



gaia
YES!

BLENDED LEARNING

Blended Learning.

Blended Learning Is What Exactly?

The global impact of the Covid-19 pandemic affected the public school system in many countries, especially in the global North, to move education online. For many families' budgets were stretched as more computers per home were needed and the internet connection often had to be improved. Constantly being together may have also contributed stress for the members of any one group of people sharing a house during the 2020 lockdowns. While digital technology was already a part of many teenagers' homes at the time, for those who were not, a fast learning track update need to be implemented to keep up with class in coronavirus times. Online learning became "package and parcel" of many teenagers' day to day activities.

And even though in-person events are probably still valued most, especially if we talk about meeting with their friends, not all students struggled with this move to attending class online and work on projects that had to then be sent to their teacher.

Some reported being content about having had more time to chat with their friends and check social media, read, make music or cook for themselves. They found they were able to move through the assignments given online at their own pace, go into more detail if they were passionate about it, and tick it off quickly if it was something they already mastered. Project work sometimes combined with something they were actually planning to do in their home anyway, like learn about crypto currencies, build a greenhouse with their parents, who were also at home, or plan a trip for when the borders opened again. It became Real Life Learning for them, as they were putting information that they had gathered or received online into practice in their home context.

Other students, maybe the more introvert in the class, may have been able to receive more attention from their teacher now that there was no group pressure "in the air", just the screen between them and the teacher. In yet other cases parents may have become closer to seeing what their off-spring "were up to" in school, now that they were working on the projects in the home, maybe even sharing a digital device for it. Sharing with others what you are learning about is often seen as a great way of actually deepening the learning (see "[The Learning Pyramid](#)")...

Some texts call these forms of learning "Mixed" or "Hybrid", "Action Learning" or "Head, Hands and Heart Learning". Recently the terminology "Blended Learning" has become more widely known, although it dates back to the 1960's from when the first distant learning courses appeared.

What is the definition of Blended Learning really? Let's look at a variety of texts and sources.

The Oxford Dictionary gives us the following definition of Blended Learning:

"A style of education in which students learn via electronic and online media as well as traditional face-to-face teaching."

It is similar to what is mentioned as the opening definition in the Erasmus+ project [BLAST](#)'s webpage:

"Blended learning is considered a combination of traditional face-to-face modes of instruction with online modes of learning, drawing on technology-mediated instruction, where all participants in the learning process are separated by distance some of the time. (Skrypyk et al, 2015, p. 62)"

The [LEO Learning e-book on Blended Learning](#) however states:

“.., you have a mix or blend of different activities, all aimed at mastering a technique. That mix could be partly online, entirely online (with videos, forums, simulations and webinars) or completely offline. Regardless of whatever form it takes, there is a mix or blend involved and that blend is aimed at helping learners master a new technique as fully and efficiently as possible.”

With the latter definition, blended becomes a mix of different methodologies and can include all in-person activities like job shadowing, scenario based practices, play and theater, experiments or think and listen sessions with peers.

[Wikipedia](#) also tells us about the difficulties in properly defining what Blended Learning actually entails:

“Since blended learning is highly context-dependent, a universal conception of it is difficult.[7] Some reports have claimed that a lack of consensus on a hard definition of blended learning has led to difficulties in research on its effectiveness.[8] A well-cited 2013 study broadly defined blended learning as a mixture of online and in-person delivery where the online portion effectively replaces some of the face-to-face contact time rather than supplementing it.[9]”

So “Blended Learning” could well be a mix of traditional face-to-face learning and online materials, it could consist fully of in-person activities or it can be a totally virtual learning experience.

Studies have shown that results are improved when this mixture is offered to the teenage students. However, in this secondary (obligatory) age of the students, is it the more inclusive version of learning?

Some considerations mentioned by the [BLAST project](#) for facilitators of a Blended Learning (the new name for teachers?) in this day and age of social media and “free” platforms, and some main takeaways are as follows:

Phase 1. Considerations for Blended Learning

Ethical impacts are likely to fall into five areas:

- 01 Environmental impact
- 02 Safeguarding and privacy
- 03 Lack of accessibility to individuals
- 04 The wider ethical impact of individual companies behind technology products used
- 05 Unintended negative consequences through disrupting the ecosystems and behaviours of the members of the CoP

"We cannot have a society in which, if two people wish to communicate, the only way that can happen is if it's financed by a third person who wishes to manipulate them."

Jaron Lanier

Phase 2. Considerations for Blended Learning

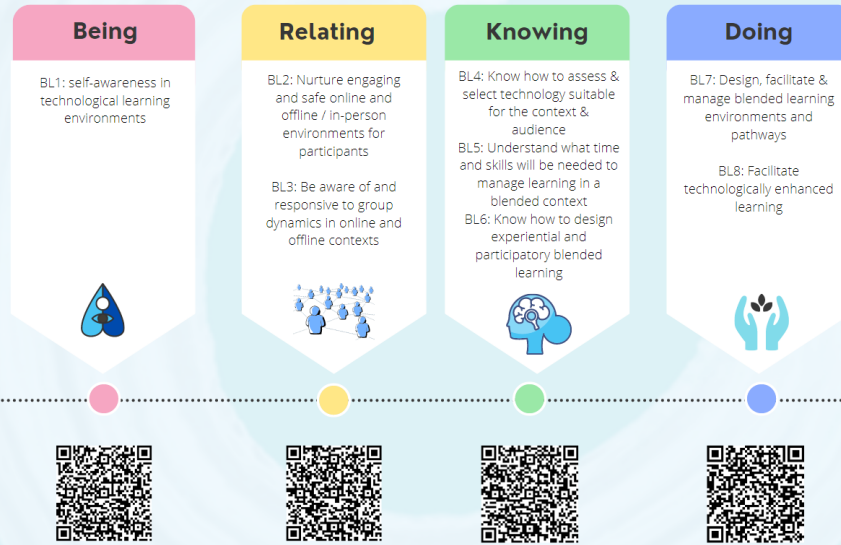
PREPARING THE ONLINE SPACE

Technology can support or hinder your ability to connect with and engage your audience. The more familiar and comfortable you are with it, the easier it will be for you to facilitate and build a community online. However, if you and your team (if you have one) are novices - here are some tips:

- 01 Keep the technology simple
- 02 Avoid introducing videos, webcams, screen sharing, and breakout rooms all in the first session.
- 03 Develop your team and CoP's technological skills over time
- 04 Technologies that use a lot of bandwidth (like video and webcams) are more likely to crash than enhance your participants' experience.
- 05 Good online facilitation is much more important than lots of fancy technology applications.

Online interaction builds on face to face processes and has a clear complementary purpose especially in the starting phase of the community. Online interaction offers a low cost opportunity to follow up on face-to-face meetings, maintain regular interaction, and to expand participation and membership. The act of sharing what works well and what doesn't can bring opportunities for growth and innovation in the learning environment and empowering educators to try new things.

Blended Learning Competencies



[MORE ON WIKI](#)

Face-to-Face Learning, Online and Blended Learning: Advantages



Face-to-Face Learning, Online and Blended Learning. Disadvantages

FACE-TO-FACE LEARNING	ONLINE LEARNING	BLENDED LEARNING
<ul style="list-style-type: none"> • More expensive when there are venue costs. • Limitations on numbers of participants • Travel to venue can incur environmental cost (flights, driving). • Often have to take place over shorter time frame due to cost which can make learning goals unrealistic (less time for putting learning into practice). • Often happen as one offs so difficult to track learning outcomes or impact on behaviour and beyond. • High level of logistics. • Limited access for disabled people. • Time consuming for participants (Organizing travel, venue..). 	<ul style="list-style-type: none"> • Body language and subtle interactions are missed. • Technology requirements may be too high for some people to run. • Technical problems can prevent or dilute participation and create stress during the learning process. • Often requires additional support people to support with technology. • Easy access can lead to accessing in distracting situations and more susceptible to have attention hijacked from other programmes running on the same machine. • Reducing barriers to access may lead to more diversity in the group which means the programme needs to be designed and trainer needs to be skilled to support that. • It can be more challenging to work through conflict online. • Day-long sessions not recommendable. 	<ul style="list-style-type: none"> • Each mode of training requires different skills and competency from trainers and often trainers are only experienced in one mode; assumptions are made about transferability of training skills without sufficient support. • If a programme has blended option or online only option then it can be difficult to maintain a whole group experience and may also create feelings of marginalisation or isolation. • Technically demanding as it needs additional equipment in the physical room (notebooks, cameras...) to connect to the online participants. And one trainer for focussing on technical aspects.

Blended Learning Takeaways

Our social environment is fast. Time is precious. Learning needs to have real meaning if it wants to be incorporated in someone's timetable, and even then it's hard to combine with all the other activities we fill our timetable with.

How can we make our offer as attractive as possible to a person that is looking for exactly what our product has to offer?

How can we make it fun to participate?

How can we get the message our content is based on across, so that it sticks?

We believe the answer lies in the Blended Learning Approach, understood as a mixture of learning techniques that are also to some degree self-directed

Self Directed

Offer a diversity of materials that students can access and work through at their own pace, be it virtual or physical.

If video material, make sure that control of the speed of reproduction is available, as we humans can

process faster whilst hearing / listening than another human can talk. This frees up time for other valuable activities in life.

If documents, use visuals and infographics as well as clear language and creative facilitation to make for easy grasping of the main message and for the attention span to be longer.

Reference to more scientific or detailed work for those students that want to (and have the capacity to) expand their knowledge on a certain topic.

Just as during live events, offer a balance between theory and practical work. Asking the students to “Bring it to Life” and record it for sharing not only makes it real for them, it also offers the facilitator(s) a quick overview of who has and who hasn’t worked through or understood the materials provided.

Live Events

In-person events have the advantage of having the more undivided attention of the participants. The teacher becomes a facilitator for connection, a point-of-reference to go to when further information is needed, and allows the students’ voices to be heard, in this way co-designing their own learning experience. The role of the facilitator is an important one though, one not to be removed from the equation. This is why we include this chapter in the Teacher’s Manual of the Gaia YES! Project.

There is a “human energy” field in live events that helps us connect to each other and to the course content, even if it is in a virtual environment. We can indeed all be heard and receive instant feedback.

Online events in real time are a pretty good “second best” for live interaction with peers and /or tutors. Make sure that your class culture is inclusive and participative for it to have the most transformative effect.

Forming teams/hubs/pods/tribes and pairing people up in teams of buddies is one of the best functioning peer to peer support mechanisms. Your learning journey becomes all that much richer if it is shared. Motivation flourishes when you feel accompanied. Hive Minds or Mastermind groups are formats that work well for deep learning, tapping into the collective intelligence and promoting each one’s personal creativity by keeping the motivation alive through accountability.

Assistance and Inspiration

Some resources for you to learn about setting up a Blended Learning environment for deeper and more satisfying learning experiences for your students.

Head, Hands and Heart:

As per [this article](#), how to get people to engage with this kind of learning?

Memes: alive? https://www.ted.com/talks/dan_dennett_dangerous_memes

Games! https://www.gamesforchange.org/projects-programs/?_sft_service_category=challenges

<https://www.theflippedclassroom.es/>

<https://www.schoology.com/blog/flipped-classroom>

Transformative Learning:

<https://legacy17.org/online-transformative-learning/>

<https://ecoversities.org/>

<https://www.commonsense.org/education/top-picks/climate-change-resources-for-students-and-teachers>

Transformative Blended Learning - Erasmus+ Blast:

<https://communitiesforfuture.org/transformative-blended-learning-blast/>

<https://hostingtransformation.eu/project/blast/>

Platforms:

<https://ubiverse.org/welcome.html>

<https://www.lifewideeducation.uk/>

SDG related:

<https://sdgacademy.org/>

<https://www.globalschoolsprogram.org/>

https://worldslargestlesson.globalgoals.org/resources/?_sft_language=english

In Spanish:

<https://www.comunidaddeaprendizaje.com.es/el-proyecto>

<https://teachersforfuturespain.org/>

ESPAÑOL

“Blended Learning” o Aprendizaje Mixto/Híbrido

¿Qué es exactamente el Aprendizaje Mixto o Híbrido?

Desde que covid-19 es un concepto mundialmente conocido, el sistema escolar público de muchos países, sobre todo en el Norte global, se trasladó al mundo virtual (al www). Los presupuestos de las familias quizá se vieron forzados, ya que se necesitaban más ordenadores por hogar y había que mejorar la conexión a Internet. Estar constantemente juntos era quizá también un factor de estrés para los miembros de un grupo de personas que compartían casa durante los encierros de 2020. Es posible que la tecnología digital ya formara parte de los hogares de muchos adolescentes en aquella época, pero si no era así, había que ponerse al día en los tiempos del coronavirus, para poder seguir con las clases de la educación obligatoria. El aprendizaje en línea pasó a formar parte del día a día de muchos adolescentes.

Aunque probablemente lo que más se valora son las actividades presenciales, sobre todo si hablamos de reunirse con sus amigos, no todos los estudiantes tuvieron problemas con este paso de asistir a clase online y trabajar en proyectos que luego tenían que enviar a su profesor o profesora.

Algunos dijeron estar contentos por haber tenido más tiempo para charlar con sus amigos y consultar las redes sociales, leer, hacer música o cocinar para sí mismos. Se dieron cuenta de que podían avanzar a su ritmo en las tareas asignadas en línea, entrar en más detalles si les apasionaba el tema y marcarlo rápidamente si era algo que ya dominaban. El trabajo en proyectos a veces se combinaba con algo que de todos modos planeaban hacer en su casa, como aprender sobre criptomonedas, construir un invernadero con sus padres, que también estaban en casa, o planear un viaje para cuando las fronteras volvieran a abrirse. Se convirtió en un aprendizaje de la vida real para ellos, ya que ponían en práctica en su contexto doméstico la información que habían recopilado o recibido en línea.

Otros alumnos, quizá los más introvertidos de la clase, pueden haber recibido más atención de su profesor ahora que no había presión de grupo "en el aire", sólo la pantalla entre ellos y el profesor. En otros casos, los padres pueden haber estado más cerca de ver lo que sus hijos "estaban haciendo" en la escuela, ahora que estaban trabajando en los proyectos en casa, tal vez incluso compartiendo un dispositivo digital para ello. Compartir con los demás lo que se está aprendiendo se considera a menudo una gran forma de profundizar en el aprendizaje (recuerdan "La pirámide o el cono del aprendizaje")...

Algunos textos llaman a estas formas de educación un aprendizaje "Mixto" o "Híbrido", "Aprendizaje de Acción" o "Aprendizaje de Cabeza, Manos y Corazón". Recientemente, la terminología "Blended Learning" se ha hecho más conocida, aunque se remonta a los años 60, cuando aparecieron los primeros cursos de aprendizaje a distancia y ya no se necesitaba estar en un escenario de aula - profesorado - alumnado.

¿Cuál es realmente la definición de un aprendizaje mixto? Veamos varios textos y fuentes.

El Diccionario Oxford nos da la siguiente definición de “Blended Learning”

"Un estilo de educación en el que los estudiantes aprenden a través de medios electrónicos y en línea,

además de la enseñanza presencial tradicional".

Es similar a la que se menciona como definición inicial en la página web del proyecto Erasmus+ [BLAST](#), un proyecto que hemos tenido cerca durante los últimos años aunque no hemos participado nosotros mismos en ello.

"El aprendizaje mixto se considera una combinación de modos tradicionales de enseñanza presencial con modos de aprendizaje en línea, aprovechando la enseñanza mediada por la tecnología, en la que todos los participantes en el proceso de aprendizaje están separados por la distancia una parte del tiempo". (Skrypnik et al, 2015, p. 62)"

Sin embargo, el [libro electrónico de LEO "Learning about Blended Learning"](#) afirma:

"..., tienes una mezcla o combinación de diferentes actividades, todas ellas destinadas a dominar una técnica. Esa mezcla puede ser parcialmente online, totalmente online (con vídeos, foros, simulaciones y seminarios web) o completamente offline. Independientemente de la forma que adopte, se trata de una mezcla o combinación que tiene como objetivo ayudar a los alumnos a dominar una nueva técnica de la forma más completa y eficaz posible".

Con esta última definición, el blended, mixto o híbrido se convierte en una mezcla de diferentes metodologías y puede incluir todas las actividades presenciales como el job shadowing (puesto de aprendiz), las prácticas basadas en escenarios, el juego y el teatro, los experimentos o las sesiones de piensa y escucha con las compañeras de tu comunidad de aprendizaje.

[Wikipedia](#) también nos habla de las dificultades para definir correctamente lo que supone el "Blended Learning".

"Dado que el aprendizaje mixto (creemos mejor esta traducción que la que se usa en Wikipedia "semipresencial") depende en gran medida del contexto, es difícil establecer una concepción universal del mismo" Algunos informes han afirmado que la falta de consenso sobre una definición firme del aprendizaje mixto ha provocado dificultades en la investigación sobre su eficacia. Un estudio bien citado de 2013 definió a grandes rasgos el aprendizaje mixto como una mezcla de enseñanza en línea y presencial en la que la parte en línea sustituye efectivamente parte del tiempo de contacto presencial en lugar de complementarlo".

Así pues, el "Blended Learning" o aprendizaje mixto o híbrido bien podría ser una mezcla de aprendizaje tradicional presencial y materiales en línea, podría consistir totalmente en actividades presenciales o puede ser una experiencia de aprendizaje totalmente virtual.

Los estudios han demostrado que los resultados mejoran cuando se ofrece esta mezcla a los estudiantes adolescentes.

Sin embargo, en esta edad secundaria (obligatoria) de los alumnos, ¿es la versión más inclusiva del aprendizaje?

A continuación se exponen algunas consideraciones mencionadas por el proyecto [BLAST](#) para los facilitadores de un aprendizaje mixto (¿el nuevo nombre del profesorado será facilitador?) en esta época de medios sociales y plataformas "gratuitas", así como algunas conclusiones principales:

Phase 1. Considerations for Blended Learning

Ethical impacts are likely to fall into five areas:

- 01 Environmental impact
- 02 Safeguarding and privacy
- 03 Lack of accessibility to individuals
- 04 The wider ethical impact of individual companies behind technology products used
- 05 Unintended negative consequences through disrupting the ecosystems and behaviours of the members of the CoP

"We cannot have a society in which, if two people wish to communicate, the only way that can happen is if it's financed by a third person who wishes to manipulate them."
Jaron Lanier

Phase 2. Considerations for Blended Learning

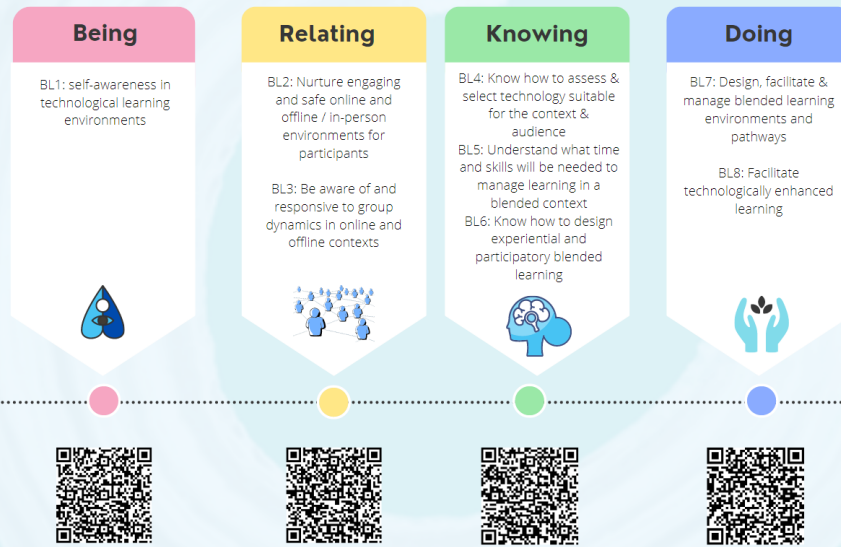
PREPARING THE ONLINE SPACE

Technology can support or hinder your ability to connect with and engage your audience. The more familiar and comfortable you are with it, the easier it will be for you to facilitate and build a community online. However, if you and your team (if you have one) are novices - here are some tips:

- 01 Keep the technology simple
- 02 Avoid introducing videos, webcams, screen sharing, and breakout rooms all in the first session.
- 03 Develop your team and CoP's technological skills over time
- 04 Technologies that use a lot of bandwidth (like video and webcams) are more likely to crash than enhance your participants' experience.
- 05 Good online facilitation is much more important than lots of fancy technology applications.

Online interaction builds on face to face processes and has a clear complementary purpose especially in the starting phase of the community. Online interaction offers a low cost opportunity to follow up on face-to-face meetings, maintain regular interaction, and to expand participation and membership. The act of sharing what works well and what doesn't can bring opportunities for growth and innovation in the learning environment and empowering educators to try new things.

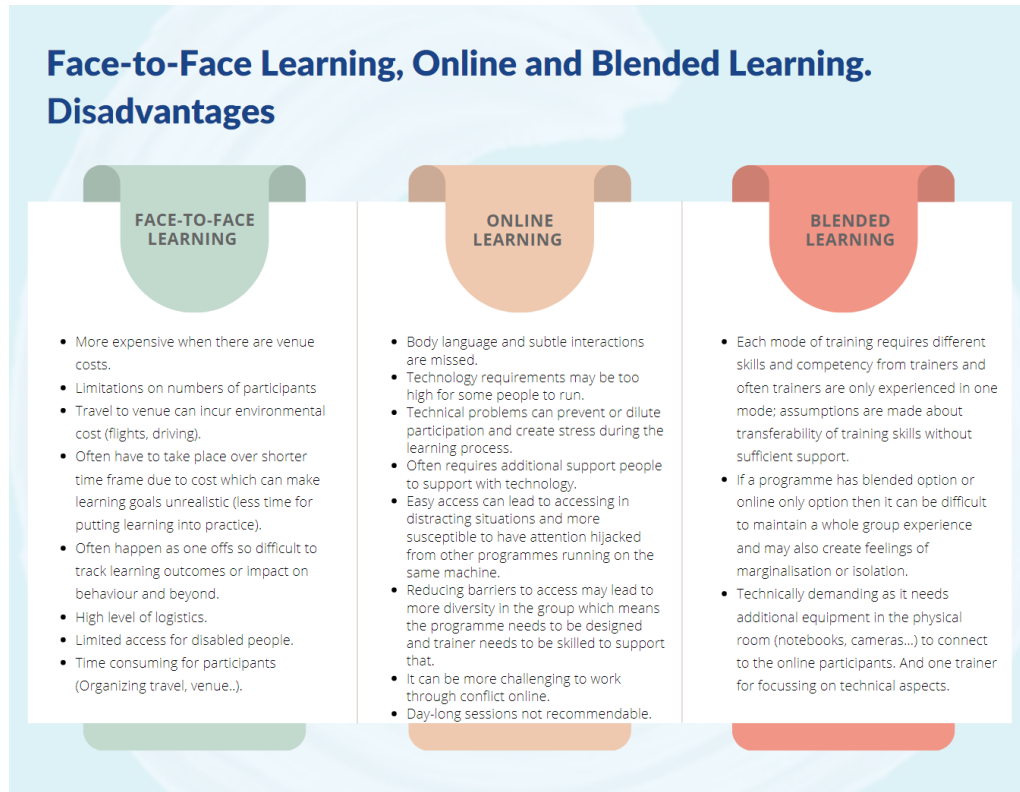
Blended Learning Competencies



[MORE ON WIKI](#)

Face-to-Face Learning, Online and Blended Learning: Advantages





Conclusiones del Blended Learning

Nuestro entorno social cambia continuamente, la vida es rápida. El tiempo es precioso. El aprendizaje tiene que tener un significado real si quiere ser incorporado en el horario de alguien, y aun así es difícil de combinar con todas las demás actividades con las que llenamos nuestro horario.

¿Cómo podemos hacer que nuestra oferta sea lo más atractiva posible para una persona que busca exactamente lo que ofrece nuestro producto?

¿Cómo podemos hacer que sea divertido participar?

¿Cómo podemos hacer llegar el mensaje en el que se basa nuestro contenido, para que se transmita bien?

Creemos que la respuesta está en el Enfoque de Aprendizaje Mixto, entendido como una mezcla de técnicas de aprendizaje que también son, en cierta medida, autodirigidas.

Autodirigido

Ofrecer una diversidad de materiales a los que los estudiantes puedan acceder y trabajar a su propio ritmo, ya sea virtual o físico.

Si se trata de material de vídeo, asegúrate de que se puede controlar la velocidad de reproducción, ya que los seres humanos podemos procesar más rápido mientras oímos/escuchamos que otro ser humano puede hablar. Esto libera tiempo para otras actividades valiosas en la vida.

Si se trata de documentos, utiliza elementos visuales e infografías, así como un lenguaje claro y una facilitación creativa para facilitar la captación del mensaje principal y que la capacidad de atención sea mayor.

Remítase a trabajos más científicos o detallados para aquellos alumnos que quieran (y tengan la capacidad de) ampliar sus conocimientos sobre un determinado tema.

Al igual que en los eventos en vivo, ofrece un equilibrio entre la teoría y el trabajo práctico. Pedir a los alumnos que "lo lleven a la vida" y lo graben para compartirlo no sólo hace que sea real para ellos, sino que también ofrece al facilitador o facilitadores una rápida visión general de quién ha trabajado y quién no ha entendido los materiales proporcionados.

Eventos en Vivo

Los eventos en persona tienen la ventaja de contar con la atención más completa de los participantes. El/la profesor/a se convierte en un/a facilitador/a de la conexión, un punto de referencia al que acudir cuando se necesita más información, y permite que se escuche la voz de los alumnos, que de este modo codiseñan su propia experiencia de aprendizaje. Sin embargo, el papel del facilitador es importante y no debe eliminarse de la ecuación. Por eso incluimos un capítulo en el Manual del Profesor del Proyecto Gaia YES! sobre el cuidado de uno/a mismo/a como persona educadora/facilitadora/profesora/maestra.

Hay un campo de "energía humana" en los eventos en vivo que nos ayuda a conectar con los demás y con el contenido del curso, aunque sea en un entorno virtual. En efecto, todos podemos ser escuchados y recibir un feedback instantáneo, tanto de nuestra facilitadora como de nuestras co-aprendices.

Los eventos en línea en tiempo real son una buena "segunda opción" , incluso primera, para la interacción en vivo con los compañeros y/o los tutores. Asegúrate de que la cultura de tu clase es inclusiva y participativa para que tenga el mayor efecto transformador en tu vida.

Formar equipos, grupos, tribus y emparejar a la gente en equipos de compañeros es uno de los mecanismos de apoyo entre iguales que mejor funcionan. El viaje de aprendizaje se enriquece mucho más si se comparte. La motivación florece cuando te sientes acompañado/a. Los grupos Hive Minds o Mastermind son formatos que funcionan bien para el aprendizaje profundo, ya que aprovechan la inteligencia colectiva y promueven la creatividad personal de cada uno manteniendo viva la motivación a través de la responsabilidad personal de cada persona, hay una "contabilidad" hacia la otra persona, que funciona motivador.

Asistencia e Inspiración

Algunos recursos para que aprendas a crear un entorno de Blended Learning para lograr experiencias de aprendizaje más profundas y satisfactorias para tus alumnos.

Cabeza, Manos Y Corazón:

Según este artículo, ¿cómo conseguir que la gente se comprometa con este tipo de aprendizaje?

Memes: ¿vivos? https://www.ted.com/talks/dan_dennett_dangerous_memes

Juegos: https://www.gamesforchange.org/projects-programs/?_sft_service_category=challenges

<https://www.theflippedclassroom.es/>

<https://www.schoolology.com/blog/flipped-classroom>

Aprendizaje Mixto Transformador:

<https://ecoversities.org/es/>

<https://communitiesforfuture.org/transformativ-blended-learning-blast/>

Relacionados con los ODS:

<https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/formacion-ambiental/cursos-y-postgrados/sdg-academy.aspx>
(cursos gratuitos, en Inglés)

<https://es.globalschoolsprogram.org/>

<https://worldslargestlesson.globalgoals.org/es/>

Un buen ejemplo:

https://kisstheground.com/wp-content/uploads/2021/12/Soil-Story-Lessons_Spanish200220.pdf

Algunas ayudas o explicaciones referente unos conceptos relacionados con el Aprendizaje Híbrido, en español:

<https://www.comunidaddeaprendizaje.com/es/el-proyecto>

<https://teachersforfuturespain.org/>

Varias escuelas ya van en la dirección de un aprendizaje mixto y auto-dirigido:

<https://www.educacionrespuntocero.com/experiencias/centros-educacion-innovadores-del-mundo/>

En Catalunya vemos un ejemplo de centro educativo (secundario) que deja gran parte del diseño del recorrido en manos del alumnado. El currículum de este instituto de educación secundaria fue diseñado usando la permacultura. El alumnado puede elegir lo que quiere aprender, dentro de unos límites establecidos y puede embarcar en proyectos soñados con la condición que se haga realidad (o dicho de otra manera, que son realistas). Se buscan sus propios recursos, cultivan capacidades manuales haciendo, las digitales investigando y después documentando... Esto en el IES SIS Manresa: <https://agora.xtec.cat/inmanresasis/>

