

Euro-Mediterranean universities network for the cooperation in the design and development of tele-learning experiences

Elena Verdú¹ and María Jesús Verdú²

¹ CEDETEL, Parque Tecnológico de Boecillo, 47151 Boecillo, España
everdu@cedetel.es

² Universidad de Valladolid, Camino del Cementerio s/n, 47011 Valladolid, España
marver@tel.uva.es

Abstract: ODISEAME (Open Distance Inter-University Synergies between Europe, Africa and Middle East) is an interdisciplinary and intercultural e-learning project, which main goal is to create a Euro-Mediterranean network of universities for the cooperation in the design and development of tele-learning experiences. The project is currently finishing. Several multilingual and multicultural learning experiences have been carried out in an efficient way. These experiences have been developed in all official languages of the participant countries, as well as in English, using a web-based multilingual virtual space. This article describes the ODISEAME project and the e-learning experiences and presents some conclusions from the evaluation of those experiences. It finally shows the importance of the universities networks in the process of establishing the European Higher Education Area.

Keywords: universities network, e-learning, higher education, multicultural.

1. Introducción.

El fenómeno actual de la globalización está trayendo consigo cambios fundamentales. Por un lado trae progreso y crecimiento económico, posibilita un mayor desarrollo científico y permite un acceso universal a la cultura y a la ciencia. Sin embargo, muchos piensan que este fenómeno puede traer consigo una desaparición de la diversidad cultural, desajustes económicos y un incremento de la brecha existente en el desarrollo entre distintos países. La Unión Europea sostiene que la manera de construir un futuro común es cooperando en la construcción del camino hacia el cambio. Pero esto ha de realizarse manteniendo la identidad social y cultural de los agentes. De hecho, ya en 1995, uno de los principales objetivos establecidos en la Declaración de Barcelona adoptada durante la Conferencia Ministerial

Euromediterránea mantenida en Barcelona¹ fue el acercamiento entre los pueblos a través de una relación social, cultural y humana con el objetivo de fomentar el entendimiento entre culturas y los intercambios entre sociedades civiles.

La iniciativa EUMEDIS - *Euro MEDiterranean Information Society* - es uno de los esfuerzos que está realizando la Comisión Europea para el desarrollo de la Sociedad de la Información en la región Euromediterránea, específicamente diseñada para reducir la brecha digital que existe entre los países de la Unión Europea y sus vecinos del Mediterráneo. Dentro de los sectores de prioridad abordados en esta iniciativa se encuentra la educación.

El fenómeno de la globalización no se limita al ámbito económico sino que afecta también a la transmisión de los conocimientos y a la formación superior. El carácter universal de la institución universitaria se verá aún más incrementado no sólo con la utilización de las nuevas tecnologías de la comunicación a distancia que eliminan barreras geográficas sino con una creciente movilidad de profesores, investigadores y alumnos que podrán ver atendidas sus demandas de educación universitaria. En este sentido, y en el contexto de la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior, las redes de colaboración entre instituciones universitarias europeas desempeñan un papel decisivo, tal y como señala, en el documento marco correspondiente, el Ministerio de Educación (2003).

Así, la realización de actividades de coordinación y la creación de redes se consideran mecanismos fundamentales tanto para la armonización de los diversos sistemas que regulan las enseñanzas universitarias como para el fomento de las sinergias entre las regiones menos desarrolladas y las avanzadas (Comisión de las Comunidades Europeas, 2001; Ministerio de Educación, 2003); y se comparte entre los países miembros la convicción de que todo este proceso ha de llevarse a cabo con el máximo respeto a la diversidad de culturas.

El proyecto ODISEAME, coordinado por CEDETEL, forma parte de la mencionada iniciativa EUMEDIS y pretende mejorar la educación superior de los países participantes aplicando las nuevas tecnologías al proceso de aprendizaje, ofreciendo cursos a través de Internet pertenecientes a los programas de las 13 universidades participantes. Los países que toman parte en el proyecto son: Alemania, Chipre, España, Israel, Jordania, Malta, Marruecos, Palestina y Turquía.

La base del proyecto ODISEAME es una investigación interdisciplinaria en la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación a los diferentes aspectos del proceso de aprendizaje, incluyendo la entrega de contenidos, su creación, y la interacción de estudiantes y profesores. En esta investigación han participado estudiantes, profesores, proveedores de contenidos, proveedores de servicio, pedagogos, técnicos, etc. Otros aspectos que han estado presentes en el proyecto son los interculturales y multilingüísticos, especialmente en el desarrollo de las experiencias virtuales de aprendizaje en las que están participando profesores y alumnos de los distintos países participantes (Verdú, 2005).

Describimos a continuación cómo se ha llevado a cabo el proyecto y exponemos algunas de las conclusiones extraídas de las experiencias ya finalizadas.

¹ Texto completo disponible en http://europa.eu.int/comm/external_relations/euromed/bd.htm.

2. Desarrollo del Proyecto.

El proyecto ha ido pasando por distintas fases desde su comienzo en Septiembre de 2002. Actualmente nos encontramos en la última fase del proyecto cuando las experiencias de teleformación están finalizando y se está realizando la evaluación de las mismas. La descripción de los trabajos previos realizados durante las primeras fases nos ayudará a comprender mejor la complejidad de la realización de unas experiencias de este tipo, en las que participan profesores y alumnos de países con distintas lenguas, distintas culturas y distintos niveles tecnológicos.

2.1. Análisis de los recursos Disponibles y Necesidades de las Instituciones Participantes.

Durante el primer año del proyecto, se analizó la infraestructura de red disponible en las distintas regiones participantes así como los programas de educación y las necesidades de aprendizaje de cada institución, para encontrar posibles áreas de cooperación en las experiencias virtuales y definir y diseñar los contenidos educativos que se iban a desarrollar.

Tras analizar la infraestructura de red y el equipamiento disponible en las distintas instituciones participantes, clasificamos a las instituciones dentro de tres escenarios dependiendo de las características multimedia de los equipos de usuario, la velocidad de la red interna de cada institución así como la disponibilidad de acceso a Internet de banda ancha. Las características y posibilidades de estos escenarios están resumidas en la Tabla 1.

Tabla 1. Características y posibilidades de los distintos escenarios

	Características	Posibilidades
Escenario 1	Acceso a Internet de banda ancha Equipamiento multimedia	Comunicaciones síncronas y asíncronas Contenidos multimedia
Escenario 2	Acceso a Internet de baja velocidad Equipamiento multimedia	Comunicaciones asíncronas Se pueden ofrecer contenidos multimedia pero con limitaciones
Escenario 3	Acceso a Internet de baja velocidad No dispone de equipamiento multimedia	Comunicaciones asíncronas Contenidos: documentos con texto y gráficos o imágenes de poco tamaño

En función del escenario en el que cada institución era encuadrada, ésta recibía una serie de recomendaciones respecto al tipo de comunicaciones que alumnos y profesores podrían mantener (síncronas como videoconferencias o sólo asíncronas como correos electrónicos) así como respecto al tipo de contenidos que podrían ofrecerse durante sus cursos virtuales (ficheros de sólo texto, vídeo, voz, etc.)

Por otro lado, realizamos un estudio de los distintos programas educativos de las universidades participantes así como de aspectos organizativos. Se trataba de encontrar necesidades e intereses comunes entre los participantes en lo que respecta a intercambios posibles de estudiantes, de cursos, posibles colaboraciones, etc. En base a este estudio se seleccionaron los cursos que cada socio iba a diseñar y desarrollar.

El resultado global es que la mayoría de los cursos son técnicos o de ingeniería, ya que fueron las áreas donde se encontraron mayores sinergias entre los participantes, aunque hay algunos también relacionados con el aprendizaje de lenguas y materias transversales como la metodología de la investigación y la evaluación de proyectos.

2.2 Diseño y Desarrollo de los Cursos.

Durante el segundo año del proyecto, los profesores de las instituciones socias diseñaron e implementaron los distintos cursos, asesorados por un grupo interdisciplinario de expertos pertenecientes a las instituciones participantes que ya tenían experiencia previa en actividades de teleformación. El diseño consistió en proporcionar una descripción detallada de las unidades seleccionadas, no sólo en términos de objetivos, contenidos, lengua, etc., sino también en términos de diseño instructivo, con la visión de su implementación para el aprendizaje virtual y teniendo en cuenta las restricciones impuestas por la infraestructura de la red y el equipamiento disponible en las instituciones destinatarias.

Es interesante analizar brevemente alguno de los diseños. Para ello vamos a utilizar de ejemplo el caso particular de los cursos técnicos de la Universidad de Valladolid, relacionados con las redes de ordenadores. El desarrollo de estos módulos educativos se puede resumir en los siguientes puntos (Verdú, 2004):

- Los contenidos teóricos de cada unidad se ofrecen en formato hipertexto con información complementaria en formato .PDF.
- Algunas lecciones se imparten como presentaciones grabadas en vídeo, utilizando la herramienta denominada “Sala de Conferencias” de la plataforma ODISEAME, la cual se describe en la siguiente sección.
- Se proponen a los estudiantes ejercicios prácticos, cuya resolución se debate mediante una herramienta de grupo de discusión.
- Se proponen actividades interactivas y ejercicios de laboratorio.
- Los alumnos pueden realizar cuestionarios de autoevaluación, para comprobar por sí mismos su evolución.
- Los profesores atienden las dudas de los alumnos por correo electrónico o utilizando un “Buzón de Dudas” de la plataforma. Además, las cuestiones más interesantes son debatidas en un foro de discusión.

La elaboración de los contenidos educativos digitales fue acompañada de un proceso evaluador que consistió en una evaluación tanto del diseño inicial de los módulos educativos como de la implementación de los mismos y una experiencia beta con un grupo de estudiantes y profesores reducido. Siguiendo con nuestro ejemplo particular de los cursos de la Universidad de Valladolid, algunas de las conclusiones más destacables de este proceso de beta-test fueron:

- Los cursos están bien diseñados y estructurados. Se puede concluir que la metodología empleada es adecuada para este tipo de aprendizaje.

- Los usuarios han valorado la interactividad como uno de los puntos más positivos. La interactividad no ha sido sólo un elemento motivador. La alta calidad de las actividades interactivas diseñadas ha favorecido mucho el aprendizaje. En la Figura 1 se muestra una de estas actividades, en las que los alumnos deben completar los esquemas de red, tablas, etc. y comprobar si los resultados son correctos. Debido a la complejidad de algunas de estas actividades, se ofrece a los alumnos la posibilidad de realizarlas de modo guiado (con explicaciones paso a paso) o no guiado, lo cual también es muy apreciado por los alumnos.

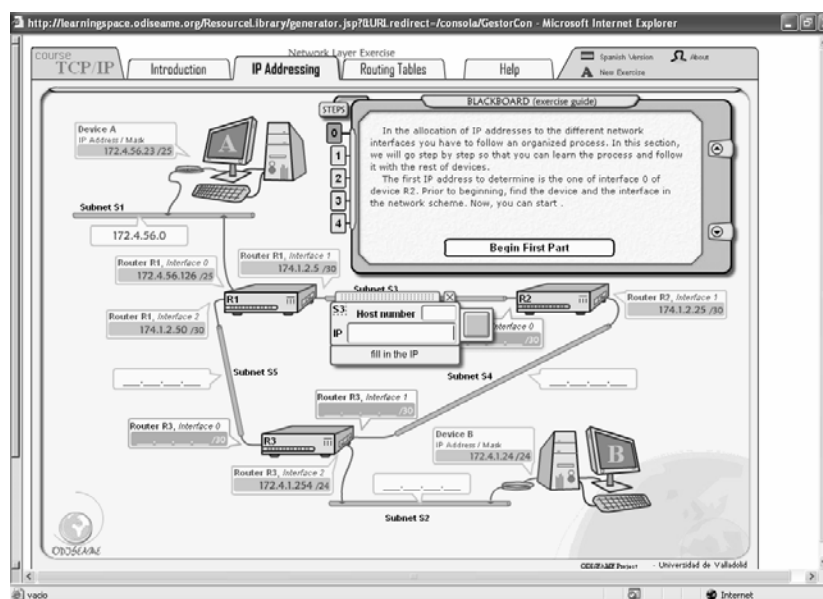


Fig. 4. Actividad interactiva del curso "TCP/IP"

2.3. Diseño y Desarrollo del Espacio de Aprendizaje Virtual Multilingüe.

Durante el segundo año también se diseñó, implementó y evaluó el espacio de aprendizaje virtual multilingüe que permitiría impartir los cursos on-line, en el que se integraron los contenidos educativos. El espacio de aprendizaje integra una serie de servicios de comunicación y de generación y gestión de contenidos para prestar apoyo telemático a la docencia en cualquiera de sus modalidades. A continuación, describimos brevemente estos servicios:

- Generador de contenidos: el profesor puede generar sus propias unidades didácticas a partir de los recursos que introduce en su base de datos. Estos recursos pueden ser imágenes, documentos, vídeos, etc.
- Área de contenidos: incluye las lecciones, las actividades interactivas, las autoevaluaciones, etc. Estos contenidos han sido generados por el profesor previamente con el Generador de Contenidos.

- Agenda para la planificación del estudio. Los profesores pueden usar esta herramienta para sugerir a los alumnos calendarios de trabajo.
- Actividades. La plataforma dispone de un área de trabajo colaborativo que consiste en una serie de espacios de trabajo compartidos. El estudiante puede entregar las prácticas al profesor o trabajar dentro de un grupo de trabajo a través de estos espacios.
- Comunicaciones. Hay herramientas de comunicaciones síncronas como la videoconferencia y herramientas de comunicaciones asíncronas como los foros de discusión o los buzones de dudas.
- Sala de conferencias. Un profesor puede generar una conferencia a partir de un fichero PowerPoint y un video. La aplicación sincroniza todos los cambios de diapositiva con el video y el audio del profesor.
- Herramientas para la evaluación y el seguimiento del alumno. Los profesores pueden crear evaluaciones y autoevaluaciones con preguntas de múltiple elección, emparejamiento, respuesta abierta, etc. Además, el profesor puede hacer un seguimiento del estudio del alumno.

Destacamos que la plataforma es multilingüe y multispectro, está diseñada para operar con distintos idiomas y distintos aspectos. En la Figura 2 mostramos la pantalla principal del espacio de aprendizaje.



Fig. 5. Pantalla principal del Espacio de Aprendizaje Virtual ODISEAME

Se ha realizado una evaluación de la plataforma tanto desde el punto de vista pedagógico como desde el punto de vista técnico mediante la realización de pruebas de estrés, encuestas rellenas por los usuarios y grupos de trabajo. Esto nos ha permitido detectar los puntos débiles de la plataforma para mejorarlos, de cara a las futuras experiencias de teleformación.

3. Las Experiencias Piloto de Teleformación.

3.1. Internacionalidad de las experiencias.

Uno de los desafíos con los que se enfrentan los diseñadores instruccionales es el de producir sistemas e-learning que tengan en cuenta las diferencias de los individuos tales como la nacionalidad, el género y lo que es más importante desde el punto de vista educativo, el estilo de aprendizaje cognitivo (Graff, 2004). En el proyecto ODISEAME la diversidad cultural, social y educativa es patente y se ha tratado de tener en cuenta esta diversidad desde el principio.

Previamente a las experiencias piloto se realizó publicidad de los cursos ofertados en todos los países participantes colocando carteles en las facultades y escuelas universitarias así como incluyendo anuncios en páginas web o en boletines electrónicos. Gracias a estos medios telemáticos, estudiantes de países que no estaban participando en el proyecto, como los países latinoamericanos, han tenido la oportunidad de unirse a estas experiencias de *e-learning*.

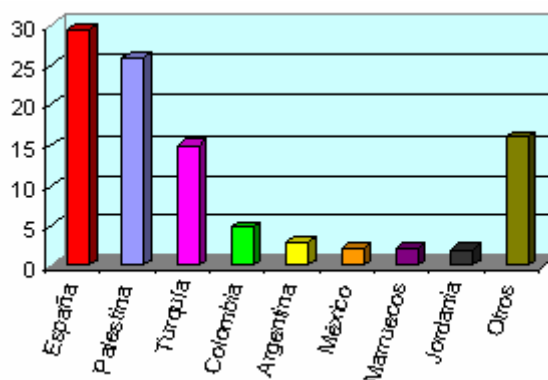


Fig. 6. Porcentaje de muestras de interés recibidas por nacionalidad

Nuestra grata experiencia es que realmente existe un interés por la teleformación por parte de los alumnos universitarios, ya que recibimos en unos pocos días gran cantidad de solicitudes de inscripción en los cursos. Hemos recibido muestras de interés de personas de 46 nacionalidades distintas. Como podemos ver en la Figura 3, el 29,37 % de estos estudiantes son españoles, el 25,9 % son palestinos y el 14,9 % son turcos. Estos son datos a destacar, dado que la penetración de Internet en España en noviembre de 2005 era el 37,1 %², mientras que en Palestina poca parte de la población dispone de PC y de conexión a Internet, con un 4 % de penetración de Internet. Sin embargo, sólo hemos recibido el 0,52 % de solicitudes de países participantes como Alemania, con una penetración de Internet de 57 %.

² Datos de *Internet World Stats* (www.internetworldstats.com).

Analizando los esfuerzos de difusión de los cursos realizados por cada socio participante, pensamos que esto ha sido un factor determinante para que en unos países haya habido una considerable mayor respuesta que en otros.

3.2. Análisis y Estudio de los Resultados.

Al finalizar el curso, los alumnos debían completar un cuestionario que incluía los siguientes aspectos:

- Datos personales: Nacionalidad, edad, sexo, nivel de educación, conocimientos informáticos, etc.
- Calidad del curso: planificación, metodología, contenidos, tutorías,...
- Servicio de teleformación: evaluación de la utilidad y de la facilidad de uso de cada herramienta, disponibilidad y velocidad de la plataforma, etc.
- Otras observaciones sobre los aspectos más positivos del curso, puntos que podrían ser mejorados, herramientas que se echan en falta, etc.

Puesto que una de las principales ventajas que presenta la teleformación es la flexibilidad espacial, no teniendo que salir de casa para realizar un curso, hemos considerado interesante preguntar a los estudiantes el lugar desde el cual han seguido los cursos. Comprobamos que la mayoría de los estudiantes, el 59,1 %, han realizado los cursos desde casa y que un 24 % lo han hecho desde la universidad, probablemente por no disponer de conexión a Internet en casa.

Estos datos nos indican que en este tipo de intercambios internacionales virtuales la penetración de Internet en los hogares, aunque influye a la hora de captar alumnos, no es determinante ya que los alumnos interesados en realizar cursos de universidades en otros países se desplazan a las salas de informática de su universidad para realizarlos.

En la Figura 4 representamos las respuestas a las preguntas *¿el nivel de aprendizaje adquirido ha sido satisfactorio?* y *¿el nivel de motivación se ha mantenido alto a lo largo del curso?*. Vemos que la mayoría de alumnos ha adquirido un aprendizaje alto o muy alto y también una mayoría indica que el nivel de motivación se ha mantenido alto o muy alto.

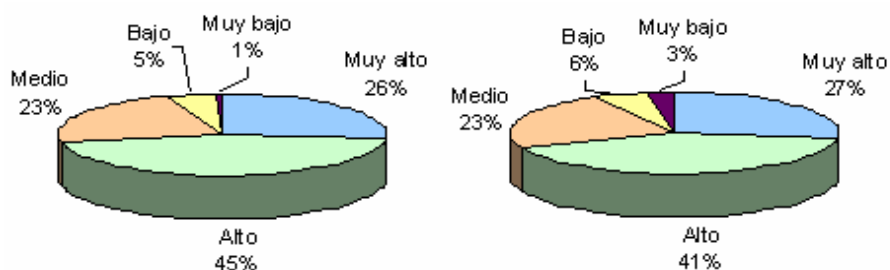


Fig. 7. Nivel de aprendizaje adquirido (a la izquierda) y nivel de motivación a lo largo del curso (a la derecha)

En este tipo de cursos impartidos a través de Internet, sabemos que en la motivación influye la familiaridad del alumno con los ordenadores. Si además de los riesgos habituales de abandono de un curso on-line, como pueden ser el sentimiento de aislamiento y la falta de interactividad profesor-alumno, se une la poca habilidad en el uso de los ordenadores, aumenta mucho la probabilidad de que la motivación disminuya a lo largo del curso, llegando incluso al abandono del mismo. Siendo muchos de los cursos ofertados de ingeniería y técnicos, un 71 % de los alumnos tenían conocimientos altos de informática, mientras que sólo había un 6 % con bajos conocimientos.

En la Figura 5 representamos la respuesta a las preguntas ¿el diseño de los contenidos es atractivo y motiva a su estudio? y ¿los ejercicios y las prácticas propuestas han facilitado el aprendizaje? El 62 % de los alumnos considera que el diseño de los contenidos favorece la motivación y el 71 % considera que los ejercicios y prácticas propuestos facilitan el aprendizaje. Lo más destacable en estos resultados es que en los cursos en los que había actividades interactivas o animaciones, prácticamente la totalidad de los alumnos han evaluado por encima del aprobado estos puntos, lo que refuerza la hipótesis de la importancia de la interactividad como elemento motivador y acelerador de la comprensión. No obstante, tal y como demuestran las estadísticas particulares de otros cursos sin actividades interactivas, que también han conseguido buenas valoraciones, la labor del profesor como dinamizador a través de foros de discusión, por ejemplo, es fundamental para mantener un buen nivel de motivación en los alumnos.

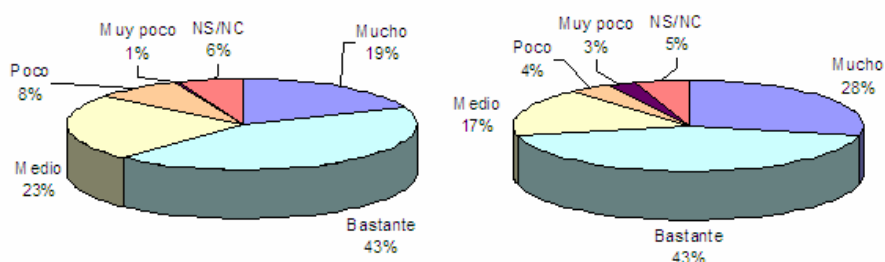


Fig. 8. El diseño de los contenidos es atractivo y motiva a su estudio (a la izquierda) y los ejercicios y prácticas propuestos han facilitado el aprendizaje (a la derecha)

En el aprendizaje on-line es muy importante que el profesor dinamice el aula virtual para motivar el estudio y evitar la sensación de aislamiento y abandono que los estudiantes en muchas ocasiones sienten en este tipo de experiencias. De acuerdo a las respuestas de las encuestas, los profesores han realizado una buena labor en este sentido dado que la mayoría piensan que el tutor ha promocionado mucho (19 %) o bastante (35 %) la participación de los estudiantes por medio de las distintas herramientas de la plataforma (foros, buzón, etc.). Además, también la mayoría opina que el tutor ha respondido pronto (62 %) a las preguntas de los estudiantes.

Una de las dificultades que se nos presenta en la teleformación es la evaluación no presencial del alumno. La mayoría de los alumnos piensan que la evaluación ha sido muy adecuada (19,5 %) o adecuada (42,8 %) a los objetivos del curso. Las evaluaciones realizadas han sido diferentes en los distintos cursos aunque en general para evaluar a los alumnos se han tenido en cuenta la participación en foros y los

trabajos realizados. La herramienta de teleformación permite crear evaluaciones con un tiempo limitado para responder, lo que posibilita realizar evaluaciones a distancia aunque siempre corriendo el riesgo de no poder identificar al estudiante que en realidad está realizando la evaluación.

Respecto al espacio de aprendizaje virtual desarrollado durante el proyecto, casi el 80 % de los encuestados lo consideran adecuado para ofrecer cursos universitarios. Además su diseño es adecuado para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Los estudiantes han valorado la utilidad y facilidad de uso de las distintas herramientas y han mostrado una preferencia por la herramienta de entrega de contenidos y la de foros. Muchos alumnos han mencionado que han echado de menos un *chat*.

El último apartado del cuestionario permitía a los alumnos dar su opinión respecto a las ventajas y desventajas de la teleformación. Gran parte de los encuestados coinciden en que la gran ventaja de la teleformación es que proporciona flexibilidad respecto al lugar desde el cual se realiza el curso así como respecto al tiempo cuando se realiza. Enumeramos a continuación otras ventajas mencionadas por los alumnos:

- El aprendizaje se realiza al ritmo del alumno. Para algunos es un estudio más relajado.
- Los foros proporcionan una gran área de discusión que permite compartir respuestas, ideas y referencias con los compañeros.
- Muy útil para los estudiantes que no pueden desplazarse a la universidad.
- Los contenidos del curso son accesibles en cualquier momento.
- Es menos embarazoso preguntar varias veces al profesor en la educación a distancia que en la clase presencial.
- El alumno “va hacia la información” del curso en vez de esperar pacientemente por ella. Algún alumno ha mencionado que le gusta más tomar un papel activo en la formación en vez del papel pasivo tradicional.
- Permite relacionarte con gente de otros países, conociendo opiniones procedentes de culturas muy distintas que enriquecen el proceso de aprendizaje.

Pero también los alumnos han mencionado desventajas de la teleformación frente al aprendizaje tradicional:

- Dificultad en el trabajo en grupo.
- Pasividad de algunos participantes.
- Poca interacción profesor-alumno. Se elimina el trato directo con el profesor.
- Impersonalidad de las experiencias.
- Es fácil desmotivarte.
- Las dudas no se responden instantáneamente.
- Necesidad de estar actualizado en material informático.
- En los cursos de aprendizaje de idiomas, se han echado de menos actividades de conversación.

Por último, respecto al nivel de satisfacción con la experiencia en general nos encontramos con que una mayoría de estudiantes están satisfechos (41 %) o muy satisfechos (18 %). Consideramos que son buenos resultados teniendo en cuenta que gran parte de los profesores participantes no tenían experiencia previa en este tipo de docencia.

Además, indicamos dos datos muy interesantes. Un 96,4 % de los alumnos recomendarían estos cursos a otros estudiantes y un 97,7 % se matricularía en cursos impartidos on-line en su universidad.

4. Conclusiones.

El proyecto ODISEAME demuestra que el e-learning posibilita la eliminación de las fronteras en la enseñanza, permitiendo el intercambio de estudiantes y fomentando la igualdad de oportunidades ya que aquellos que por motivos económicos u otros no pueden viajar, pueden realizar cursos impartidos en instituciones extranjeras sin desplazarse de su país.

Además, hemos comprobado que los alumnos universitarios están interesados en este tipo de enseñanza que les posibilita flexibilidad temporal y espacial.

La penetración de Internet en un país influye a la hora de captar estudiantes para cursos on-line pero no es determinante. Cuando existe una fuerte motivación el alumno va a las salas de ordenadores de las universidades o a cibercafés para realizar los cursos a distancia.

Por otra parte, un inconveniente que hemos encontrado consiste en las diferencias existentes en cuanto a infraestructuras, lo cual crea desigualdades en lo referente a los recursos educativos a los que se puede acceder. En este sentido, la iniciativa EUMEDIS es un buen ejemplo de transferencia de tecnología internacional de la Unión Europea a los países MEDA.

Una de las limitaciones dependiente de las infraestructuras de acceso disponibles, es el hecho de poder realizar de forma adecuada actividades interactivas, que han demostrado ser muy eficaces en este tipo de aprendizaje. Hemos podido comprobar que las actividades interactivas son muy recomendables, puesto que facilitan mucho la comprensión y el estudio y favorecen la motivación. Sin embargo, no todos los cursos están dotados de estas actividades, y no ha sido sólo debido a limitaciones en las infraestructuras de acceso. La elaboración de actividades interactivas requiere conocimientos técnicos altos y muchos profesores participantes, de especialidades como física o idiomas, carecen de los mismos. A pesar de estas diferencias, el proyecto ha contribuido a un acercamiento entre disciplinas, necesario en este tipo de enseñanza y que es el primer paso para conseguir que estos profesores sin conocimientos técnicos sean capaces de diseñar actividades interactivas de calidad dentro de equipos interdisciplinares.

Por último, con la creación de esta red de universidades en el área Euromediterránea para actividades de teleformación, se contribuye al proceso de convergencia europea y se da respuesta a uno de los objetivos establecidos en la última Conferencia de Ministros de los países participantes en este proceso celebrada en Bergen en 2005: difundir y hacer comprender el proceso de Bolonia en otros continentes, intercambiando y compartiendo experiencias con regiones vecinas, y reforzando la importancia del respeto a la interculturalidad (Conference of European Ministers Responsible for Higher Education, 2005).

Referencias.

- Comisión de las Comunidades Europeas. (2001). *La Dimensión Regional del Espacio Europeo de la Investigación*. Comunicación de la Comisión de 03-10-2001. Bruselas: Comisión de las Comunidades Europeas.
- Conference of European Ministers Responsible for Higher Education. (2005). *The European Higher Education Area -Achieving the Goals*. Communiqué of the Conference. Bergen: Conference of European Ministers Responsible for Higher Education.
- Graff, M., Davies, & J., McNorton, M. (2004). Cognitive Style and Cross Cultural Differences in Internet Use and Computer Attitudes. *European Journal of Open, Distance and E-Learning (EURODL)*, Vol. 2004/II. On line, Consulta: 23 enero 2005.
http://www.eurodl.org/materials/contrib/2004/Graff_Davies_McNorton.html
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2003). *La Integración del Sistema Universitario Español en el Espacio Europeo de Enseñanza Superior*. Documento Marco. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Verdú, E., Verdú, M.J., Regueras, L.M., & de Castro, J.P. (2005). Intercultural and Multilingual E-learning to Bridge the Digital Divide. *Lecture Notes in Computer Sciences*, 3597, 260-269.
- Verdú, M.J., Regueras, L.M., de Castro, J.P., & Verdú, E. (2004). ODISEAME Project: an Approach to a Web-based Multilingual and Collaborative Learning. En Cantoni, L., McLoughlin C. (Eds.), *Proceedings of ED-MEDIA 2004, World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications* (pp 4857-4862). Norfolk, VA: AACE.