**REFLEXION SOBRE EL PROCESO DEl DESARROLOO DE APRENDIZAJE MIXTO BLEND LEARNING EN EDUCACION (Por Ubaldo Guauque Pedraza)**

**1 ANALISIS DE PERSPECTIVAS DE BLEND LEARNING CON LAS MEDIACIONES EN LOS AMBIENTES INFORMATIZADOS (USO DE LA SEMIOTICA Y ESTETICA).**

**BLEND LEARNING**: Combinación de enseñanza presencial y la tecnología no presencial, tanto en e learning como blend learning el estudiante busca información en la red, desarrolla criterios de valoración y selección de información , la aplica en situaciones reales, trabaja en equipo, decide individual y colectivamente acerca de la información mas relevante .

**SEMIOTICA:** Estudio que examina correspondencia entre símbolos y la asignación de significado que le den las personas.

 **ESTETICA MULTIMEDIAL:** Facilidad de explotar mejor la información; para ello se requiere: Enlaces, coherencia, claridad, optimización en resumen buen diseño multimedial de lo que se va a aprender, o de lo que se va a presentar a otros interesados.

Al hacer una mirada al pasado unos 120 años atrás (1890), época de destacados pensadores con sus diversas teorías y enfoques pedagógicos; algunos de ellos: Pavlov , Eduard Thorndike (1900), Jhon b. Watson (1920), B. H. skiner (1930), Vygotsky (1940), Donald Chomsky, y Donal Broadbent (a finales de los 50), Assubel , (Teoría del aprendizaje significativo a comienzos de los 50), Robert Gagñe (1965), Albert Bandura (1965 teoria cognitivo social), y *otros y a pesar de que los primeros computadores aparecen en los años 40 es entonces a los 80 cuando Seymor paper, (discípulo de Jean Piaget)),destaca la importancia del computador (inteligencia artificial) en su enfoque pedagógico constructivista yJean Lave (comunidad de práctica – el aprendizaje social) en un entorno cualquiera se aprende en comunidad.*

En los años 90 la internet toma fuerza, se vuelve masivo y E Lerning (aprendizaje mediante la internet) toma más aun importancia con la www “ world, wide, web,ya que antes de 1995 la información transitaba mediante los correos.

Aparecen también sistemas de gestión de aprendizaje como Moodle, Sakai, Bodington. Y otros, También herramientas de desarrollo de aprendizaje en la comunidad como Lams, Word press; software de apoyo como: Firofox, aplicaciones de código abierto, office, audicity, y recursos educativos abiertos en universidades extranjeras, multinacionales, agremiaciones internacionales (UNESCO, OECD) y otras.

Se generan entonces nuevos ambientes de aprendizaje tales como: Explosión de la multimedia, Podcasts, you tube, software de simuladores, juegos interactivos, Web 3D,Second life (mundo virtual), Computación móvil (celulares).

Es importante entonces destacar que en los años 90 se retoma el conectivismo como una teoría de aprendizaje emergente eso si basada y o ligada a las 3 teorías: conductivista, cognitivista y constructivista que los anteriormente mencionados pensadores habían visionado desde los tres también enfoques: del aprendizaje, epistemológico y pedagógico los cuales resumiré a continuación:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **CONDUCTISMO** | **COGNITISMO** | **CONSTRUCTIVISMO** |
| **APRENDIZAJE** | El aprendizaje es todo cambio de comportamiento y la mente es una caja negra. | El conocimiento son construcciones mentales simbólicas en la mente del aprendiz. E l proceso de de aprendizaje es el medio por el cual estas representaciones simbólicas son consignadas en la memoria. | El aprendizaje es un proceso activo en el que los aprendices construyen nuevas ideas, conceptos basados en su conocimiento actual y pasado. |
| **EPISTEMOLOGIA** | La realidad es externa y objetiva (objetivismo). La realidad está fuera de nosotros. | La realidad es objetiva y también esta fuera pero, interpretada y negociada a través dele la experiencia y el pensamiento. (pragmatismo) | La realidad es “interna” y el pensamiento es construido a nivel personal generado socialmente, y es dependiente del contexto. (Interpretatismo) |
| **PEDAGOGICA** | Enseñanza basada en estímulos y respuestas (acondicionamiento) | Procesamiento de información, memoria de corto y largo plazo (7 espacios: interacción, codificación, recuperación, carga de interés y motivación). | La enseñanza es indirecta, enfocada en el acompañamiento, dirigida por el aprendiz y sus experiencias. |

 **CONECTIVISMO COMO TEORIA DE APRENDIZAJE EMERGENTE**

Henry Markram: Estudio del aprendizaje que se logra en el cerebro mediante la sinapsis (Enlace de neurotransmisores que llevan y traen la información - Neurociencia). “El cerebro es una malla de neuronas, dendritas y neurotransmisores”; “las relaciones complejas neuronales están relacionadas con el aprendizaje.”

Albert Laszlo Barabasi: En 1999 aparece con la teoría de redes, quien propone el modelo de redes libres de escala; entiéndase como que en el mundo existe como en el cerebro mapas de redes y mallas de comunicación (Closters)con interconexiones con direcciones IP en nuestros computadores y obviamente de personas dispuestas a interactuar en la internet.

Redes= Nodos + conexiones + señales.

**Colectivismo** = Aprender es crear y navegar interactuando en la red mediante recursos algunos como facebook, twiter, you tube, efectos de red como blooger - diigo – wiki space y otros, (sin conexión es imposible; pueden existir muchos expertos pero sin comunicarse es imposible), Además construir conocimiento (conceptual y cognitivo) requiere adquirir habilidades en:

* Diseño de mapas conceptuales (ver Novak Joseph, y Cañas Alberto)
* La estética al momento de diseñar presentaciones multimediales.
* La creación de contenidos de información que desconoce y utilice para enseñanza (agregar – remezclar – redefinición de propósitos – nueva publicación de escritos).

Tenemos entonces 4 aspectos a destacar:

1. Ciencia de las redes (Barabasi).
2. Teoría del caos: La información es diversa, no esta organizada ( en la internet pude encontrarse mucha información incierta, no es veraz, cambiante, no toda es escrita por expertos. El aprendiz debe desarrollar su autonomía y tomar sus propias decisiones para elegir lo que le sirve y descartar lo que no. (confiabililidad, aleatoriedad, y impredactivilidad).
3. Ciencia de la complejidad (de Castelani)
4. Modelaje computacional: Visualización de toda la información.

***La reflexión será entonces como aprender en red bajo la influencia de los 4 aspectos anteriores?***

Para aproximarse a la respuesta es interesante darle una mirada a las propuestas que George Siemens y Stephen Downes hacen acerca del conectivismo y el conocimiento conectivo y específicamente a los enfoques de aprendizaje, epistemología y pedagogía y ubicarnos en nuestro rol como educadores intentar dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿Que significa aprender en red?, ¿Hay diversos niveles de aprendizaje en red?, ¿Cual es el rol del estudiante y cual la del profesor? , ¿Como es y están los ambientes de aprendizaje – requieren cambios?, ¿Hay implicaciones institucionales que permitan mejorar los procesos de enseñanza? ¿Es relevante la necesidad de capacitarnos para dar un buen uso a las tics que tengamos en nuestras instituciones?,¿ Es importante la estética en el diseño de las ayudas multimediales útiles en nuestras presentaciones escolares?

 **SEMIOTICA Y ESTETICA MULTIMEDIAL.**

Se deben tener en cuenta:

* Contenidos a transmitir: Para clase, reunión de trabajo conferencia, cierre de un evento.
* Profundización de contenidos: Tiempo, recursos.
* Tiempo para la exposición: Que sea concisa y sintetizada.
* Perfiles de los espectadores: Edades, niveles académicos e intelectuales.

**PRINCIPIOS DEL DISEÑO**

Sencillo, con gráficos, colores bien utilizados, correcta elección de fondos. Una presentación multimedial debe poseer: texto, imágenes, en lo posible fotografías, video, animaciones, sonido.

**ETAPAS DE ELABORACION**: Según el tema definir objetivos, establecer y desarrollar y ajustar los contenidos textuales, multimediales, mapas conceptuales, plantillas de pantalla, establecer cambios secuenciales de diapositivas (con o sin efectos).

**EL COLOR**: Importante en la comunicación visual, como estimulo agradable, atractivo a la percepción (no utilizar más de 6 colores 3 principales para fondos, títulos y textos y 3 secundarios para acentuar).

**ESTETICA**:

* **Simetría**: Entre objetos de pantalla
* **Equilibrio**: Entre tamaños de fuentes ubicación de imágenes y resaltado de palabras
* **Ritmo**: Orden en espacios, líneas, colores y formas.
* **Espacios en blanco**: Vacios que eviten cansancio visual y resaltar aspectos importantes.
* **Diapositiva cubierta:** La primera presentación con buenos elementos visuales alusivos al tema (callage) **.** nombre, titulo, presentación general, autor.
* **Inserción de textos:** Regla de 6 x 6 o de 8 x 8 es decir, no más de 6 líneas por párrafo, no más de 6 frases con viñeta y no más de 6 palabras por frase.
* **Fuentes:** No menor de tamaño 24 para párrafos, y mayor de 24 para títulos (en mayúscula y negrilla) , no utilizar más de 2 tipos de fuentes en una misma presentación, y evitar subrayados .
* **Recursos multimediales :** Las animaciones distraen, las fotografías transmiten sensación de realismo, no abusar de sonido pues se vuelve perturbador, los videos son muy útiles como testimonios (no utilizar muchos por cuestión de espacio.)
* **Comunes Errores:** Texto con fuente muy pequeña, demasiado texto en una diapositiva, fondo que impide una clara lectura, demasiado material y demasiadas presentaciones.
* **Errores irritantes:** Mala ortografía, demasiadas animaciones, fondos y textos contradictorios, uso incorrecto de mayúsculas, minúsculas y puntuación, imágenes que desperdician espacio y no dicen nada.