



MANUAL



GLOSARIO



LISTA DE CHEQUEO



CAPACITACIÓN

CAJA DE HERRAMIENTAS PARA
FORTALECER LOS PROCESOS DE EVALUACIÓN
DE LAS ESTRATEGIAS DE DOCENCIA
COLABORATIVA INTERNACIONAL VIRTUAL



GLOSARIO

GLOSARIO

Colaboración internacional virtual entre docentes.

La colaboración internacional virtual entre docentes se asume como una estrategia de internacionalización de la Educación Superior, en el marco de la internacionalización del currículum y en casa, para promover el trabajo conjunto entre docentes ubicados en diferentes contextos. Asimismo, se propone como una iniciativa que parte de la internacionalización virtual y de las distintas estrategias de enseñanza-aprendizaje lideradas por docentes, que constituyen el microcurrículum. Entre estas destacan la propuesta de comunidades virtuales de aprendizaje, los webinarios, tándem y teletándem, clases espejo o proyectos COIL¹.

En este sentido, y considerando los principios del conectivismo y la interculturalidad, la docencia colaborativa internacional virtual se propone como un espacio para facilitar el intercambio de conocimientos y la reflexión sobre la práctica docente, así como para el diseño de cursos y proyectos en colaboración con pares internacionales. A continuación, se presenta un consolidado de conceptos relacionados con la docencia colaborativa internacional (ver figura 1) y posteriormente sus definiciones, según la literatura existente en la temática.

CREDITOS

Asociación Mexicana para la Internacionalización de la Educación Superior (AMPEI) y Red Colombiana para la Internacionalización de la Educación Superior (RCI)

Proyecto: Caja de herramientas para fortalecer los procesos de evaluación de las estrategias de docencia colaborativa internacional virtual

EQUIPO DE TRABAJO

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR (COLOMBIA)

Tania Lafont Castillo
Luisa F. Echeverría-King

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA (MÉXICO)

Magdalena L. Bustos Aguirre
Ana Cecilia Herrera Rodríguez
Alejandra Fabiola Flores Zamora

UNIVERSIDAD VERACRUZANA (MÉXICO)

Daniel Arturo Romero León
Argelia Ramírez Ramírez

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA DEL CARIBE (COLOMBIA)

Lucía Alviz Navarro
Liliana Álvarez Ruiz

UNIVERSIDAD DE LA GUAJIRA (COLOMBIA)

Olisney De Luque Montaña

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES (COLOMBIA)

Matías Andrés Marín Castaño

DISEÑO

Gabriela Ramírez Jácome (UV- México)

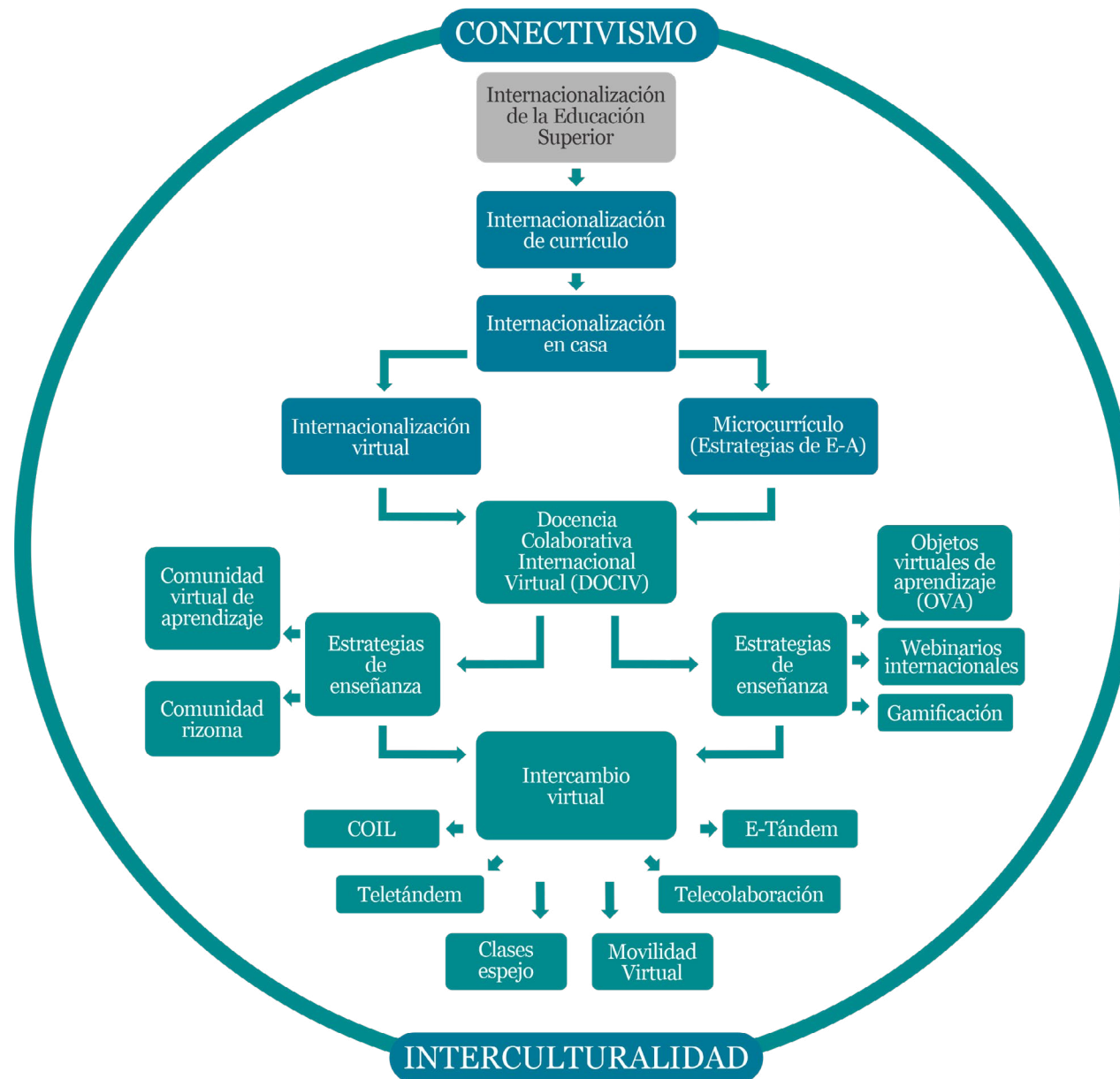


Figura 1. Árbol de conceptos relacionado con la docencia colaborativa internacional
Fuente: Elaboración propia

1. CLASE ESPEJO:

Estrategia de internacionalización que promueve la colaboración entre docentes para la impartición de un tema o clase en sus respectivas universidades, por lo general ubicadas en distintas regiones, y que requiere de la planeación, selección de materiales y seguimiento por ambas partes. Además, contribuye al fortalecimiento de competencias investigativas entre estudiantes debido a las actividades que se diseñan (Yangali Vicente, Varón Triana y Calla Vásquez, 2021; Flores-Zamora, De Luque Montaña y Echeverría-King, 2022).

2. COIL:

Estrategia para promover el intercambio virtual. Implica el trabajo colaborativo entre docentes que se ubican en distintos contextos para el diseño del curso, la selección de materiales, la implementación y el seguimiento a las actividades propuestas. Por sus siglas, se entiende como el Collaborative Online International Learning (Aprendizaje Internacional Colaborativo en Línea) y requiere de una planeación adecuada en vista de que no solo implica la participación en una sola sesión sino el desarrollo conjunto de un curso (SUNY, 2022; Flores-Zamora, De Luque Montaña y Echeverría-King, 2022).

3. COMUNIDAD RIZOMA:

Se conciben como un espacio de aprendizaje colaborativo en el cual profesores de distintos países comparten experiencias y recursos que han tenido un impacto positivo en su práctica docente, de modo que se pueda consolidar una comunidad docente en la cual se promueva también la interdisciplinariedad (Flores-Zamora, De Luque Montaña y Echeverría-King, 2022).

4. COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE:

Las comunidades de aprendizaje buscan agrupar personas interesadas en desarrollar un proyecto educativo propio, a través de modelos cooperativos, horizontales y solidarios centrados en los estudiantes; en este sentido se aprende de manera conjunta utilizando herramientas dispuestas para tal fin, en entornos modelos y flexibles, como por ejemplo, los entornos virtuales (Gairín Sallán, 2006).

5. CONECTIVISMO:

Conectivismo es definido como una teoría de aprendizaje para la era digital, que identifica una nueva tendencia en un contexto social caracterizado por la creación de valor económico a través de redes de inteligencia humana para crear conocimiento. Es una teoría de aprendizaje que se basa en principios de la teoría del caos, la complejidad, redes neuronales complejas y auto-organización. El aprendizaje es la formación de conexiones en una red. El punto de partida del Conectivismo es el individuo. (“HUB”). (Siemens, 2004)

6. DOCENCIA COLABORATIVA:

La docencia colaborativa es una estrategia que permite la planeación, interacción y ejecución de una clase, de acuerdo a objetivos planteados en el marco del proceso enseñanza - aprendizaje y entre dos o más docentes. Puede darse entre pares internacionales, fomentando de esta manera la internacionalización a nivel microcurricular, organizando actividades conjuntas y usando las tecnologías de la información como herramienta para ejecutar la formación (Flores-Zamora, De luque Montaña y Echeverría-King, 2022).

7. E-TÁNDEM:

El E-tándem es un enfoque especial de interacción entre pares, orientada al aprendizaje de idiomas en la que los aprendientes utilizan tanto su lengua materna, como la lengua meta, con base al principio de bilingüismo que caracteriza este método. El tándem podría considerarse un contexto de aprendizaje que favorece una socialización rica y enriquecedora para ampliar la experiencia en la diversidad de contextos sociales. El contacto con la diversidad es una experiencia de socialización y un factor de enriquecimiento (Stickler y Lewis, 2006).

8. GAMIFICACIÓN:

La gamificación se enfoca en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador. La introducción de mecánicas y planteamientos de los juegos busca involucrar a los usuarios. La gamificación se plantea como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos (Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018).

9. INTERCAMBIO VIRTUAL (VIRTUAL EXCHANGE):

Se concibe como el uso de la tecnología con el objetivo de promover el trabajo colaborativo entre estudiantes ubicados en distintos contextos (países), ya sea para cursar un semestre completo o realizar estancias con objetivos distintos (Stevens Initiative, 2021). Contribuye al desarrollo

de competencias globales, así como otras habilidades que resultan de las interacciones generadas. De igual modo, aporta al desarrollo de competencias interculturales, como resultado del trabajo con pares internacionales así como digitales debido al medio por el cual se realizan dichas interacciones (Pittarello, Beaven y van der Heijden, 2021).

10. INTERCULTURALIDAD:

Se refiere a la presencia e interacción equitativa de diversas culturas y a la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas, a través del diálogo y del respeto mutuo. Lo que significa, ningún grupo se encuentra por encima de otro, una condición que favorece la integración y la convivencia armónica de todos los individuos. Las relaciones interculturales suponen el respeto hacia la diversidad; aunque es inevitable el desarrollo de conflictos, éstos se resuelven a través del respeto, el diálogo y la concertación (UNESCO, 2022).

11. INTERNACIONALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR:

Proceso complejo e intencional, que implica una planeación previa para la integración de la dimensión internacional en los distintos niveles (directivos, staff, profesores y estudiantes) y funciones de las instituciones de educación superior (docencia, investigación, extensión). Asimismo, requiere de la definición de lineamientos que permitan dar un seguimiento a las distintas estrategias e iniciativas propuestas, considerando en todo momento que cada proceso responde a las necesidades y condiciones de las Instituciones de Educación Superior (Hudzik, 2011; de Wit, Egron-Polak, Howard y Hunter, 2015).

12. INTERNACIONALIZACIÓN DEL CURRÍCULO:

La internacionalización del currículo busca incorporar perspectivas internacionales e interculturales no solamente entre los programas/planes de estudio, sino también en la ejecución y evaluación de la formación (Leask, 2009); incluso en el espectro de la internacionalización curricular se incluyen servicios de apoyo a la internacionalización, como la movilidad internacional.

13. INTERNACIONALIZACIÓN EN CASA:

La internacionalización en casa busca vincular de manera intencionada, perspectivas y enfoques internacionales e interculturales en los ambientes de aprendizaje locales para todos los estudiantes, tanto en actividades de currículo formal como actividades extracurriculares (Beelen y Jones, 2015).

14. INTERNACIONALIZACIÓN VIRTUAL:

Es el proceso de vincular perspectivas y enfoques internacionales, interculturales y/o globales en la educación superior con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) (Bruhn, 2020).

15. MICROCURRÍCULO:

El microcurrículo se trata de la planeación y ejecución de la formación que se da en los diversos ambientes de aprendizaje, incluyendo los contenidos y las metodologías de enseñanza y evaluación (Calderón, 2019).

16. MOVILIDAD VIRTUAL:

Estrategia de internacionalización que permite al estudiante realizar algún curso o estancia en otra institución, generalmente ubicada en otro país, sin que se tenga que trasladar al mismo. Este tipo de movilidad tiene tres funciones básicas: académica, experimental y cultural (Sabzalieva, Mutize y Yerovi, 2022). Es decir, si bien las interacciones se dan mediadas por las tecnologías, estas impactan en cada uno de los participantes y contribuyen al desarrollo de distintas habilidades y conocimientos. Entre sus principales ventajas destacan una mayor apertura en vista de que no se encuentra condicionada por factores económicos (principal limitante de la movilidad física), así como una mayor flexibilidad y la característica de ser más inclusiva (Stevens Initiative, 2021).

17. OBJETIVO/OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE:

Un OVA es definido como un conjunto de recursos digitales que puede ser utilizado en diversos contextos, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización (Tovar, 2014). Además, el objeto de

aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadato), para facilitar su almacenamiento, identificación y recuperación.

18. TELECOLABORACIÓN:

La telecolaboración o intercambio intercultural en línea (Online Intercultural Exchange, OIE) permite a los participantes en los intercambios explorar otras culturas y comunicarse con otros participantes en diferentes lugares del mundo, en un entorno virtual, apoyando la movilidad virtual del alumnado, el intercambio lingüístico, el intercambio intercultural y el aprendizaje de lenguas. La telecolaboración es un modelo que propone la interacción entre dos culturas diferentes, con el objetivo de practicar la interacción oral (Sevilla-Pavón, 2018).

19. TELETÁNDEM:

Constituye un espacio en el que se promueve la colaboración entre estudiantes de distintos países con el objetivo de practicar distintos idiomas con hablantes nativos. Para ello, y mediante el uso de videollamada, se facilita la interacción entre los estudiantes y, con ello, la promoción del diálogo entre nativos y aprendices, así como el desarrollo de competencias interculturales como resultado del trabajo realizado (LIIEE, 2022; BUAP, 2022).

20. WEBINARIOS (PARES INTERNACIONALES):

El concepto de webinar une los términos “web” y “seminar” y se trata principalmente de conferencias basadas en la web, donde los participantes se suman de manera remota y pueden hacer uso de herramientas como chats, encuestas, entre otros recursos, para fomentar la interacción (Área, Sannicolás y Borrás, 2014). Actualmente es una de las actividades formativas más utilizadas a través del internet y sus audiencias son diversas. Pueden hacerse con pares internacionales, tratándose de una de las formas menos estructuradas de docencia colaborativa virtual.

REFERENCIAS

Área, M., Sannicolás, B. y Norrás, J. (2014). Webinar como estrategia de formación online: descripción y análisis de una experiencia / Webinar as strategy online training: description and analysis of an experience. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 13(1), 11-23. <https://relatec.unex.es/article/view/1197/855>

Beelen, J., y Jones, E. (2015). Redefining Internationalization at Home. En: Curraj, A., Matei, L., Pricopie, R., Salmi, J., Scott, P. (Eds.), *The European Higher Education Area*, pp. 59-72. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-20877-0_5

Bruhn, E. (2020). *Virtual Internationalization in Higher Education*. wbv Media GmbH & Co. KG. Bielefeld. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED610050.pdf>

BUAP. (2022, 26 de octubre). Teletandem. *Facultad de Lenguas*. <http://www.facultaddelenguas.com/caa-teletandem>

Calderon, M. (2019). La planificación microcurricular: una herramienta para la innovación de las prácticas educativas. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(2), 103-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8272676>

De Wit, H., Egron-Polak, E., Howard, L., y Hunter, F. (Eds.). (2015). *Internationalisation of higher education*. European Union. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2015/540370/IPOL_STU\(2015\)540370_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2015/540370/IPOL_STU(2015)540370_EN.pdf)

Dietz, G. (2012). Multiculturalismo, interculturalidad y diversidad en educación: una aproximación antropológica. FCE. <https://www.uv.mx/personal/cujimenez/files/2019/08/Dietz-2016-libro-Multiculturalismo-reimpresi%C3%B3n.pdf>

Flores-Zamora, A.F., De Luque Montaña, O. y Echeverría-King, L.F. (2022). La docencia colaborativa internacional virtual (DOCIV) y su potencial en América Latina. *Revista de Educación Superior en América Latina*, (12), 44-49. <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/esal/article/view/14947/214421446106>

Gairín Sallán, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. *EDUCAR*, 37,41-64. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=342130826004>

Gros, B. (2011). Evolución y Retos de la Educación Virtual: *Construyendo el e-learning del Siglo XXI*. Editorial UOC.

Guth, s. y Helm, F. (eds) (2010). *Telecollaboration 2.0. Language, Literacies and Intercultural Learning in the 21st Century*. Peter Lang.

Hudzik, J. (2011). *Comprehensive Internationalization: from concept to action*. NAFSA. http://obiret-iesalc.udg.mx/sites/default/files/publicaciones/5._comprehensive_internationalization_-_hudzki.pdf

Knight, J. (2003). Updating the definition of internationalization. *International Higher Education*, 33, 2-3. <https://doi.org/10.6017/ihe.2003.33.7391>

Leask, B. (2009). Using formal and informal curricula to improve interactions between home and international students. *Journal of Studies in International Education*, 13(2), 205-221. <https://doi.org/10.1177/1028315308329786>

LIIEE. (2022, 26 de octubre). Lo que necesitas saber para iniciar tu primera sesión de TeleTandem. *liiee TeleTándem*. <https://liiee.enes.unam.mx/proyectos/teletandem>

Ortiz-Colon, A. M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Pittarello, S., Beaven, A. y van der Heijden, C. (2021). *Modelos para la integración del intercambio virtual en la educación superior*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5717919>

Sabzalieva, E., Mutize, T. y Yerovi, C. (2022). *Mentes en movimiento: Oportunidades y desafíos para la movilidad virtual de estudiantes en un mundo pospandémico*. IESALC-UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380989>

Siemens, George. (2004). A learning theory for the digital age [en línea]. https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/Connectivism.pdf

Stevens Initiative. (2021). 2021 Survey of the Virtual Exchange Field Report. Stevens Initiative. <https://www.stevensinitiative.org/wp-content/uploads/2021/11/2021-Survey-of-Virtual-Exchange-Field-Report.pdf>

Stickler, U. y Lewis, T. (2006). Aprendizaje tándem y competencia intercultural. El Aprendizaje Autónomo de Lenguas. En Ojanguren Sánchez, Ana y Margarita Blanco-Hölscher (eds). *Tandem: Principios, estrategias y experiencias de integración*, pp. 90-102. España.

SUNY. (2022, 26 de octubre). ¿Qué es COIL?. *Intro to COIL*. <https://online.suny.edu/introtocoil/suny-coil-what-is/>

Sevilla-Pavón, A. (2018). Diseño de tareas telecolaborativas para el aprendizaje de idiomas con cuentos del mundo. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 21(2), 325–346. <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20783>

UNESCO. (2022, 28 de noviembre). Interculturalidad. <https://es.unesco.org/creativity/interculturalidad>

Villalustre, L. y Del Moral, M. E. (2015). Gamificación: estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27, 13-31. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5495903.pdf>

Yangali Vicente, J. S., Varón Triana, N. y Calla Vásquez, K. M. (2021). Clase espejo, una estrategia de internacionalización pedagógica para fortalecer la competencia investigativa en estudiantes de universidades latinoamericanas. *Zona Próxima*, 35, 3-21. <https://doi.org/10.14482/zp.35.001.42>

