



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2024,
Volumen 8, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2

**METAVERSO. PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA
DESARROLLAR LA COMPETENCIA
PLURICULTURAL DENTRO DEL MARCO COIL**

AN INNOVATION PROJECT TO DEVELOP
MULTICULTURAL COMPETENCE WITHIN THE
COIL FRAMEWORK

Gabriela María

TEC de Monterrey, México

María Pascual Segarra

Universidad Cardenal Herrera CEU, España

Ruzana Galstyan Sargsyan

Universidad Cardenal Herrera-CEU, España

Mónica Belda Torrijos

Universidad Cardenal Herrera-CEU, España

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rem.v8i2.10755

Metaverso. Proyecto de Innovación para Desarrollar la Competencia Pluricultural Dentro del Marco COIL

Gabriela María Salazar¹salazar.gabriela@tec.mx<https://orcid.org/0009-0003-9165-8026>

TEC de Monterrey

México

María Pascual Segarramaria.pascual2@uchceu.es<https://orcid.org/0000-0002-9967-4149>

Universidad Cardenal Herrera

CEU, CEU Universities

España

Ruzana Galstyan Sargsyanruzan.galstyan@uchceu.es<https://orcid.org/0000-0002-5527-1997>

Universidad Cardenal Herrera-CEU, CEU

Universities

España

Mónica Belda Torrijosmonica.belda@uchceu.es<https://orcid.org/0000-0001-8210-6834>

Universidad Cardenal Herrera

CEU, CEU Universities

España

RESUMEN

En este estudio, se empleó un enfoque especial basado en proyectos de aprendizaje internacional colaborativo en línea (COIL), introducido por Rubin (2017), con el propósito de fomentar intercambios virtuales entre instituciones de educación superior en diferentes países y continentes. Esta metodología innovadora y rentable permite establecer un entorno de aprendizaje digital que facilita la interacción y viajes virtuales. Las iniciativas COIL, disponibles en www.coilconsult.com, contribuyen a conectar aulas de dos o más universidades, promoviendo una comunicación realista y culturalmente diversa. En el marco de esta investigación, se abordaron los desafíos que enfrentan las personas al estudiar y trabajar en contextos lingüísticos y culturales diversos. Para ello, se implementó un enfoque especial de Proyecto Colaborativo de Aprendizaje Internacional (COIL) con el objetivo de fomentar programas de intercambio virtual entre instituciones de educación superior en España y México. Además de evaluar la competencia lingüística y cultural, este estudio también examinó aspectos como la tolerancia a la diversidad, el trabajo en equipo, el rigor intercultural y la humildad intelectual. Los resultados obtenidos confirmaron que la competencia lingüística y cultural de los estudiantes puede desarrollarse a través de diversas plataformas virtuales, como el Metaverso. Los participantes exploraron un mundo virtual similar a los entornos de videojuegos, en particular el TEC VirtualCampus, donde crearon avatares y presentaron sus trabajos en la sala Main Conference Room.

Palabras clave: COIL, metaverso, competencia plurilingüe, competencia pluricultural

¹ Autor principal

Correspondencia: salazar.gabriela@tec.mx

An Innovation Project to Develop Multicultural Competence within the COIL Framework

ABSTRACT

In this study, a special approach based on Collaborative Online International Learning (COIL) projects, introduced by Rubin (2017), was employed to foster virtual exchanges between higher education institutions across different countries and continents. This innovative and cost-effective methodology enables the establishment of a digital learning environment that facilitates interaction and virtual journeys. COIL initiatives, available at www.coilconsult.com, contribute to connecting classrooms from two or more universities, promoting realistic and culturally diverse communication. Within the framework of this research, the challenges faced by individuals when studying and working in diverse linguistic and cultural contexts were addressed. To achieve this, a special focus on the Collaborative International Learning Project (COIL) was implemented with the aim of promoting virtual exchange programs between higher education institutions in Spain and Mexico. In addition to assessing linguistic and cultural competence, this study also examined aspects such as tolerance to diversity, teamwork, intercultural rigor, and intellectual humility. The results obtained confirmed that students' linguistic and cultural competence can be developed through various virtual platforms, such as the Metaverse. Participants explored a virtual world similar to video game environments, particularly the TEC VirtualCampus, where they created avatars and presented their work in the Main Conference Room.

Keywords: *COIL, metaverse, multilingual competence, multicultural competence*

Artículo recibido 28 febrero 2024

Aceptado para publicación: 25 marzo 2024



INTRODUCCIÓN

El modelo COIL no solo da relevancia a los pensamientos y escritos de los estudiantes a medida que investigan y adquieren conocimientos, sino que también genera escenarios virtuales seguros y educativos en los que construir sus colaboraciones (Rubin, 2017) El objetivo principal del proyecto es mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes y poner en valor la cooperación internacional entre la Universidad CEU Cardenal Herrera y TEC de Monterrey. Se trata de desarrollar el pensamiento crítico en el marco de proyectos internacionales, de forma que se potencie el aprendizaje a través de la movilidad, tanto de estudiantes como de profesores. El proyecto tiene un marcado enfoque multidisciplinar de modo que sirve como base para que los estudiantes apliquen el conocimiento de diversas áreas, a la vez que se integren en la cultura de otro país. En el marco de esta cooperación internacional se espera que los estudiantes resuelvan diversos desafíos reales propuestos por los docentes.

En los últimos años, se ha evidenciado una revolución en el ámbito educativo. La pandemia de COVID-19 ha impulsado cambios significativos en los entornos de aprendizaje tradicionales, lo que ha potenciado aún más esta transformación. Con el objetivo de aplicar el principio de ubicuidad en la enseñanza y el aprendizaje, han surgido nuevos espacios de aprendizaje basados en plataformas virtuales y herramientas digitales (Schneider & Council, 2021).

Online Collaborative International Learning, o COIL o Exchange Virtual es una pedagogía que es internacional, virtual e interactiva. Utilizando varias tecnologías de comunicación, los profesores de dos instituciones asociadas planifican estrategias de aprendizaje colaborativo para los estudiantes en sus respectivas asignaturas, con el objetivo de fomentar la internacionalización en sus cursos a través de la colaboración en línea con estudiantes de la universidad asociada. Los cursos son administrados por profesores de cada país, mientras que los estudiantes de diferentes países completan tareas y proyectos compartidos.

El modelo pedagógico del proyecto COIL se basa en el enfoque constructivista social que plantea que el conocimiento científico no es neutral ni independiente de las prácticas culturales y valores, sino que emerge en el contexto social. Este proyecto emplea la pedagogía dialogante (Zubiria, 2002), la cual reconoce la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje y valora el papel del docente



como mediador, quien entiende que el conocimiento puede ser adquirido tanto en el entorno universitario como fuera de él. En este sentido, el conocimiento se construye mediante la interacción entre el estudiante, el saber y el docente, donde este último actúa como facilitador en esta relación. Estos principios conceptuales y pedagógicos influyen en la formación integral del individuo.

El proyecto COIL, según Kolb (1984), implementa estrategias de formación que abarcan cuatro fases: actuar, reflexionar, teorizar y experimentar. De esta manera, Kolb distingue a los alumnos en diferentes estilos de aprendizaje, como activos, reflexivos, teóricos y pragmáticos (Marra, 2014). Además, el proyecto COIL (UNESCO, 2023) promueve la interculturalidad al permitir una presencia equitativa e interacción entre diversas culturas, abriendo la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas a través del diálogo y el respeto mutuo.

En nuestro proyecto, el Metaverso desempeña un papel de gran relevancia, ya que se busca la digitalización y virtualización de los entornos de aprendizaje, aspecto en el cual el Metaverso cobra especial importancia (Díaz, 2020; Lee, 2021; Rospigliosi, 2022). Según lo señalado por Arcila (2014), el entorno virtual promueve la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Además, Schaf et al. (2012) encontraron que este tipo de entorno favorece el aprendizaje significativo, la motivación y el desarrollo de competencias digitales. En el estudio realizado por Díaz et al. (2020), se observó que la utilización del mundo virtual tuvo un impacto positivo en el compromiso de los estudiantes, alentó tanto los procesos de aprendizaje como de enseñanza de manera sincrónica y asíncrona, y proporcionó un entorno de aprendizaje flexible, diverso, escalable y dinámico. También se encontró que esta herramienta incrementó la participación y la colaboración entre los estudiantes (Tarouco et al., 2013). Por otra parte, según Nurhidayah et al. (2020), el uso del mundo virtual condujo a una mejora en los resultados del aprendizaje, mientras que Reyes (2020) observó un aumento en la comprensión de la materia.

García (2011a) pudo constatar que a medida que los estudiantes se familiarizaban y adaptaban al entorno virtual, incrementaba su confianza, lo que a su vez mejoró sus habilidades comunicativas y facilitó la creación de nuevas redes sociales. Además, la incorporación de elementos lúdicos y divertidos contribuyó a potenciar la creatividad de los estudiantes, permitiendo así el descubrimiento de nuevas posibilidades y la construcción de una nueva identidad. Por último, se evidenció la factibilidad de



generar nuevas formas de interacción y comunicación gracias al uso del mundo virtual (Schlemmer et al., 2009; Vaca Barahona et al., 2016).

METODOLOGÍA

Descripción de la Innovación

El proyecto utilizó el enfoque de Aprendizaje Colaborativo en Línea Internacional (COIL). La idea predominante detrás de COIL es la necesidad fundamental de desafiar a los estudiantes participantes a establecer redes para compartir sus diferentes experiencias de aprendizaje. El proyecto contó con 1 mediador COIL, 2 profesores universitarios y 116 estudiantes. El mediador COIL de la Universidad TEC de Monterrey y dos profesores de la Universidad CEU Cardenal Herrera de Elche (Alicante, España) Las dos instituciones están ubicadas en dos países diferentes lo que proporciona un nivel considerablemente alto de diversidad en las experiencias de los estudiantes. Es comprensible que los factores específicos de cada país influyan en las experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Teniendo en cuenta la complejidad del intercambio de información, la variedad de ideas que probablemente se generarán, la necesidad de lograr la eficiencia y el resultado óptimo, se seleccionó una muestra considerable de estudiantes.

En base a este principio de representatividad de ambas instituciones se invitó a participar a 16 estudiantes mexicanos y 100 españoles. Para orientarlos en el proceso de formación, se involucraron en el proceso de cooperación tres profesores (dos de la Universidad CEU Cardenal Herrera y uno de la Universidad TEC).

Los objetivos del proyecto fueron tres: desarrollar en los alumnos habilidades de comunicación con otras culturas, analizar contextos educativos, laborales y de negocios en ambos países y generar nociones de interrelación. Los Objetivos de desarrollo sostenible (ODS) que se persiguieron fueron el objetivo 4, 8 y 17: educación de calidad, trabajo decente y crecimiento económico y alianzas para lograr los objetivos respectivamente.

Proceso de Implementación de la Innovación

El diseño de nuestro proyecto se fundamentó en tres componentes principales: actividades para romper el hielo, tareas colaborativas y actividades de reflexión. En las actividades iniciales para romper el hielo, los estudiantes se conocieron entre sí, establecieron vínculos y plantearon preguntas significativas que



los prepararon para futuros trabajos en equipo. Estas actividades se llevaron a cabo con moderación para asegurar que se mantuviera la imparcialidad. Luego, se propiciaron tareas de colaboración donde los estudiantes se reunieron en salas virtuales para discutir sobre los temas propuestos para cada semana. Por último, los estudiantes participaron en actividades de reflexión mediante un cuestionario que incluía preguntas abiertas y cerradas, que abordaron diversos aspectos de la sesión.

La sesión inicial de introducción se realizó de manera completa para asegurar que los estudiantes expresaran libremente sus inquietudes, dudas y ansiedades, superando cualquier suposición preexistente sobre los demás participantes. Esta introducción sentó bases sólidas para futuras interacciones efectivas entre los estudiantes. Además, se llevaron a cabo actividades de familiarización con la plataforma digital que se utilizaría durante el programa, específicamente TEAMS.

Posteriormente, los alumnos formaron sus grupos con los que se sintieron cómodos para trabajar. Sin embargo, la composición de los grupos fue moderada para lograr una participación equilibrada de los estudiantes mexicanos y españoles. Una sesión relajante para romper el hielo precedió al inicio del proyecto. Durante el rompehielos, los estudiantes tuvieron la primera oportunidad de presentarse, indicar de dónde son, qué estudian, qué les gusta hacer, intereses y pasiones, qué esperan de la actividad presentada. Una vez realizados los grupos y conocerse, tuvieron que realizar una búsqueda sobre la relación que existe entre el perfil de egreso de Educación Básica y las necesidades del mundo laboral. Durante diferentes reuniones de forma asíncrona, los alumnos se reunieron para buscar información sobre las necesidades que existen en el mundo laboral y si estas necesidades pueden ser cubiertas mediante el sistema actual de educación en México y España.

En la actividad 2, los estudiantes tuvieron que elegir entre tres temas: "Aprendizaje cooperativo y su potencial en educación y el mundo laboral", "Nuevas tecnologías aplicadas en la educación y en el mundo laboral" y "Pluralidad lingüística en el contexto educativo y laboral".

Una vez seleccionado el tema, los alumnos llevaron a cabo una investigación exhaustiva, organizaron la información recopilada y redactaron un contenido relevante. Luego, utilizaron esta información para diseñar y crear un video que presentaron en el Metaverso. Esta plataforma virtual similar a los entornos de videojuegos les permitió exhibir y compartir su trabajo de manera interactiva y atractiva.



Esta experiencia intercultural e internacional se enriqueció aún más con la incorporación del metaverso. El TEC Virtual Campus proporcionó a los estudiantes un entorno virtual completo que incluía edificios como una biblioteca, salones de clases, un auditorio y zonas al aire libre, donde pudieron tener experiencias de aprendizaje únicas.

Al sumergirse en el metaverso, los alumnos dejaron atrás su realidad física para adentrarse en un mundo virtual similar al de los videojuegos: el TEC VirtualCampus. Durante esta experiencia, crearon sus propios avatares, representaciones digitales de sí mismos, que los llevaron a explorar y presentar sus trabajos en la sala Main Conference Room, un espacio virtual para compartir sus investigaciones y presentaciones de manera interactiva y dinámica.

El uso del metaverso ofreció a los estudiantes una perspectiva innovadora y emocionante del aprendizaje, permitiéndoles experimentar un ambiente educativo más inmersivo y estimulante. Esta combinación de intercambio cultural internacional y entorno virtual contribuyó significativamente al desarrollo de sus habilidades lingüísticas, competencia cultural y colaboración global.

Durante las sesiones guiadas, los profesores realizaron visitas abruptas a las salas TEAMS para supervisar cómo los estudiantes continuaban sus discusiones. Por lo general, los equipos profundizaron en la discriminación de información errónea, prejuicios, medias verdades, conceptos erróneos y chismes. Sintetizarían la información investigada para quedarse solo con hechos verificables. En el aprendizaje los estudiantes tuvieron que hacer concesiones y permanecer como un equipo para enfocarse en aprender aspectos desconocidos de los demás. Se inclinaron progresivamente a tratar positivamente las diferencias culturales existentes y a mantener la cohesión. Una forma de lograr esta cohesión era ejercitar la humildad intelectual y la conciencia grupal.

Una vez discutidos todos los temas seleccionados, solicitamos a los participantes del proyecto que respondieran a una batería de preguntas al igual que lo hicieron durante la actividad de Rompehielos. De nuevo, en el tablero de Padlet y crearon un nuevo video y compartieron sus pensamientos sobre su experiencia internacional dando respuesta a preguntas como: ¿Cómo crees que tu bagaje cultural impacta la forma en que interactúas y negocias con los demás? ¿La colaboración con estudiantes internacionales ha afectado de manera positiva tu experiencia de aprendizaje? Después de ésta experiencia, ¿Existe algún cambio en tu visión del mundo? Qué es lo que más te ha gustado de la



experiencia COIL / GSL Classroom? ¿Tienes alguna propuesta de mejora para próximos COIL / GSL Classroom? ¿Qué he aprendido de esta experiencia y la forma de trabajo con personas de otros lugares del mundo?

A continuación, se presenta el cronograma de las diferentes actividades realizadas, el método de entrega y el porcentaje de evaluación

Tabla 1. Cronograma y planificación de las actividades

1	Marzo 27 al 31	Rompehielo	Sesión 1 28 Marzo, 8:00 a 9:00 am Sesión de presentación. Inician la actividad 1: Relación que existe entre el perfil de egreso de Educación Básica y las necesidades del mundo laboral en el futuro.	Teams (Sesión) / Trabajo colaborativo en Drive y presentación individual con su equipo.	20%
2	Abril 17 al 21	Actividad Colaborativa	Sesión 2 18 de Abril 8:30 - 9:00 am. Inician la actividad 2: Relación que existe entre el perfil de egreso de Educación Básica y las necesidades del mundo laboral.	Teams / Drive	30%
3	Abril 24 a 28	Actividad Colaborativa	Sesión 3 25 de Abril 8:30 - 9:00.am Presentación final en Power Point con las conclusiones (5 diapositivas) Trabajo Final: Entrega 28 de Abril Video final de la actividad colaborativa.	Teams /Drive Metaverso	30%
4	Mayo 2 al 5	Reflexión	Sesión 4 2 de mayo 7:30 Mx 2:30 pm España Sesión de cierre Jueves 4 de Mayo: Entrega. Video de 1-2 min comentando las preguntas de reflexión.	Sesión Campus Virtual con presentación de los videos eams / Video / Google Forms	20%



En relación con los aspectos técnicos para la telecolaboración, se optó por utilizar TEAMS y el Metaverso como plataforma para llevar a cabo el proyecto, debido a sus ventajas en términos de eficiencia, comodidad y capacidad de obtener retroalimentación inmediata. TEAMS brinda opciones versátiles que permiten a los estudiantes realizar videollamadas, mantener conversaciones sin video, compartir pantallas, organizar salas de reuniones y enviar mensajes en tiempo real, lo que facilita la interacción sin interrupciones con otros participantes. Para las pautas de las actividades se eligió usar documentos en Drive.

El plan establecía que los estudiantes debían reunirse en varias ocasiones durante tres semanas, trabajando en grupos en salas virtuales en línea dentro de las plataformas mencionadas. Esto permitió una comunicación fluida y una colaboración efectiva entre los estudiantes, a pesar de encontrarse en diferentes ubicaciones geográficas.

La parte más desafiante para poner a los grupos en trabajo colaborativo fue encontrar temas comunes que se adaptaran a ellos. Todos los participantes provenían de diferentes titulaciones, lo que significa que tenían alineaciones de áreas temáticas dispares. Para superar este desafío, se propuso como principal objetivo observar la relación entre el perfil de egreso de Educación Básica y las competencias que se necesitan en el mundo laboral. De este modo observarían la sinergias entre la educación (Grado de Educación Infantil y Primaria de la Universidad CEU Cardenal Herrera y la unidad de formación de Procesos de gestión de talento en la entrada de negocios del Tec Monterrey).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La colaboración Global Shared Learning Classroom de competencia pluricultural se desarrolló con el propósito de fomentar un aprendizaje continuo y colaborativo entre alumnos procedentes de diversos entornos culturales. Esta interacción, centrada en la mejora de sus habilidades lingüísticas y comprensión cultural, no se limita al ámbito presencial. En cambio, se aprovechan soluciones digitales versátiles como TEAMS, Drive y el metaverso para facilitar interacciones guiadas con los estudiantes. El estudio llevado a cabo permitió un acercamiento más profundo a las realidades pedagógicas y tecnológicas.

Gracias al enfoque colaborativo basado en el exitoso modelo de cooperación COIL, la organización de la telecolaboración entre los estudiantes se realizó de manera ágil y sencilla. No obstante, los



participantes del proyecto siguieron un protocolo estándar que incluyó un programa inicial y cuestionarios de opinión al final.

Para futuras investigaciones, se tiene previsto analizar los resultados obtenidos y considerar las percepciones de los estudiantes para implementar actualizaciones o mejoras adicionales al proyecto.

CONCLUSIONES

La enseñanza multidisciplinaria mediante programas de movilidad internacional desempeña un papel significativo en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes. Al participar en proyectos internacionales, los estudiantes aprenden a construir nuevas ideas y conceptos a partir de sus experiencias, lo que los motiva y los involucra activamente en su propio proceso de aprendizaje.

Esta experiencia basada en proyectos internacionales ha permitido que los estudiantes adquieran habilidades para abordar y comprender problemas de manera estructurada. Han desarrollado una mentalidad creativa, se han comprometido con su aprendizaje y han comprendido la importancia de la colaboración interdisciplinaria y la diversidad cultural. Al interactuar con personas de diferentes culturas, han desarrollado una mayor sensibilidad hacia los problemas de los demás, aumentando su curiosidad y conocimiento del mundo. Además, han aprendido a trabajar en equipo, uniendo esfuerzos para formarse como futuros profesionales comprometidos y motivados en su trabajo.

El equipo docente desempeña un papel fundamental para integrar estas acciones en el currículum académico, lo que repercute en la evaluación y en los resultados de aprendizaje de las materias involucradas.

El objetivo de seguir trabajando a través de proyectos internacionales con otras universidades es aumentar la presencia y visibilidad de las instituciones académicas involucradas, una meta compartida por la Universidad CEU Cardenal Herrera y el Tec de Monterrey.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANE. National Spectrum Agency. Resolution Number 442 of 22 August 2013. Available online: https://normograma.mintic.gov.co/mintic/docs/resolucion_mintic_0963_2019.htm

Calderón Arroyo, C., & Castro Miranda, J. C. (2021). The Distance Education Strategy of Ministry of Public Education During the Covid-19 Pandemic and The Adaptations in The Pedagogical Mediation and Administrative Functions in The English Teaching Staff of San José De Alajuela



- High School During 2020. *Sapiencia Revista Científica Y Académica* , 1(1), 78-101.
Recuperado a partir de <https://revistasapiencia.org/index.php/Sapiencia/article/view/15>
- Díaz, J. E. M., Saldaña, C., & Avila, C. (2020). Virtual world as a resource for hybrid education. *International Journal of Emerging Technologies*
- Edwards, M., Sánchez-Ruiz, L. M., & Sánchez-Díaz, C. (2009). Achieving competence-based curriculum in engineering education in Spain. *Proceedings of the IEEE*, 97(10), 1727–1736.
- García-Aracil, A., Mora, J.-G., & Vila, L. E. (2004). The rewards of human capital competences for young European higher education graduates. *Tertiary Education and Management*, 10(4), 287–305.
- Gómez Hernández, A. (2020). Cuidados paliativos y atención a pacientes con enfermedades terminales. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 1(1), 32-46.
<https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v1i1.8>
- Kolb. (1984). Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual. *Universidad de Guadalajara*.
- Lee, H. (2021). Exploring the Potential of Metaverses in Education: A Case Study in Virtual Learning Environments. *Interactive Learning Environments*, 28(3), 354-367.
- Marra, J. P. (2014). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) Universidad Privada del Norte, Lima, Perú.
- Mulder, M. (2012). Competence-based Education and Training—About Frequently Asked Questions. *The Journal of Agricultural Education and Extension*, 18(4), 319–327.
<https://doi.org/10.1080/1389224X.2012.692527>
- Machuca-Sepúlveda, J., López M., M., & Vargas L., E. (2021). Equilibrio ambiental precario en humedales áridos de altura en Chile. *Emergentes - Revista Científica*, 1(1), 33-57. Recuperado a partir de <https://revistaemergentes.org/index.php/cts/article/view/3>
- Reyes, C. E. G. (2020). Percepción de estudiantes de bachillerato sobre el uso de metaverse en experiencias de aprendizaje de realidad aumentada en matemáticas. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 58, 143–159. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.74367>



- Rospigliosi, P. A. (2022). Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialisation and work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1-3. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>
- Rubin, J. (2017). Embedding Collaborative Online International Learning (COIL) at Higher Education Institutions. *Internationalisation of Higher Education*, 2, 27–44.
- Schneider, S. L., & Council, M. L. (2021). Distance learning in the era of COVID-19. *Archives of dermatological research*, 313(5), 389-390. <https://doi.org/10.1007/s00403-020-02088-9>
- Tarouco, L., Gorziza, B., Correa, Y., Amaral, E. M. H., & Muller, T. (2013, March). Virtual laboratory for teaching calculus: An immersive experience. *2013 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*. <https://doi.org/10.1109/educn.2013.6530195>
- Torres Gómez , L. P., & Vargas Sánchez , A. F. (2021). Tendencias históricas en las tasas de condena: Un análisis de cambios legislativos y políticas criminales. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica* , 1(1), 25–40. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v1i1.3>
- UNESCO. (1999). *Records of the General Conference, 30th session, Paris, 26 October to 17 November 1999, v. I: Resolutions—UNESCO*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000118514>
- Vaca Barahona, B., Cela Ranilla, J., & Gallardo Echenique, E. E. (2016). *The communication in simulated learning environments*.
- Zubiria. (2002). Modelo pedagógico dialogante y su aplicación en la escritura. *Scielo*.

