

Capítulo 11



Experiencias académicas entre profesores de distintas disciplinas. Una práctica internacional

Celia Hernández Palaceto¹, Amaya Erro Garcés²

Resumen

La interacción entre áreas de conocimiento de distintas disciplinas y contextos culturales facilita el desarrollo de nuevas ideas y proyectos. Por ello, la Universidad Veracruzana inició un curso de formación en el que pone en contacto a profesores universitarios de disciplinas diferentes que desarrollan conjuntamente una propuesta formativa. Este Capítulo describe la experiencia de dos profesoras, una de México y una de España que, a partir del mencionado curso, desarrollaron una iniciativa docente conjunta, válida para estudiantes de diferentes áreas. La tecnología, el conocimiento de idiomas y la superación de barreras culturales fueron factores relevantes en el éxito de esta iniciativa.

Palabras clave: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje semipresencial, competencias, educación intercultural, interdisciplinariedad, transformación digital.

1 Doctora en Educación, Maestría en Didáctica de las Ciencias Sociales. Licenciada en Pedagogía. Docente adscrita a la facultad de Pedagogía, campus Mocambo, Universidad Veracruzana. Coordinadora del departamento de internacionalización y movilidad. Perteneció al grupo de investigadores de la REDDICH. Correo: celiahernandez@uv.mx ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3937-4205>

2 Doctora en Economía Aplicada, y licenciada en Economía. Docente investigador de la Universidad Pública de Navarra España (UPNA). Sus intereses de investigación se enmarcan en los ámbitos de estrategia, innovación abierta, emprendimiento, teletrabajo, satisfacción laboral, y análisis de impactos económicos. correo: amaya.erro@unavarra.es ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1858-1363>

Academic Experiences among Teachers of Different Disciplines. An International Practice

Abstract

The interaction between areas of knowledge from different disciplines and cultural contexts facilitates the development of new ideas and projects. For this reason, the Universidad Veracruzana began a training course in which it brings together University Professors from different disciplines who jointly develop a training proposal. This Chapter describes the experience of two professors, one from Mexico and one from Spain, from the course, developed a joint teaching initiative, valid for students from different areas. Technology, knowledge of languages and overcoming cultural barriers were relevant factors in the success of this initiative.

Keywords: Cooperative Learning, blended learning, competencies, intercultural education, interdisciplinarity, digital transformation.

Introducción

La cooperación internacional ha sido clave en el desarrollo de nuevas propuestas de productos y servicios. Así, en múltiples ocasiones, empresas de distintos países ponen en marcha iniciativas que han sido previamente testadas con éxito en otros territorios. Estudios previos identifican la relevancia de la multidisciplinariedad y la cooperación entre distintos sectores, en la creación de nuevas iniciativas empresariales (Alves et al., 2007). En concreto, los entornos en los que se incluyen agentes de distintos contextos culturales, de países y sectores de actividad diferentes, se caracterizan por ser altamente innovadores. Es más, existe una relación estrecha entre la generación de nuevos productos, la creatividad y la innovación (Muller, 1993).

Podemos observar que las empresas e instituciones educativas han diseñado acuerdos para promover la colaboración para el desarrollo de proyectos innovadores que permitan fomentar el trabajo colaborativo, la innovación, el uso de la tecnología, el intercambio de contenidos, saberes, el intercambio de cultura, etc., como se sugieren desde distintos organismos internacionales.

En este contexto, este Capítulo presenta una experiencia concreta de creación de un nuevo programa de formación, a partir de la interacción entre profesorado de disciplinas diferentes y en países y entornos diversos. A partir de una experiencia formativa dirigida al propio profesorado, se ha desarrollado un programa formativo que permite mejorar las competencias digitales de los estudiantes, a través del desarrollo de actividades formativas entre grupos de estudiantes procedentes de distintos países y áreas de formación. Todo ello, facilitado por las Tecnologías de la Comunicación, que ofrecen una alternativa a la interacción *face to face*, de gran interés en el contexto actual, caracterizado por las limitaciones derivadas de la pandemia.

En concreto, el curso diseñado buscó promover la mejora de las habilidades digitales en los jóvenes mediante (1) la participación de una iniciativa internacional, para formar habilidades digitales que pueden ser replicadas en otros centros educativos; (2) la identificación de las competencias y habilidades dentro del contexto digital estudiado; y (3) teniendo en cuenta el papel de la digitalización, desde una perspectiva inclusiva, en la que el trabajo en equipo es realizado por herramientas digitales y en equipos virtuales.

La siguiente Sección describe el contexto previo en el que se desarrolla la colaboración entre el profesorado; un curso a distancia promovido por la Universidad de Veracruzana. En la Sección 3 se presentan las actividades que incluye la propuesta formativa. La Sección 4 identifica los principales logros y barreras que se han producido en este proyecto. El Capítulo finaliza con un conjunto de conclusiones y recomendaciones.

Descripción del Contexto

En relación con la puesta en marcha del curso que dio origen a esta experiencia, la Universidad Veracruzana convoca a docentes de distintas disciplinas y diferentes instituciones, nacionales e internacionales, a participar en la convocatoria Virtual International Collaborations (VIC), para realizar un proyecto de colaboración en conjunto, con la finalidad de promover la enseñanza de un idioma extranjero, contribuir a otra disciplina académica, hacer uso de la tecnología (en este caso utilizar una herramienta digital para la creación del curso), e intercambiar aspectos sobresalientes de cada cultura.

En una Primera Fase, los docentes aceptados en el curso trabajamos mediante la plataforma Eminus 4, donde buscamos un *par*, y elegimos un tema de interés que consideramos de impacto, y que promovió el desarrollo de competencias en los estudiantes de ambas instituciones educativas. Para este eje, fue importante interactuar con los demás participantes, explorar los temas de interés, los planteamientos, las propuestas, el contexto y valorar como aportaría a ambos campos disciplinares.

La Segunda Fase consistió en diseñar un curso en una plataforma, que permitiera integrar actividades dinámicas, didácticas, innovadoras para que los estudiantes de ambos países colaboraran y mostraran el desarrollo de diversas habilidades: cognitivas, interactivas, comunicativas y de toma de decisiones. Para este curso utilizamos la plataforma Moodle, ya que consideramos era accesible y permitió integrar los ejes temáticos; crear foros con la finalidad de que los alumnos comentaran sus opiniones; y dar seguimiento a las actividades que los estudiantes realizaron de manera individual y en equipo. Los alumnos debían subir sus actividades por equipo y comentar en los foros para abrir la discusión y hacer aportes referentes a las temáticas y a las experiencias de cada uno.

Posteriormente, los docentes, de forma autónoma, y tras finalizar las actividades, pudieron poner en marcha el curso que diseñaron y trabajar así en cooperación con una Universidad de otro país y con un docente de una disciplina diferente. Todo ello permite que los estudiantes accedan a una formación innovadora que se desarrolla juntamente con alumnos de otra nacionalidad y disciplina de conocimiento.

El Proceso de creación de la iniciativa docente

1ª Etapa: Análisis del contexto

El movimiento digital global que estamos experimentando a diario, requiere un encuentro constante y permanente con el desarrollo tecnológico en la vida urbana, los negocios, la socialización y, por supuesto, en los ámbitos académicos y basados en el conocimiento. Como señaló Rueda (2007: p. 5), a lo largo del desarrollo de la vida humana, los medios de comunicación han jugado un papel importante dentro de él. Estos han contribuido desde el principio a acercar a las personas, en el sentido de que la interacción y la información han sido cada vez más favorecidas. Este

hecho se puede ver reflejado, patentemente, a partir de la invención de la radio, el teléfono, la televisión, el fax, los teléfonos celulares, los satélites, Internet, etc. Estos medios de comunicación, colocándolos en una línea de tiempo, muestran una gran evolución tecnológica que ha permitido cruzar fronteras en una amplia variedad de campos sociales.

Debido a esto, la Educación Superior en sus diversos niveles ha necesitado incorporar cada vez más habilidades y competencias en la gestión de las Nuevas Tecnologías. Esto permite formar grupos o redes dirigidos a la colaboración académica y el intercambio. Las capacidades demostradas por las Últimas Tecnologías (especialmente las redes), en funciones como la transmisión de información y conocimiento o comunicación, han dado lugar a la idea de incorporar estos recursos al propio proceso de formación (Fandos, 2003).

Al realizar un análisis de la literatura tomamos de referencia el proyecto europeo DIGCOMP, el cual describe los elementos esenciales de la competencia digital que citan Viñals y Cuenca (2016) en relación con el rol del docente en la Era Digital.

1. Información: Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.

2. Comunicación: Comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.

3. Creación de contenido: Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

4. Seguridad: Protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.

5. Resolución de problemas: Identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

A partir de la información anterior, podemos observar que el alumno necesita desarrollar competencias no solo cognitivas, sino también comunicativas, interactivas; tener capacidad para resolver problemas, o tomar decisiones, entre otras. Por estas razones, el curso taller denominado “Experiencias Académicas entre Profesores de Distintas Disciplinas. Una Práctica Internacional” está diseñado para que los estudiantes incorporen estas herramientas a sus actividades diarias. Esto permitirá a los estudiantes fortalecer sus habilidades para el intercambio académico, con la ayuda de plataformas digitales.

Esta intervención surge precisamente de una acción educativa internacional y, a través de la plataforma Eminus, los profesores de varios países y de diversas disciplinas colaboraron para diseñar módulos educativos transversales, que contribuyan de manera nacional e internacional en la formación de los estudiantes, dando apertura a expresarse, interactuar, intercambiar puntos de vista, y a aprender sobre temas que aporten a su contexto universitario.

2ª Etapa: Diseño

Con el fin de aplicar la intervención, se llevó a cabo el diseño instruccional de un Curso Virtual. Para ello, se siguieron los siguientes pasos:

- Se realizó un acuerdo de colaboración entre la Universidad Pública de Navarra de España y la Universidad Veracruzana de México.
- Las fechas y horas para llevar a cabo la intervención, se definieron de acuerdo con los calendarios de los docentes y los horarios de cada país.
- Se buscó una plataforma flexible y de fácil acceso, donde los estudiantes pudieran interactuar y realizar las actividades programadas.

- Se definieron temas y subtemas relacionados con el contenido de la industria 4.0.
- Las actividades didácticas/pedagógicas fueron diseñadas de acuerdo con cada unidad de contenido (esquemas, diagramas, mapas mentales, bases de datos, foros de discusión, fotografías, etc.).
- Se establecieron los recursos y medios a utilizar.
- Se hizo un calendario con las actividades que se llevaron a cabo por semana.
- Se definieron los criterios de evaluación de cada actividad
- Por último, se administró una Evaluación Cuantitativa (aplicación de la escala) a los estudiantes para obtener sus impresiones sobre el curso de taller virtual y las competencias que en mayor o menor medida consideran desarrollaron.

Las características del programa docente

El curso taller, “Competencias en la digitalización: Un experimento en un curso internacional” fue diseñado para ser impartido en la plataforma virtual titulada “Mis Aulas” (parte de la plataforma Moodle). Se trata de una herramienta digital que permite la creación de cursos. Se caracteriza por una estructura gratuita que facilita las interacciones profesor-estudiante y estudiante-estudiante.

Experiencias académicas entre profesores de distintas disciplinas. Una práctica internacional

El curso fue diseñado para desarrollarse en 5 semanas. Es importante subrayar que el requisito era enseñarlo en inglés, con la finalidad de promover el aprendizaje de otro idioma. Los temas de cada eje están relacionados con la Industria 4.0 y la transformación digital. (Tabla 1).

Tabla 1
Las actividades docentes

Semanas/ Contenidos	Objetivos	Actividades	Evidencias
Semana 1 Presentación grupal Tema 1 Industria 4.0	Conocer a los integrantes de cada grupo a través de la sesión de videoconferencias, con la finalidad de interactuar e identificarse.	A través de una sesión de videoconferencias (o CHATS) compartiremos nombres, edades, carreras, nacionalidad, gustos, y cultura. Se describirán los objetivos y las formas de trabajo (además de las expectativas del curso)	Fotos Conversaciones
	Identificar las características de la industria 4.0	De manera individual revisar un vídeo relacionado con la temática y elaborar en equipo un diagrama con las características de la industria 4.0	Diagramas por equipo Fotos
Semana 2 Tema 2 Seguridad cibernética	Reconocer los diferentes tipos de seguridad cibernética	Foro de preguntas	Fotos Guardar las conversaciones
Tema 3 Base de datos	Conocer las diferentes bases de datos donde se puede obtener información.	Buscar en revistas digitales (Dialnet, RIE, Scielo, Redalyc,).	Base de datos

Semanas/ Contenidos	Objetivos	Actividades	Evidencias
Semana 4 Tema 3 3D Impresión Tema 4 Realidad virtual	Analizar las imágenes para señalar las características de la impresión 3D	Elegir una temática Representación fotográfica Foro de preguntas	Fotografías
	Describir las características de la “realidad virtual” a través de un objeto	En equipos realizar una Maqueta y representar las características de la “realidad virtual”	Fotografías
Semana 5 Tema 4 Realidad aumentada Conclusiones	Investigar las características de la realidad aumentada	En equipo elaborar un video de 2 minutos donde se describan las características de la realidad aumentada	Vídeo
	Expresar a través del foro la experiencia que les dejó este curso.	Foro de Experiencias ¿Qué sentí? ¿Qué fue lo que más me gusto? ¿Qué compartieron con sus compañeros?	Guardar las conversaciones

Nota. Elaboración propia.

A continuación, se describen la plataforma y las actividades realizadas por los alumnos. Moodle es una aplicación web desarrollada como una plataforma LMS (Learning Management System), en la que los estudiantes y profesores pueden generar comunidades de aprendizaje e interactuar de manera segura, mediante el registro de nombre de usuario y contraseña personal. Entre sus principales funciones se destacan facilitar la publicación de material; la gestión de la comunicación a través de foros, chats y videoconferencias; y programar las actividades evaluativas. Estas características permitieron diseñar una plataforma educativa, integrando las actividades y productos que se tenían que entregar, y la comunicación entre los propios estudiantes en foros. Así, cada participante ofreció sus propios puntos de vista y recibió seguimiento de los profesores.

La evaluación

La evaluación fue diseñada para que los alumnos obtuvieran la acreditación del curso y se les otorgará una constancia de participación, siempre y cuando cumplieran con el 80% de las actividades realizadas de manera colaborativa y además las compartieran con los demás compañeros del curso.

Tabla 2
Los Criterios de Evaluación

Actividades	Criterios	Puntaje
Diagramas	Estructura Lógica Coherencia Pertinencia	20%
Videos	Buen audio Buenas imágenes Tener presente el tema a mostrar	25%
Base de Datos	Utilizar diversas revistas Clasificar la información	20%
Participación en los Foros	Comentar la opinión de los compañeros Participar mínimo 3 veces en cada foro Promover la discusión de los temas	20%
Representación Fotográfica	Utilizar la creatividad Colores acordes Relación con la temática	15%
Total		100%

Nota. Elaboración propia.

Barreras y factores clave de éxito

Durante la intervención tuvimos diversos obstáculos:

- **Diferencia Horaria:** Entre España y México hay una diferencia de 7 horas. Por lo tanto, seleccionamos los tiempos de conexión para coincidir con los horarios de ambos países. En esta Etapa nos costó un poco, pero pudimos organizarnos y coincidir para presentarnos, interactuar ambas instituciones y explicar la forma de trabajo y el seguimiento que se realizaría en la plataforma Moodle.

- **Idioma:** Algunos estudiantes en México tienen un Nivel Básico Intermedio en el idioma inglés, (requisito del curso). Los estudiantes tuvieron que apoyar a los traductores, estudiar vocabulario y escuchar videos, con el fin de entender y participar en las conversaciones. Los alumnos tuvieron que esforzarse y ver la manera de integrarse para entender las actividades y conversaciones con los demás. El grupo de España tenía alumnos que se encontraban de intercambio y eran de otros países, entonces nos encontramos con una gran diversidad. Lo resaltamos porque el idioma para comunicarse era el inglés, pero los alumnos les pedían hablar en sus idiomas para escucharlos. Los alumnos procedían, entre otros países, de Austria, China, y Francia.
- **Formación Cultural:** Aunque España y México hablan la lengua castellana y comparten una historia común, cada uno tiene un contexto educativo, cultural, económico, político, tecnológico y educativo diferente. Cuando los alumnos se comunicaron entre sí, observamos que no tenían una comprensión adecuada de algunos conceptos y/o carecían de referencias históricas. Los alumnos de Veracruz (México) estaban muy interesados en conocer más sobre sus culturas, pero los alumnos extranjeros eran más fríos y menos expresivos.
- **Diferentes Áreas Disciplinarias:** Los estudiantes de España pertenecían al área de Economía Empresarial; los de México estudiaban Humanidades. Ambos están familiarizados con conceptos y enfoques diferentes. Sin embargo, la tecnología es global e implica que los estudiantes desarrollen habilidades que les permitan incorporarlos en el lugar de trabajo. Podemos decir que los estudiantes aprendieron de ambas áreas y cada uno lo aplica a su contexto disciplinario.
- **La conexión:** remota por videoconferencia en momentos fue lenta y requería volver a conectarnos constantemente. Pero pudimos estar dando seguimiento y aclarando las dudas de los alumnos, debido a que trabajamos de manera asincrónica.

- En síntesis, esta experiencia se enmarca en la estrategia de las universidades de estrechar lazos internacionales para mejorar su aportación docente (Dolby and Rahman, 2008; García et al, 2018). La propia Interculturalidad en contexto con la Internacionalización son factores de éxito que contribuyen a la Innovación Educativa (Watcher, 2003; Zhang and Zhou, 2019). Precisamente, la colaboración entre dos profesoras procedentes de áreas de conocimiento diferente y de universidades de dos países distintos facilita la incorporación de cambios en su actividad docente. La tecnología facilita la comunicación entre los estudiantes y docentes y es, por tanto, un factor clave de éxito para el desarrollo de estas experiencias (Raichman et al, 2011).

Conclusiones

Ratten y Jones (2020a; 2020b) destacaron la relevancia de introducir más investigación educativa sobre la transformación digital y el entorno tecnológico en la Educación de Gestión. Este documento tiene como objetivo responder a esta convocatoria. Por otro lado, Echeverría (2000) afirmó que el contexto virtual implica una nueva identidad (E3, identidad digital) que coexiste con la identidad genérica (E1) y la identidad social (E2). Los individuos deben actuar en las tres dimensiones.

Esta investigación muestra cómo es necesario no solo el desarrollo de competencias digitales, sino también las competencias de carácter más tradicional (toma de decisiones, comunicación, empatía, etc.), para desarrollar la actividad con éxito en un contexto virtual. En este sentido, es necesario el conocimiento de la tecnología, de los idiomas y la superación de las barreras anteriormente descritas, junto a las habilidades digitales, desde una perspectiva inclusiva para el desarrollo de una nueva identidad digital, genérica y social en los estudiantes.

Considerando los aportes de los autores, es necesario que se desarrollen más proyectos relacionados con temáticas de corte internacional y transversal que contribuyan a la formación de los estudiantes Universitarios,

y a que construyan un referente de lo importante que son las Tecnologías en la Educación actual, usándola y aplicándola en los campos disciplinares donde se desenvuelven.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OECD–2019) refuerza esta afirmación reconociendo que, para prosperar en el lugar de trabajo digital, no solo son necesarias las competencias digitales, sino también las cognitivas y socioemocionales. La investigación actual contribuye a esta literatura, elaborando esta idea en un experimento internacional. Según nuestros resultados, las cuatro categorías alcanzaron un nivel medio-alto, es decir, fueron desarrolladas por los estudiantes en un curso basado en la Industria 4.0 y la transformación digital.

Sobre la base de los datos recogidos y analizados y, también, las percepciones de los participantes, se puede mencionar que el 70% de los estudiantes expresó una posición favorable sobre el impacto del curso. Esto fue seguido por un impacto neutral. Menos del 5% de los estudiantes mencionaron un impacto negativo. Por lo tanto, se puede concluir que se alcanzaron los objetivos del estudio trazados al inicio.

Respecto a los resultados principales del estudio, nos permitió conocer las competencias y habilidades que los estudiantes desarrollaron al máximo, y cuáles necesitaban mejorar. Al mismo tiempo, las actividades dinámicas y didácticas contribuyeron al logro de las actividades, como se reflejó en los comentarios de los estudiantes. La comunicación remota entre los estudiantes permitió trabajar de manera consensuada y colaborativa. Los estudiantes estuvieron de acuerdo en su estilo de conectar entre sí para llevar a cabo las actividades (en horas tardías), lo que implicaba responsabilidad y toma de decisiones para lograr el objetivo y subir sus comentarios y trabajo en los tiempos establecidos.

En un tercer aspecto, interactuar con estudiantes de otro país y otras áreas académicas permitió a los estudiantes tener una visión diferente de los conceptos y temas, y cómo se aplican en cada uno de los diversos contextos. Hay que destacar que el seguimiento en los foros permitió a los estudiantes expresar sus puntos de vista, analizar, criticar, comparar y reflexionar sobre cada uno de los temas.

En cuanto a la investigación futura, es importante mencionar que el Aula Virtual es un espacio donde no solo se transmite el conocimiento, sino también donde se comparten experiencias. Se desarrollan habilidades de comunicación, interactivas, colaborativas, motivacionales y de toma de decisiones; se fomenta la empatía y la adaptabilidad; y la capacidad de intercambiar ideas en un idioma distinto al suyo. Por ello, es importante generar actividades que permitan al estudiante desarrollar dichas competencias, que se apliquen en su vida diaria y desarrollo profesional.

En resumen, esta intervención busca promover nuevos avances en este ámbito. De este modo, se pueden aplicar cursos similares de esta naturaleza como medio para promover el aprendizaje virtual y el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes, creando así espacios virtuales positivos para el aprendizaje.

Referencias

- Alves, J., Marques, M. J., Saur, I., & Marques, P. (2007). Creativity and innovation through multidisciplinary and multisectoral cooperation. *Creativity and innovation management*, 16(1), 27-34.
- Dolby, N., & Rahman, A. (2008). Research in international education. *Review of Educational Research*, 78(3), 676-726.
- Echeverría Ezponda, J. (2000). Educación y tecnología telemáticas. *Revista iberoamericana de educación*.
- García, J. L., Hernández, O. C., Benítez, M. D. C. R., & Pelayo, V. D. R. T. (2018). Internacionalización e Interculturalidad como Estrategias de Innovación Educativa en la Educación Superior. *Journal CIM*, 6(1).
- Muller, R. C. (1993). Enhancing creativity, innovation and cooperation. *AI & society*, 7(1), 4-39.
- OECD (2019). *OECD Skills Strategy 2019: Skills to shape a better future*. OECD Publishing, Paris.
- Raichman, S., Sabulsky, G., Totter, E., Orta, M., & Verdejo, P. (2011). Estrategias para el desarrollo de innovaciones educativas basadas en la utilización de Tecnologías de Información y Comunicación. En *Estrategias para el uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los procesos de aprendizaje. Sistematización de experiencias*

y buenas prácticas de Docentes universitarios. Edit. Innova Cesal. México.

- Ratten, V., & Jones, P. (2020b). Covid-19 and entrepreneurship education: Implications for advancing research and practice. *The International Journal of Management Education*, 100432. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100432>
- Rueda J., (2007). Technology in 21 st century society. Dawn of a new Industrial revolución. *Journal of Social Sciences*, No. 32, January-March 2007. Móstoles, Spain. Disponible en: <https://1bestlinks.net/PFslj>
- Viñals A. & Cuenca J. (2016). El rol del Docente en la Era Digital. Revista Interuniversitaria de formación del profesorado. 30(2). Zaragoza, España. Disponible en: <https://1bestlinks.net/JwTiz>
- Wachter, B. (2003). An introduction: Internationalisation at home in context. *Journal of Studies in International Education*, 7(1), 5-11.
- Zhang, X., & Zhou, M. (2019). Interventions to promote learners' intercultural competence: A meta-analysis. *International journal of intercultural relations*, 71, 31-47.

Anexos

Figura 1

Presentación con los alumnos y docentes



Experiencias académicas entre profesores de distintas disciplinas.
Una práctica internacional



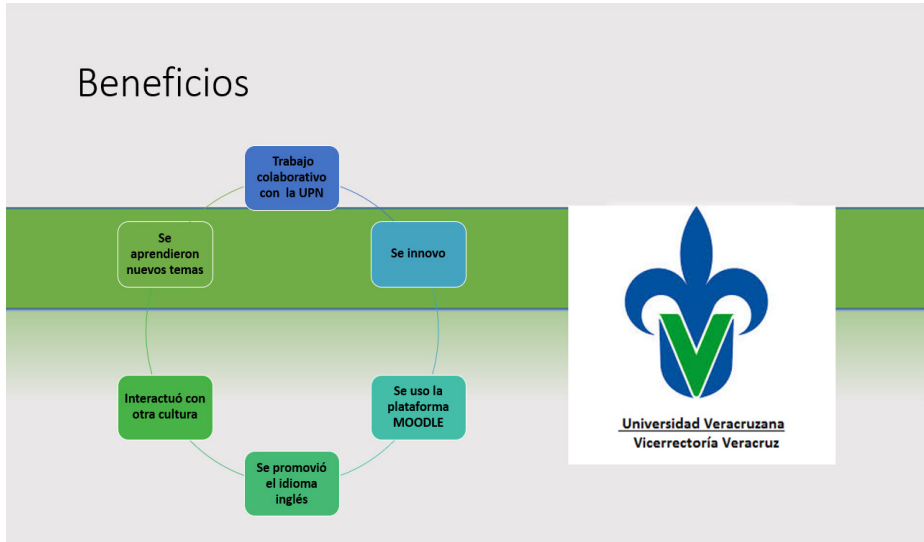
Nota. Capturas de pantalla del contenido presentado a los alumnos en la 1ra sesión.

Figura 2
Número de alumnos participantes



Nota. Elaboración propia.

Figura 3
Metodología utilizada para el curso: beneficios



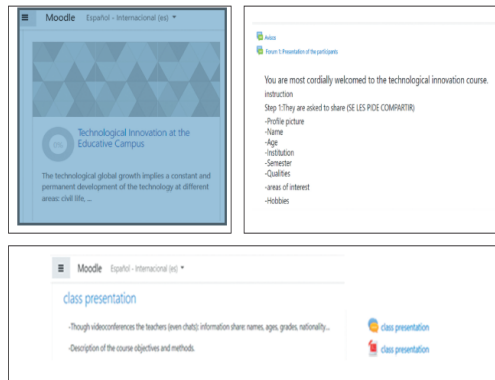
Nota. Elaboración propia.

Figura 4
Metodología aplicada



Nota. Elaboración propia.

Figura 5
Plataforma Moodle



Nota. Elaboración propia. Capturas de pantalla del contenido presentado a los alumnos en la plataforma Moodle.

Figura 6
Actividades realizadas por los alumnos



Nota. Elaboración propia. Capturas de pantalla de las actividades realizadas por los alumnos



Edición digital
Experiencias de la internacionalización en las Instituciones de Educación Superior (IES)
en Latinoamérica
Noviembre, 2022
Sincelejo, Sucre, Colombia