquezcan las relaciones sociales entre los alumnos.

# E-learning

## Definición

La plataforma de e-learning, campus virtual o Learning Management System (LMS) es un espacio virtual de aprendizaje orientado a facilitar la experiencia de capacitación a distancia, tanto para empresas como para instituciones educativas.

Este sistema permite la creación de “aulas virtuales”; en ellas se produce la interacción entre tutores y alumnos, y entre los mismos alumnos; como también la realización de evaluaciones, el intercambio de archivos, la participación en foros, chats, y una amplia gama de herramientas adicionales.

## Características

El significado de e-learning viene de “electronic learning” o aprendizaje electrónico, en inglés. Otra posible en la educación y capacitación a través de Internet. Este tipo de enseñanza online permite la interacción del usuario con el material mediante la utilización de diversas herramientas informáticas.

De acuerdo con la definición anterior podemos enumerar una serie de características básicas del e-learning:

* Sencillez de uso.
* Sistema multimedia (texto, audio, vídeo, imagen).
* Desaparecen las distancias entre emisor y receptor.
* Es económico para el alumnado.
* Es interactivo.
* Es accesible.

## Ventajas

* **Reducción del coste de la formación:** mientras que la inversión es inicial y de mantenimiento, evitamos los gastos de traslado, alojamiento o material didáctico que se requieren cuando la formación es presencial. Esto cobra especial importancia cuando hablamos de organizaciones de gran tamaño con distintas localizaciones a lo ancho y largo del globo.
* **Inmediatez:** Una vez conectados, cualquier tipo de comunicación puede realizarse con rapidez y agilidad, tanto por parte de los alumnos como de los alumnos con los tutores.
* **Flexibilidad:** mientras que la formación presencial requiere de calendarios cerrados, la online disfruta de la flexibilidad que otorga poder conectarnos en cualquier momento, siempre que haya internet disponible.