

Internacionalización de la docencia a través de las TICs

Diana Gavilan¹, Branda Molina², Diego Fernando Arana³

Resumen: Esta propuesta ilustra una aplicación de las TICs para proporcionar a los estudiantes universitarios de la asignatura de Marketing una experiencia internacional de emprendimiento e intercambio cultural que trasciende las barreras físicas y económicas. En el proyecto realizado por la Universidad Complutense de Madrid y Atlántico de Colombia participaron 32 estudiantes voluntarios y 3 docentes de los Grados de Periodismo, ADE y ADE-Derecho de ambas universidades.

Las TICs fueron la herramienta que hizo viable la ejecución del proyecto. Docentes y estudiantes celebraron reuniones a través de Google Meet, tanto las sesiones plenarias de formación como las presentaciones. Además durante el trabajo los equipos crearon grupos de WhatsApp, desarrollaron sus presentaciones con Prezi, PPT y se utilizó Google Forms para recabar los datos de la medición de resultados.

Palabras clave: TICs; internacionalización; universitarios; emprendimiento social; aprendizaje significativo.

1. Introducción y marco de trabajo

El 1 de abril de 2020, se cerraron escuelas e instituciones de educación superior (IES) en 185 países, lo que afectó a 1.542.412.000 alumnos, que constituyen el 89,4% del total de alumnos matriculados en el mundo (IAU Global Survey Report, 2020). Una situación sin precedentes que en un tiempo record ha obligado a las instituciones y a sus profesores e investigadores a transformar el ecosistema de trabajo para poder seguir con la actividad. La infraestructura técnica de las universidades, las competencias pedagógicas para la enseñanza a distancia y los requisitos específicos de algunas disciplinas han sido los principales retos reconocidos por las IES (Dhawan, 2020, 7). Al mismo tiempo, el paso obligado a la docencia a distancia ofrece importantes oportunidades para adoptar formas de enseñanza más flexibles, explorar el aprendizaje híbrido o el potencial de la docencia sincrónica y asincrónica (Okulich-Kazarin, 2020, 2660). Uno de los ejemplos ilustrativos de estas oportunidades es el caso que se presenta.

Este trabajo describe la experiencia de internacionalización realizada por docentes de la UCM (España) y de la Universidad del Atlántico (Colombia) soportada por el uso de las TICs para que los estudiantes de los grados de Periodismo y ADE que han cursado asignaturas de marketing desarrollen proyectos de emprendimiento social al tiempo que realizan un intercambio cultural trascendiendo las barreras físicas y económicas.

Banta (1966, 436) identificaba tres objetivos principales en la educación superior (1) aprender, (2) desarrollar la capacidad de juzgar el mérito de las ideas y el significado de los problemas y (3) apreciar las bases en las que se fundamenta el avance del conocimiento. Si el orden indica prioridad, para que la educación superior alcance su primer objetivo es necesario un proceso consciente y activo protagonizado por el

¹ Departamento de Organización de Empresas y Marketing, Facultad de Ciencias de la Información (UCM) España. Email: dgavilan@ucm.es. ORCID: 0000-0002-5293-779X

² Facultad de Ciencias Económicas, Programa de ADE (Universidad del Atlántico) Colombia. Email: brandamolina@mail.uniatlantico.edu.co. ORCID: 0000-0002-8624-8095

³ Facultad de Ciencias Económicas, Programa de ADE (Universidad del Atlántico) Colombia. Email: dfamazo@hotmail.com

estudiante que añade y adapta cada nueva información a los conocimientos previos (Ausubel, 1963). El aprendizaje así entendido, o aprendizaje significativo, persigue la implicación del estudiante y se aleja del aprendizaje memorístico, pasivo y menos estimulante.

Diversos factores contribuyen a hacer que el aprendizaje sea significativo. Uno de ellos es lo que acontece en el aula (Dunlap y Grabinger, 1996, 67) como espacio donde los estudiantes, independientemente de su procedencia, sus perfiles o sus características sociodemográficas se integran en la labor conjunta de aprender.

En la era de la globalización, entre los ingredientes que pueden incorporarse al aula para facilitar y enriquecer el aprendizaje, destaca la integración de estudiantes de diferentes nacionalidades con la posibilidad de trascender el espacio nacional (Rumbley, Altbach y Reisberg, 2012, 435; Tang y Tsui, 2018, 30). La internacionalización de la docencia es un factor de éxito en el progreso académico de los estudiantes (Altbach y Knight, 2007, 292).

Sin embargo, la posibilidad de que los estudiantes participen en experiencias internacionales se ve supeditada a la disposición de recursos y/o becas, conocimiento del idioma, además de la viabilidad de los desplazamientos (Kreber, 2009, 3). El curso académico 2020-2021 se ha caracterizado por la limitación de la movilidad, pero en años anteriores y posteriores las condiciones económicas y el idioma pueden seguir siendo un obstáculo. Es decir, para facilitar la internacionalización hace falta superar esas tres barreras, donde la Covid-19 es solo una circunstancia transitoria.

Por esta razón la aplicación de las TICs emerge como una gran oportunidad para la internacionalización de la docencia, en tanto que con ello se superan las limitaciones de recursos, además de las de movilidad (Leask, 2004, 347). Del conjunto de herramientas a disposición de los universitarios, son las aplicaciones de videoconferencia y las redes sociales algunas de las que propician contextos de intercambio análogos al aula física (Echenique, Molías y Bullen, 2015).

Pero además no se puede perder de vista que durante el pasado 2020, el 12,3% de la población activa en la Unión Europea, trabajó habitualmente desde su casa. Son 7,1 puntos porcentuales más que hace tan solo dos años, cuando la media apenas alcanzaba al 5,2% de los empleados europeos (Statista, 2020). La implantación del teletrabajo de forma extensiva ha puesto de manifiesto una realidad que se intuía en el mercado laboral, pero que ha cristalizado catalizada por la Covid-19: muchos trabajos se pueden desempeñar online pudiendo estar los compañeros de trabajo en otras latitudes. Existen razones para pensar que si bien cuando descienda la presión sanitaria, muchas empresas reabrirán sus oficinas, también lo es que la oportunidad del teletrabajo va a flexibilizar el mercado laboral permitiendo la posibilidad de trabajar en cualquier parte del mundo, para numerosos empleadores, desde cualquier lugar.

De todo lo anterior se desprende que podemos mejorar el aprendizaje significativo facilitando la internacionalización a través del uso de las TICs, y que además con ello permitimos a los estudiantes asomarse a la realidad laboral en la que se incorporarán en el futuro.

Adicionalmente a la creación de un espacio de trabajo internacional con estudiantes españoles y colombianos, es importante prestar atención a la adecuación del contenido de la tarea y al diseño de la misma. Otro aspecto clave para lograr un aprendizaje

significativo reside en la capacidad del estudiante de vincular lo que aprende en el aula con la realidad del entorno. Puesto que los estudiantes participantes en esta experiencia había cursado todos la asignatura de Marketing / Mercadotecnia, y dada la unanimidad existente respecto a la necesidad de desarrollar competencias de emprendimiento en los estudiantes universitarios, elegimos la creación de un proyecto de emprendimiento social como reto de trabajo (Chica, Posso, y Montoya, 2016).

De este modo, los equipos de estudiantes de la Complutense y del Atlántico, conectados a través de herramientas TICs acometieron el reto de diseñar proyectos de emprendimiento social, bajo un esquema de trabajo guiado, basado en la metodología Canvas (Herrera, 2015, 75), adaptado a este proyecto.

Por último, incorporamos la gamificación como instrumento motivador, generador de reto, y origen de reconocimiento (Wiggins, 2016, 19). Entre los participantes se seleccionó uno de los proyectos como merecedor de un reconocimiento especial por su impacto social, pertinencia y escalabilidad.

Bajo estas premisas desarrollamos el proyecto que presentamos en la siguiente sección estructurado en tres etapas: la planificación del proyecto, la ejecución y la evaluación de resultados. Tras ello discutimos aspectos principales, destacando las contribuciones del proyecto, las dificultades y posibles líneas de continuación.

2. Desarrollo del caso

2.1. Planificación

Creación de equipo: Se integra un equipo de trabajo con áreas de desempeño afines que tiene como propósito promover la alianza de docentes e investigadores en la promoción de experiencias de intercambio docente a nivel internacional para una experiencia significativa intercultural y académica.

Diseño: Se realiza un proceso de planeación estratégica donde los docentes se reúnen de manera virtual mediante el uso de la plataforma de Google Meet. Se establece una agenda de trabajo con la finalidad de articular la propuesta para el desarrollo de las clases considerando aspectos como la metodología, estrategias, tiempos, espacios, recursos y otros aspectos de interés para el desarrollo efectivo del proyecto. En relación a los contenidos se comparan los temas a desarrollar por cada docente según su silabo y luego en consenso se definen los temas a desarrollar para las clases. Se establecen acuerdo de colaboración tanto en el proceso de planeación como en la ejecución del proyecto con la finalidad de realizar un proceso de enseñanza dirigido al aprendizaje significativo.

Selección de participantes: Los estudiantes conocidos en este proyecto como socios de aprendizajes son parte de los grupos de trabajo de los docentes que lideran el proyecto. Su integración en los equipos de trabajo se realiza mediante la selección de colores por parte de los estudiantes. Los equipos de trabajo incorporan estudiantes que seleccionan colores afines con variedad de nacionalidades.

Soporte tecnológico: Se establece un proceso de planeación centrado en el socio de aprendizaje, mediante el empleo de plataformas virtuales y medios tecnológicos de comunicación, los cuales permiten innovar en los procesos de enseñanza y aprendizajes considerando el confinamiento que vivimos por el tema de la pandemia a nivel mundial. Estos recursos tecnológicos son de fácil acceso, sin coste y de fácil uso para los docentes y socios de aprendizajes que participan en el proyecto. Se aplican estrategias didácticas

que favorecen el aprendizaje significativo de los socios de aprendizaje, en el área de mercadeo en un contexto del intercambio cultural y de experiencias académicas tanto para los docentes como los estudiantes. El reto final del proyecto contempla el desarrollo de emprendimientos sociales mediante el uso de las TICs en un contexto de colaboración internacional.

Adicionalmente, para esta experiencia se desarrolló un formato de presentación estandarizado que representa la síntesis de todos los contenidos a desarrollar por cada equipo, y proporciona información de interés para los equipos: husos horarios de cada país, datos de contacto de los docentes y sugerencias tecnológicas para facilitar el contacto entre los miembros de cada equipo (Tabla 1).

2.2. Ejecución

El desarrollo del proyecto se estructuró en 3 sesiones de trabajo realizadas a través de la plataforma Google Meet, de igual manera se acompañó el proceso del desarrollo del proyecto entre los socios de aprendizaje a través de la red de comunicación WhatsApp y mediante el correo electrónico. En las sesiones se desarrollaron los contenidos de la siguiente manera:

Sesión 1 (Lanzamiento, presentación, organización y creación de grupos): se presentó la justificación del proyecto, el objetivo y propuesta de desarrollo del mismo. Se presentan a los líderes del proyecto en los aspectos académicos culturales (experiencia relacionada con su nacionalidad) y personales. Luego se presentan ejemplos para el desarrollo del proyecto final que consiste en un emprendimiento social con base en el modelo presentado a los socios de aprendizajes en un Power Point que se comparte con ellos.

Seguimiento del proyecto: los líderes del proyecto, a través de las TICs, acompañaron a los socios de aprendizaje durante toda la ejecución del proyecto para incentivar a los mismos y alcanzar el éxito de los retos finales presentados en la clase. De igual manera hubo comunicación constante entre los líderes del proyecto para monitorizar el desarrollo eficiente del mismo. La plataforma de contacto con los socios de aprendizaje fue el correo electrónico y la plataforma de contacto entre los docentes fue WhatsApp.

Sesión 2 (Presentación de proyectos): se inicia la socialización de los emprendimientos en base a la metodología de trabajo presentada en la sesión 1 de trabajo. Asisten miembros representantes de las instituciones que intervienen en el proyecto como observadores. La aplicación de las TICs fue la protagonista en la presentación de los retos finales junto a la interculturalidad y la internacionalización.

Sesión 3 (Presentación de proyectos): se continúa el proceso de socialización y retroalimentación de los emprendimientos sociales. Se realiza un proceso de evaluación del desarrollo del proyecto con los socios de aprendizajes en el cual se exponen los aspectos potenciales del mismo y áreas de mejora.

Tras la deliberación de los docentes conforme a criterios establecidos con anterioridad se consensua un proyecto como ganador, cuyos miembros recibirán en el diploma final una mención expresa en reconocimiento a este logro.

2.3. Resultados

Para la evaluación de los resultados aplicamos cuatro indicadores:

Proyectos presentados: 7 proyectos de emprendimiento social escalables y centrados en la aplicación de las TICs a diversos contextos. Todos los proyectos reflejan un proceso

de aprendizaje significativo desarrollando emprendimientos sociales que promueven el bien común desde la mirada de las tecnologías de información y comunicación con aplicación internacional (Tabla 2).

Impacto del proyecto en los socios de aprendizaje: A través de la herramienta Google Forms, se aplicó un cuestionario a los socios de aprendizajes para determinar el impacto a través de los ítems adaptados de la escala de Zhoc, Webster, King, Li y Chung (2019), medidos con una escala Likert-5, en la que se consideran aspectos como:

- Desarrollar habilidades profesionales que puedo transferir al mundo real
- Definir problemas o desafíos e identificar posibles soluciones.
- Profundizar en la comprensión de mi área de estudio
- Aprender de forma distinta a la habitual.
- Desarrollar confianza para trabajar en pequeños grupos.
- Promover el debate con mis compañeros de equipo.
- Todos hemos participado en el proyecto de. forma activa.
- He conectado bien con mis compañeros de equipo.

Satisfacción de los socios de aprendizaje: los participantes manifiestan su interés por darle continuidad al proyecto siendo participes en las próximas etapas del mismo. Esta información se recopiló a través de una pregunta abierta en el cuestionario de Google Forms referido.

Satisfacción de los líderes del proyecto: los profesores participantes, reunidos tras el proyecto, evalúan el desarrollo del mismo de manera satisfactoria y productiva.

3. Discusión

El presente proyecto ilustra una experiencia sencilla y asequible para la internacionalización de la docencia promoviendo el aprendizaje significativo a través del uso de las TICs. El proyecto convierte la triste experiencia de meses de confinamiento por la pandemia en una oportunidad para la formación y recreación de los estudiantes.

Los resultados obtenidos tras la experiencia realizada ponen de manifiesto oportunidades, dificultades y líneas de continuación. Como oportunidades destaca en primer lugar la posibilidad de ofrecer a los estudiantes una experiencia de internacionalización superando barreras de desplazamiento y económicas, en un contexto similar al del teletrabajo que se realiza en numerosas organizaciones, asequible a cualquier universidad. En segundo lugar, pero no por ello menos importante, se destaca el papel clave que desempeñan las herramientas tecnológicas para la viabilidad del proyecto, donde deliberadamente se ha optado por herramientas sin coste, ampliamente populares, aptas para uso desde PC y móvil y de fácil manejo, asequibles desde cualquier ubicación. En tercer lugar, destaca el impacto que el proyecto tiene para los propios docentes, ya que hace posible el acercamiento a otras realidades docentes e investigadoras, estableciéndose lazos para nuevos proyectos.

Con relación a las dificultades acometidas durante la realización del proyecto cabe destacar la necesidad de una enorme motivación por parte de los docentes para asignar el tiempo que precisa un proyecto de estas características. En segundo lugar, hay que reconocer la necesidad de buscar mecanismos que motiven al estudiante a participar. A

pesar de que la experiencia es altamente satisfactoria, el reclutamiento de los estudiantes es difícil. La posibilidad de ofrecer incentivos (créditos) es una alternativa, aunque en nuestro caso no estaba accesible, ni se consideraba deseable.

Por último, pensamos que existen posibilidades de continuar esta experiencia incorporando mejoras tales como socios corporativos que pudieran patrocinar el proyecto o simplemente implicarse en la evaluación de las propuestas de los estudiantes.

Queremos terminar destacando el potencial que las nuevas tecnologías ponen en las manos de los docentes aumentando el alcance de las oportunidades que podemos ofrecer a los estudiantes. Está en nuestras manos reconocerlo y explotarlo como contribución al bienestar social.

Referencias bibliográficas

Altbach, Philip G., and Jane Knight. 2007. "The internationalization of higher education: Motivations and realities". *Journal of Studies in International Education*, 11, no. 3-4: 290-305.

Ausubel, David P. 1963. *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.

Banta, Thomas J. 1966. "The goals of higher education: Reaching students through autonomous teacher-student relations". *The Journal of Higher Education*, 37, no. 8: 435-440.

Chica, Mónica Fernanda, María Isabel Posso, and Julio Cesar Montoya. 2016. "Importancia del emprendimiento social en Colombia". *Documentos de Trabajo ECACEN*, no. 2.

Dhawan, Shivangi. 2020. "Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis". *Journal of Educational Technology Systems*, 49, no. 1: 5-22.

Dunlap, Joanna C., and R. Scott Grabinger. 1996. "Rich environments for active learning in the higher education classroom". En *Constructivist learning environments: Case studies in instructional design* ed. por Engelwood Cliffs, 65-82. New Jersey: Educational Technology Publications.

Echenique, Eliana; Gallardo, Luis Marqués; Molías, and Mark Bullen. 2015. "Students in higher education: Social and academic uses of digital technology". *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 12, no.1: 25-37.

Herrera, Diana Carolina Ferreira. (2015). "El modelo Canvas en la formulación de proyectos". *Cooperativismo & desarrollo*, 23, no. 107:70-80.

Kreber, Carolin. (2009). "Different perspectives on internationalization in higher education". *New Directions for Teaching and Learning*, no. 118: 1-14.

Leask, Betty. (2004). “Internationalisation outcomes for all students using information and communication technologies (ICTs)”. *Journal of Studies in International Education*, 8, no. 4: 336-351.

Marinoni, Giorgio; Van’t Land, Hilligje and Jensen, Trine. 2020. The impact of Covid-19 on higher education around the world. IAU Global Survey Report. Recuperado el 2 de junio de 2021. https://www.iau-aiu.net/IMG/pdf/iau_covid19_and_he_survey_report_final_may_2020.pdf

Okulich-Kazarin, Valery. 2020. “What Method of Learning do Media Students Prefer at Lectures: Auditory or Visual”. *Universal Journal of Educational Research*, 8, no. 6: 2660-2667.

Rumbley, Laura E., Philip G. Altbach, and Liz Reisberg. 2012. “Internationalization within the higher education context”. En *The SAGE Handbook of International Higher Education*, ed. por Sage, 3-26. USA: Sage Publications.

Statista. 2021. Teletrabajo ¿Cuántos europeos trabajan habitualmente desde casa? Recuperado el 2 de junio de 2021. <https://es.statista.com/grafico/20751/trabajadores-que-habitualmente-trabajan-desde-casa-en-2019/>

Tang, Hei-hang Hayes, and Chak-pong Gordon Tsui. 2018. “Democratizing higher education through internationalization: the case of HKU SPACE”. *Asian Education and Development Studies*, 7, no.1: 26-41.

Wiggins, Bradley E. 2016. “An overview and study on the use of games, simulations, and gamification in higher education”. *International Journal of Game-Based Learning*, 6, no. 1: 18-29.

Tabla 1. Herramientas tecnológicas empleadas en el proyecto

| Etapas | Finalidad | Herramienta |
|-------------------------|--|--------------------|
| Planificación | Reuniones entre los docente | Google Meet |
| Ejecución: Lanzamiento | Sesiones con los socios de aprendizaje | Google Meet |
| Ejecución: Presentación | Instrucciones de trabajo | Power Point |
| Ejecución: Seguimiento | Comunicación intragrupo | WhatsApp |
| | Comunicación con los docentes | e-mail |
| Ejecución: Presentación | Presentación de los proyectos | PowerPoint / Prezi |

| | | |
|------------|--------------------------------------|--------------|
| Resultados | Encuesta a los socios de aprendizaje | Google Forms |
|------------|--------------------------------------|--------------|

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. Relación de proyectos de emprendimiento social con especificación de la implicación en el uso de las TICs

| Título de trabajo | Contenido |
|--------------------------|--|
| Anclapp | App para facilitar la integración de la población emigrante |
| ServiApp | App para promover el contacto y la localización de servicios profesionales |
| Avasar | App para promover y facilitar la incorporación de los jóvenes al mercado laboral |
| Vive | App para facilitar la elección de locales de ocio y condiciones de seguridad y aforo |
| Barfullr | App para el ocio |
| sweetpanela.com | Plataforma para la comercialización de la panela |
| Educe | App de comunicación universitaria (Ganadora) |

Fuente: elaboración propia.