



UNIVERSIDAD DE ARTES, CIENCIAS Y COMUNICACIÓN
Vicerrectoría Académica
Magister en Educación Superior

Cómo mejorar mi participación docente con los alumnos

Trabajo para optar al Grado Académico de Magister en Educación Superior

Docente Guía: Mauricio Andrés Vergara Rodríguez

Estudiante (s):
Mauricio Alejandro Saenz Correa

Santiago de Chile, noviembre de 2020

Introducción

A lo largo de los estudios en este magister ha habido tres focos en los que me he ido centrando y reflexionando, ya que son temáticas que me interesan tanto como profesor, como en el ámbito del trabajo, desde mi mirada profesional como también desde mi mirada como líder de equipos, y por sobre todo de personas.

Por tanto, mi objetivo de esta reflexión es mejorar la forma en que realizo mi participación docente con los alumnos, por medio de las diferentes herramientas digitales que tengo a mi disposición en la plataforma online, para enriquecer el aprendizaje de mis alumnos.

Para cumplir con este objetivo, mi reflexión se centra en estos tres grandes temas: (1) Trabajo Interdisciplinario y Habilidades Blandas, (2) Aprender Haciendo, y (3) Abrirse al Otro. ¿Por qué estos temas? Creo que entre ellos se encuentran ligados en varios puntos, por lo que hace que el centrarse en ellos sea muy ventajoso, ya que los caminos de ejecución pueden converger a unos pocos comunes. Al mismo tiempo, el lograr mejorar mi participación como docente, me hace pensar en que los alumnos no participarán en equipos monotemáticos, cada vez más debe saber relacionarse con pares y con otros profesionales, deben saber escribir y presentar un proyecto, una idea, y deben también enfrentar problemas de manera estructurada en pro de encontrar soluciones de manera eficiente y eficaz, saber aplicar. Entonces, todo esto, conlleva a profundizar la reflexión con este enfoque para tener una guía de perfeccionamiento a corto plazo.

Trabajo Interdisciplinario y Habilidades Blandas

Desde que pertenezco al mundo laboral que he debido trabajar con diversos profesionales para lograr los objetivos asociados a los diferentes proyectos planteados.

En mi primera experiencia trabajando con un equipo multidisciplinario, fue necesario no sólo tener las habilidades técnicas necesarias para desarrollar el trabajo, sino que además el contar y ejercer habilidades blandas. Durante muchas etapas de los proyectos, aunque estos fueran tecnológicos, este tipo de habilidades, fueron más importantes que las destrezas técnicas. Las capacidades necesarias que identifiqué fueron las de planificar, organización, creatividad, respeto, compromiso, adaptación, flexibilidad, comunicación y responsabilidad. Lo más destacable, es que estas resultaron ser el trampolín en mi carrera.

Desde ese entonces que he tenido que lidiar con equipos multidisciplinarios, y he tenido claro lo importante que resultan las habilidades blandas, sin embargo no ha sido hasta el curso ***Perspectivas sobre la Educación Superior*** ([Anexo 1](#)), respecto al autor Salmi (2013), en donde se discute el tema del trabajo interdisciplinario y como son necesarias las habilidades blandas para lograr mejores resultados, y por tanto caigo en cuenta lo poco y nada que se hace al respecto en nuestro rol como profesores, siendo que siempre ponemos el foco en las habilidades técnicas. Aunque es un gran problema aplicar la interdisciplinaridad sólo dependiendo de mi persona, ya que es algo transversal a la carrera y habría que trabajar en conjunto con la dirección e incluso a lo mejor el decanato. Al menos hay algunas capacidades que se pueden ir formando sin la real necesidad de la interdisciplinaridad como pueden ser las capacidades de planificación, organización, creatividad, compromiso y responsabilidad.

Las emociones siempre han sido un problema para mí, crecer en un colegio de hombres y luego pasar a estudiar Ingeniería en una Facultad donde tuve más o menos 5 compañeras mujeres y 145 hombres, no hizo nada para mejorar esto. Cuando estudié en el curso ***Coaching Educativo*** ([Anexo 2](#)) acerca de las emociones, trabajado en base a Pinto (2019), logré identificar que de alguna manera estas están ligadas a la profesión que decidimos tener, ya que esta es parte de nuestra cultura. Muchos compañeros de universidad eligieron la carrera porque de esta forma no tendrían que trabajar con personas, sino que con máquinas. No sé si esto es concluyente, ya que no conozco un estudio al respecto, pero si es una verdad que conozco y que he tenido la cercanía de conocer durante muchos años, tanto con compañeros, alumnos y colegas. Cuando he trabajado con otros perfiles, en particular más artísticos, sin duda que estos tienen otro modo de expresarse y de representar sus emociones. Hoy en día, la organización donde trabajo como ingeniero está conformada en un 99% de personas con profesiones asociadas, dentro de estos ingenieros existen matices de profesiones y en ese sentido, de igual forma son equipos interdisciplinarios, los hay expertos en matemática, computación, electrónica, redes, sistemas y proyectos, y los enfoques y modos de trabajar varían en cada mirada desde su nicho. En este sentido, es necesario lograr generar espacios de conversaciones de equipos en donde abordar acerca de cómo van los diferentes temas que se están trabajando (González, 2019a; Echeverría, 2009). Con lo aprendido, entiendo mejor el valor de lograr conversaciones uno a uno con las personas con las que trabajo, conociendo cómo se siente, qué problemas ha tenido en su trabajo en el último tiempo (no técnico, sino que de interrelaciones personales), cómo lo ha resuelto, y si también saber si necesita de

mi apoyo, y cómo ve a la empresa y a mí en particular frente a los problemas que lo puedan estar afectando ([Anexo 3](#)).

En la carrera online de la Universidad puede existir una realidad interdisciplinaria, ya que los alumnos, en general, se encuentran estudiando una segunda profesión. Lo que se debe lograr entonces es conocer mejor a los alumnos y enfocar el trabajo desde esa mirada, siendo esto un trabajo que habría que realizar en cada dictación de curso, enfocado en un trabajo en equipo (Maturana, 1990) ([Anexo 6](#)). La idea sería repensar en cómo los diferentes perfiles podrían aportar de alguna manera desde su vereda al desarrollo del trabajo. En último caso, tal vez exigir que una especie de juegos de roles para lograr un determinado resultado (lo que puede ser complejo al no tener las experiencias necesarias). La bajada que se me ocurre al respecto es planificar tal vez trabajos que sean elaborados en equipos, definiendo diferentes roles dentro del mismo de manera tal que cada uno pueda aportar de manera diferente al logro del objetivo. Estos roles podrían rotar según la unidad, logrando que los participantes transiten por cada uno de estos.

Acerca de las habilidades blandas, cada vez más me preocupo, y así también la Escuela, en valorar dichos aspectos dentro de las evaluaciones de los alumnos. Por ejemplo, hoy en día se da mayor relevancia al cumplimiento de plazos, como así también eliminando cada vez más las evaluaciones de alternativas o de verdadero y falso. En su lugar se exige a los alumnos analizar, reflexionar y opinar acerca de las diferentes materias, además de expresar y presentar sus trabajos con videos grabados. Esto es un paso importante en la formación de los alumnos, ya que en el mundo laboral son aspectos relevantes que no todos lo tienen y generan impactos potentes en los proyectos. Un aspecto que aún no se ha mejorado, y que tengo la posibilidad de avanza en ello en nuevos cursos, es ahondar más en la métrica de evaluación de videos considerando aspectos como que no se lea, se mire más a la cámara, y se presente en mayor detalle el paso a paso del trabajo realizado. Así también, en la evaluación de los foros, es importante considerar no sólo la cantidad de participaciones durante una unidad, sino también en el plazo que esto se hace. Y no es lo mismo exigir 2 participaciones en un curso de 1 semana por unidad, que las mismas 2 participaciones en un curso de 2, 3 o 4 semanas por unidad. Estas son falencias que se detectan al momento de ejecutar el curso y se aprecia como los alumnos aprovechan estas falencias para dilatar participando justo con lo exigido, y que finalmente se traduce en que no se genera una conversación ni una discusión rica en contenido, que es lo esperado. Por

último, en esta misma línea, no veo mucho sentido que los alumnos respondan a la pregunta inicial ya pasado toda una semana de foro, dado que, en general, ya no se aporta nada nuevo.

Aprender Haciendo

A lo largo de mi carrera como docente, me ha tocado esencialmente ejercer en cursos que son de ámbitos que tienen mucha teoría aplicada, por lo que se tiene la oportunidad de poner en práctica el que hacer de lo que se está estudiando.

A lo largo del tiempo, y reforzado por lo aprendido y estudiado en el curso **Paradigmas de Conocimiento y Corrientes de Aprendizaje**, he visto con mayor claridad el modo en que es necesario enfocar las evaluaciones de los alumnos dependiendo de las necesidades asociadas a su aprendizaje (Salgado, 2006b). Es necesario tener claridad respecto a la forma en que suponemos se da el conocer ya que es el camino para enfocar nuestra labor como docentes al momento de generar contenidos y asignaturas específicas (Salgado, 2006a). Esto aplica tanto si se está dictando alguna cátedra que pudimos haber construido nosotros mismos o bien pudo haber sido construida por otro profesional o docente, y en este último caso podría darse el caso de que el enfoque que se le dio al curso sea distinto al que le pueda dar uno. Depende de la orientación epistemológica que cada uno tenga, asociado también a lo planteado en el diseño del curso, puede ser la forma en que se enfoque el planteamiento de las hipótesis y supuestos que se tienen respecto a los conocimientos diversos que se requieran impartir ([Anexo 4](#)). Cuando menciono la orientación epistemológica me refiero respecto a cómo se plantea la enseñanza y traspaso del conocimiento, desde algo plenamente teórico, a algo meramente práctico, o una mezcla de visión en que para aplicar es necesario conocer lo teórico. En el mismo [Anexo 4](#), presento el caso de la enseñanza de la Física en el colegio (mi experiencia), en que bastaba con utilizar ecuaciones de la manera correcta en base a las variables entregadas y se lograban resultados exitosos. Sin embargo, en la Universidad este método estaba lejos de ser el correcto, donde importaba también la teoría detrás de las ecuaciones, entender el contexto, por qué y en base a esto aplicar.

Desde que comencé a ejercer la docencia, desde hace ya muchos años, he tenido curiosidad acerca del modo de enseñanza y la forma en que se puede plantear el contenido. Esto me llevó a trabajar en un centro de investigación y desarrollo, C5, donde realizábamos desarrollos para la enseñanza a niños ciegos y se realizaron varios productos de videojuegos para la educación de ciencias. Según lo estudiado en el curso **Teorías Educativas y Enfoques Curriculares** ([Anexo 5](#)), es importante tomar

en cuenta que la enseñanza conocida como tradicional que tiene la figura del docente frente a los alumnos transmitiendo un conocimiento y materias que son verdaderas sólo por el hecho de que es una autoridad en la materia quien las transmite. Esto corresponde a un modelo conductista-positivista y durante muchos años ha sido el modelo que se ha seguido, y que en el último tiempo se está tratando de cambiar por modelos donde el alumno es el principal actor de su aprendizaje. La idea es que este sea quien obtenga la experiencia, interactúe con sus pares y con sus profesores, logrando de esta forma organizar y reorganizar sus esquemas mentales (Pascual, 1998). En este sentido, el profesor ya no es sólo un transmisor de contenidos, sino que se transforma en un facilitador, en un coaching del aprendizaje del alumno, incentivándolos a discutir, analizar y comprender lo que están estudiando.

En mi experiencia, durante los años que llevo impartiendo clases en UNIACC bajo la modalidad online, entre otros cursos, he tenido la fortuna de estar siempre ligado a dos cursos de videojuegos. Si bien yo no fui el precursor de estos cursos, lo que existe actualmente, y que está en constante mejora, son fruto de la experiencia de todos estos años. El primer curso tiene un enfoque teórico, de conceptos de diseño y cómo se debe abordar un proyecto de desarrollo de videojuego, para luego en el segundo llevar a la práctica los conceptos aprendidos, desarrollando directamente un videojuego para la web o para un dispositivo móvil utilizando la herramienta GDevelop (Rivial, 2018). En ambos casos, mi rol es el de facilitador de experiencias, ojalá significativas, para que los alumnos logren construir su conocimiento, pero el protagonismo es de ellos, ya que dependerá de su quehacer el modo en que aprendan. Junto con esto, durante todos estos años se puede apreciar que los diseños de videojuegos que cada uno de los alumnos genera, han sido siempre según su contexto e historia con estos (Abraham, 2000)

Como ya he mencionado, en las últimas versiones de todos los cursos en los que he participado como constructor, se consideran sólo trabajos que invitan a los alumnos generar contenido desde el hacer, el pensar, la reflexión y las ideas, además de justificar y explicar sus resultados. Con el tiempo se sabrá si los resultados son mejores, iguales o peores que sus versiones anteriores.

Abrirse al Otro

Uno de los ámbitos más relevantes aprendidos en el curso **Coaching Educativo** ([Anexo 6](#)) ha sido el hecho de reforzar la importancia del lenguaje y la comunicación frente a las personas en cualquier circunstancia, pero sobre todo en temas laborales y por supuesto pedagógicos (González, 2019a; Echeverría, 2009). Es claro entonces que cada vez que se requiere transmitir algo, se debe hacer de

manera cuidada, clara y concisa, cuidando de sobre manera lo que se transmite y cómo se transmite, tal que para el receptor no haya dudas sobre el contenido.

Creo que, por la Pandemia, esto se hace aún más relevante ya que mucha de la comunicación se realiza de manera escrita, sin una imagen detrás, sin emociones, sin gestos, sin reacciones e interacciones, sin mayor contexto que el sólo texto. Esto dificulta de sobre manera la comunicación, cómo expresar lo que se requiere y cómo estar seguro de que el receptor entendió correctamente el mensaje.

Entonces, ¿Qué es lo relevante de todo esto? La necesidad de mejorar la retroalimentación que se entrega a los alumnos tanto en su participación en foros, como en las revisiones de los trabajos y la comunicación que se tiene por medio de correo electrónico (Ponce, 2019). También es relevante aprovechar las instancias en que la comunicación no es escrita, como es el caso de las video clases, en donde es importante destacar el uso de entonaciones en la transmisión del mensaje.

Es importante destacar la frase de Brown de su obra de 1983: "Locura es hacer lo mismo una y otra vez esperando obtener resultados diferentes". Por tanto, si la forma de hacer algo no está teniendo resultados es necesario enmendar el rumbo y hacerlo de manera diferente. Como se menciona en InKnowation (2012), lo complejo de esto es salir de la zona de confort. Cambiar el modo de hacer las cosas no es sencillo por este motivo, significa más trabajo, investigar, salir de la costumbre y eso no inmediato.

Salir de mi zona de confort tiene relación con mejorar la comunicación y buscar minimizar los malentendidos, solicitando a los responsables de las tareas expliquen los aspectos entendidos y la forma en que se deben enfrentar (González, 2019b). Con esto logrado, es posible armar un plan de acción en conjunto y lograr resolver las dificultades. La escucha debe ser efectiva por ambas partes y el plan de acción debe ser de mutuo acuerdo, teniendo claridad respecto de las tareas a ejecutar y cómo ejecutarlas. Esto se relaciona también con el trabajo en equipo y colaborativo que se debe llevar a cabo, la que debe ser además de horizontal, vertical.

En el curso de **Coaching Educativo** ([Anexo 7](#)) se nos encomendó la tarea de diseñar e impartir una clase en base a algo que nos apasionara y que no tuviera relación con nuestro ámbito profesional, y en este caso hice una pequeña charla acerca de las diferencias que tienen las figuras vintage de Star Wars (<https://jhantorlars.com>), y cómo estas impactan en el coleccionismo de las mismas. Del mismo modo,

en el curso **Gestión de la Información y Humanidades Digitales** ([Anexo 8](#)) se debió realizar un trabajo relacionado con experiencia propia y las humanidades digitales, por lo que realicé un diseño de curso de batería, instrumento que practico desde los 5 años aproximadamente. La unión de estos dos temas son la pasión que siento por ambas temáticas y que por cierto comparto con la tecnología, la misma que me acompaña desde aproximadamente los 8 años con la llegada de un Zinclair ZX-81 al hogar, con el que aprendí a programar Basic, hice mi primer videojuego y desde entonces no he parado de vivir y ser parte de la revolución digital. En el foro de este curso, **Portafolio II** ([Anexo 9](#)), se me pidió compartir una película relacionada con algún tema que haya sido abordado durante el magister, y bueno este fue "la pasión por lo que se hace". Algo interesante de ver en esta película (School of Rock) es el mensaje en su música, "*Si hago todo lo que me dicen me convertiré en robot. Hago la tarea todos los días, no puedo respirar. Sacábamos sobresaliente en todo, pero estábamos aturdidos*" (Rudy & Linklater, 2003). Es importante, sacar lo mejor de los alumnos respecto a lo que pueden y pueden aportar a la sociedad, no ser un molde más de lo que se requiere de un producto educacional. Todo esto está relacionado con poder abrirse al otro e intentar de transmitir esta pasión, cuando las cosas se hacen con pasión y no por obligación, sin duda que resultan infinitamente mejor.

El abrirse al otro es algo siempre complejo en mi persona. Menos mal que en el ámbito de la docencia esto se puede traducir en mejorar el material escrito y hablado que se prepara para la dictación de las diferentes materias, como también mejorar la retroalimentación que se le entrega a los alumnos, en todas las instancias, como el foro y los trabajos realizados; y la forma en cómo se hace esta retroalimentación. En estos últimos, el uso de rúbricas y escalas de apreciación mejoran bastante la información que se le transmite al alumno como resultado del trabajo realizado. Si esta información no es suficiente, entonces será necesario transmitir mayor detalle acerca del porqué del puntaje obtenido. Así también, es importante poder entregar retroalimentación a los alumnos de manera eficiente, por lo que se debe mantener el conectarse todos los días y revisar la participación que existe y los mensajes que puedan llegar desde ellos solicitando alguna información, ya sea a través de la plataforma o por medio del correo institucional, procurando que en este último no pasen más de 24 horas con una respuesta satisfactoria. Los alumnos, siempre lo agradecen y creo que se logra una mayor cercanía. En el curso de **Investigación-Acción** ([Anexo 10](#)), en conjunto con mis compañeros de equipo, definimos que, en caso necesario, sería una buena práctica poder entregar ciertas retroalimentaciones por medio de videos y no sólo de manera escrita. Esto tal vez, nos acercaría más a los alumnos, que es lo que planteábamos estudiar.

Conclusiones

Durante el estudio del Magister en Educación Superior, se me ha abierto la mente respecto a los aspectos que se deben considerar al momento de generar un aprendizaje. He logrado tener claridad respecto al aprendizaje y su vinculación directa sobre la sociedad y las implicancias que este por tanto tiene sobre esta. Dada mi formación de ingeniero, me genera un conflicto lógico respecto a qué es primero, la sociedad como un todo formada desde una idea o un concepto y sobre esta se genera una enseñanza acorde a dicha idea y dicho concepto; o bien dado a que la enseñanza es de un modo, se genera una sociedad y civilización que sigue ciertos patrones. Como se menciona a lo largo de los contenidos de los cursos, entre otras cosas, si la enseñanza hubiese sido diferente, el Imperio Romano no hubiese logrado todo lo que logró. Entonces, ¿Qué hace que esto cambie? Según lo estudiado, tiendo a pensar que no es la educación formal, sino que aspectos exógenos a esta, que claramente son parte de la sociedad, los que causan quiebres de la civilización conocida hasta ese entonces, generando un nuevo paradigma y forma de enfrentar las sociedades, lo que finalmente implica en la forma en cómo se lleva a cabo la educación y las relaciones humanas.

La reflexión epistemológica es una mirada que me permite transformar el modo en que se observa el mundo y de esta manera generar una forma de transmitir conocimiento diferente, fortaleciendo y desarrollando mi práctica pedagógica. A medida que se va ganando práctica en diferentes ámbitos de la vida, y en particular en frente a las clases que se dictan, es necesario recoger los mejores aspectos vividos y mejorar los que no lo han sido tanto, transformando esto en un aprendizaje que permita mejorar la experiencia de los alumnos frente a una dictación de un curso. Lo esencial es luchar para no caer en la rutina de la enseñanza, por lo tanto, se debe investigar constantemente, tomar los planteamientos de los alumnos, entender que la tecnología avanza y los alumnos con ella, lo que en mi caso es altamente relevante. En este mismo sentido, la Universidad me ha dado la oportunidad de poder plasmar estas actualizaciones al estar constantemente buscando mejorar los cursos que se imparten dentro de la carrera de Ingeniería en Informática Multimedia.

El **Trabajo Interdisciplinario y Habilidades Blandas**, lo he estado incorporando dentro de las discusiones que se realizan en los foros, pero también en las nuevas rúbricas de evaluación de los trabajos en que no es sólo importante lo técnico, sino también cumplir con el plazo, la forma en que esto se transmite, cómo se elabora el informe, cómo se presenta el trabajo realizado, entre otros aspectos más. Bajo esta misma mirada, incluso trabajé en un paper junto a colegas, donde evaluamos

las competencias blandas que se necesitan para enfrentar un desafío de transformación digital, haciendo una ligazón con el mundo de la Agilidad (Saenz, Sarquis & Albornoz, 2019).

Aprender Haciendo, es de suma importancia como docentes ser rigurosos, tanto en lo que se presenta, en la metodología y en la exigencia, haciendo a los estudiantes partes del proceso y que ellos sean críticos de este y del modo en que se imparte el conocimiento (Freire, 1999). Esto es algo que se ha ido cambiando a nivel de Universidad, al ir sacando las evaluaciones autoevaluadas por plataforma y abriendo el espacio a más trabajos de análisis, investigación y construcción. Esto lleva también a que uno como docente, tiene que estar constantemente investigando, principalmente por el hecho de que la tecnología avanza a pasos agigantados y tanto a nivel profesional como a nivel educacional es importante siempre mantenerse, ojalá, en la cresta de la ola.

Por último, me queda lo más complejo, **Abrirse al Otro**. Si bien siempre mi filosofía profesional ha sido que primero trabajo con personas que profesionales, ser empático por tanto de sus diferentes realidades y comprensivo de las situaciones, al buscar siempre soluciones más que culpables, buscando avanzar. Como ya mencioné durante el escrito, la mejora en la retroalimentación en los foros y trabajos puede ser crucial para lograr esta cercanía. En los últimos cursos que he dictado se ha notado el cambio, ya que he notado que los alumnos participan aún más, además de que me contactan más por correo para resolver temas. Como se reveló en el curso de **Investigación-Acción** ([Anexo 11](#)), a modo de refuerzo, cité a una reunión virtual a dos alumnos (por separado), y ambos reaccionaron de manera sorprendida por el sólo hecho de haber tenido la instancia de esta reunión. Entonces, creo que este puede ser un camino para lograr mayor cercanía, así también como planteamos en ese trabajo junto a mi compañero, el poder interactuar de alguna otra manera con los alumnos, no sólo en foros.

Bibliografía

- Abraham, Mirtha (2000). Análisis de algunas Perspectivas Teóricas del Currículum. Documento no publicado.
- Brown, R. (1983) Sudden Death. Bantam Trade Editor. USA. pp. 241.
- Echeverría, R. (2009). Ontología del Lenguaje. Santiago- Editorial J.C. Sáez (Sexta edición). Cap. 1 ,2 y 3.
- Freire, P. (1999) “No hay docencia sin discencia” En: Freire, Paulo. Pedagogía de la Autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa. Siglo Veintiuno Editores, México.

- González, L. (2019a). Apunte de Clase Unidad 1: Los Actos del Habla.
- González, L. (2019b). Coaching Educativo: Unidad 1, El Modelo OSAR. Recuperado marzo 2020 de https://virtual.uniacc.cl/repo-uniacc/uni/moodle/storyline/mes/coachingeducativo/u1/story_html5.html
- inKNOWation (2012) ¿Te Atreves A Soñar? | Desafía tu Zona de Confort! Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=i07qz_6Mk7g
- Pascual, Enrique (1998). Racionalidades en la producción y el proyecto curriculares. En Pensamiento Educativo. Vol. 23 (diciembre 1998). Pp. 13-72. Santiago: Facultad de Educación, Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Pinto, A. (2019), El pensamiento sistémico. Apunte de clase unidad 3, Coaching Educativo, Universidad UNIACC.
- Ponce, P. (2019). MES - M8 - U2 - VC2: La Sala de Clases. 27/03/2019, de UNIACC Sitio web: MES - M8 - U2 - VC1: El liderazgo transformador y sus características.
- Rival, F. (2018). The game engine for everyone. 13/10/2019, de GDevelop Sitio web: <https://gdevelop-app.com/>
- Rudin, S. & Linklater, R. (2003). School of Rock. País: USA.
- Saenz, M., Sarquis, A. & Albornoz, A. (2019) Agility competencias, a vision from digital transformation. 38th International Conference of the Chilean Computer Science Society (SCCC), Concepcion, Chile, 2019, pp. 1-6, doi: 10.1109/SCCC49216.2019.8966416.
- Salgado E. (2006a). Cómo conocemos. En Salgado E. Manual de Docencia Universitaria (pp. 12–17). San José, Costa Rica: Editorial ULACI.
- Salgado E. (2006b). Cómo enseñar. En Salgado E. Manual de Docencia Universitaria (pp. 26–31). San José, Costa Rica: Editorial ULACI.
- Salmi, J. (2013). Conferencia magistral “Nuevos desafíos para la educación superior en el siglo XXI”. Llevada a cabo en Conferencia Magistral, Universidad de Guadalajara, Ciudad de Guadalajara México.

Anexo 1: Perspectivas sobre la Educación Superior: Evaluación Unidad 3

ENSAYO

[...] La interdisciplinaridad es clave ya que, así como durante los años 80s y 90s se hablaba sobre la especialización y se hicieron diversos esfuerzos en formar profesionales expertos en diversas materias, se fueron dejando de lado habilidades que hoy en día son claves (y que creo que siempre lo fueron, pero hoy en día se notan mayormente en un mundo cada vez

más competitivo). La base esencial es entender que el trabajo y el éxito no se logra en solitario, sino que se logra en equipo, y esto debe partir desde nuestra formación. Es necesario que nuestros estudiantes aprendan a trabajar en equipo y manejen las inteligencias múltiples, como son lingüísticas, lógicas y matemáticas, espaciales, corporales y kinestésicas, musicales, interpersonales e intrapersonales.

Al mismo tiempo, se presenta el caso de Samsung, en que hoy en día la dificultad no va por encontrar un buen ingeniero sino más bien alguien que tenga creatividad. Entonces se hace necesario que estos ingenieros logren enlazar la ciencia con ciencias sociales y las humanidades para lograr mejores productos. (se puede pensar cómo ha avanzado el UX en los trabajos que se hacen en ingeniería hoy en día). Y saber que la creatividad consiste en aprender a cometer errores, a tomar riesgos, a disfrutar el aprendizaje, y con ello lograr mejores resultados finales.

Entonces, para formar ingenieros no necesito sólo de ingenieros, estos deben ser formados por varios tipos de profesionales que conforman a un profesional más completo en diversas aristas, pudiendo luego especializarse en alguna rama particular de su ciencia. Lo mismo con todas las profesiones y así también pensando en el trabajo colaborativo entre universidades y profesionales en que las disciplinas se cruzan y logran mejores resultados. [...]

Anexo 2: Coaching Educativo: Foro Unidad 3

PRIMERA INTERVENCIÓN

¿Cómo se gestionan las emociones al interior de la organización a la cual pertenezco?

Pertenezco a varias organizaciones, pero en esta ocasión me centraré en la que lidero a un equipo de desarrollo y operaciones, donde el 100% del equipo son ingenieros de diferentes especialidades. Hago la distinción de que son ingenieros en particular, porque en general a este perfil de profesionales nos cuesta mostrar nuestras emociones en diferentes ámbitos. Muchos de los de mi equipo no participan de celebraciones de cumpleaños o de fiestas especiales como Navidad, Fiestas Patrias o Año Nuevo, pero es algo de lo que con los años ya he aprendido a tolerar y entenderlo un poco. Ahora respondiendo la pregunta sobre la gestión de las emociones, creo que esta se hace manera sistémica, ya que como he descrito tratamos de entender todas las aristas que hace que una persona se comporte de una determinada manera. Con la pandemia que estamos viviendo, el manejo de estas emociones se intensifica y cada profesional es un mundo distinto en complejidad respecto a cumplir con el teletrabajo. Este trabajo desde hace algunos años se desarrolla en conjunto con un área de Recursos Humanos dado que la empresa entendió la necesidad de contar con esta área y así mejorar todos estos aspectos que tienen relación con el trabajo con personas. [...]

RETROALIMENTACIÓN PROFESORA

Querido Mauricio, te invito a dejar las creencias limitantes ya avanzar en mirar a las personas como son. ¿Existe algún estudio que indique que a los INGENIEROS les cueste "mostrar" las emociones?

De otra forma, miremos los abogados, los médicos, los profesores, etc.... No es un tema de Perfiles Profesionales, es un tema cultural. Nuestra cultura y educación no reconoce la importancia de las emociones en el desarrollo de las personas, no nos reconocemos como seres emocionales.

En concreto, ¿cómo se gestionan las emociones al interior de tu organización?, en concreto, ¿ejemplos?

Un abrazo

SEGUNDA INTERVENCIÓN

Estimada Angela,

La verdad es que no conozco un estudio que asegure que a los INGENIEROS les cueste "mostrar" las emociones, pero llevo más de 20 años compartiendo y trabajando con ingenieros, en particular del área de computación. Además, que las áreas de RRHH siempre han hecho este comentario en las empresas en las que he estado. Así también lo he vivido con ingenieros de otras latitudes con las que me ha tocado trabajar. Ahora bien, es la experiencia que tengo, y en donde me

desempeño el 99% de las personas que trabajamos ahí somos ingenieros, por tanto, no tengo la mirada de otras profesiones en ese caso particular.

Lo que planteas que es algo cultural, cuando he conocido personas ligadas al mundo de las humanidades o de las artes, sin duda que son más abiertos a las emociones, sin ir más lejos, mi señora es mucho más abierta en ese sentido, y viceversa. Yo creo que si hay algo en la formación que nos hace ser más o menos abiertos a las emociones. [...]

Anexo 3: Coaching Educativo: Evaluación Unidad 1

[...] REPORTE INDIVIDUAL

Como ya algo se ha comentado, me pareció interesante lo que se plantea en las lecturas de la unidad (González, 2019; Echeverría, 2009) acerca del uso del lenguaje y cómo éste y las declaraciones o afirmaciones que decimos constantemente pueden impactar en otras personas generando nuevas realidades. Dado esto, se hace necesario pensar muy bien la forma en que debo utilizar el lenguaje, teniendo en cuenta lo que se quiere transmitir (buscar el objetivo y el mensaje adecuado para ello). Si bien esto es importante en la forma en que transmito los contenidos, por medio de las video clases o por medio de documentos, creo que toma mayor relevancia en la forma en que debo transmitir las retroalimentaciones en clase, así como también en el trabajo, tomando en cuenta también cuando se requiere definir tareas y definir responsables de estas. [...]

Anexo 4: Paradigmas de Conocimiento y Corrientes de Aprendizaje: Evaluación Unidad 3

ENSAYO

Hay que tener claridad respecto a la forma en que creemos se da el conocer ya que de esta forma es cómo se enfoca nuestra labor al momento de generar contenidos y cursos específicos, así como cuando dictamos alguna cátedra que pudimos haber construido nosotros mismos o haber sido construida por otro docente, en cuyo caso pudiera tener otro tipo de enfoque del conocer. Esto dado que según la orientación epistemológica que tengamos como docente tendremos la manera de plantear algunas hipótesis y los supuestos que mantendremos respecto a diferentes conocimientos (Salgado, 2006a).

Sobre el aprendizaje y lo que se plantea en el texto de Salgado (2006b) en el segundo capítulo es interesante su definición en que este implica un cambio, y este cambio se puede reflejar de diversas formas en la capacidad de la persona que aprendió:

- Ahora puede realizar algunas tareas que antes no era capaz.
- Es capaz de realizar alguna tarea de forma diferente (ojalá mejor que antes desde una o varias aristas).
- Aplica sus conocimientos o posibles conductas en nuevos contextos en que no sabía era posible hacerlo.
- Reestructura sus patrones de acción y pensamiento para adaptarse a nuevas situaciones. [...]

[...] Una situación para ejemplificar es el recuerdo de las clases de física del colegio, en que en muchos casos era aprender la ecuación y resolverla de acuerdo con tener los valores asociados necesarios, siendo más una clase de matemática que una de física. Sin embargo, en clases de física de la Universidad, la diferencia era tener que entender lo que estaba pasando y de ahí aplicar la ecuación que más hacía sentido a la situación particular que se estaba estudiando. Lo que el docente buscaba entonces era que los alumnos entendiéramos el contexto y no que nos supiéramos las ecuaciones de memoria. Puede ser que, para el nivel necesitado o esperado del colegio, la forma en que se enfrenta la enseñanza de esta materia en particular pudiera estar correcta, siendo esta bajo el modelo cognoscitivista. [...]

Anexo 5: Teorías Educativas y Enfoques Curriculares: Evaluación Unidad 3

[...] DESARROLLO

Es importante tomar en cuenta que la enseñanza tradicional, que es la que en general hemos enfrentado por años, considera al profesor frente a sus alumnos como fuente de teorías, conceptos y contenidos diversos. En este escenario, los alumnos son receptores pasivos de información que presenta y explica este profesor transmisor ya sea de una manera tradicional con el uso de un pizarrón o pizarra, o totalmente innovador con tecnología digital, que puede ser un proyector con un computador utilizando una presentación digital (en el fondo se está haciendo lo mismo con distinta tecnología). Esta forma de enseñar y aprender, que responde a un modelo conductista-positivista, ha prevalecido por décadas en la educación y lentamente ha comenzado a cambiar en que han ido apareciendo innovaciones que apuntan hacia un modelo donde el aprendiz es el actor principal y activo de su aprender, construyendo conocimiento a través del cambio en el significado de la experiencia, la interacción con otros y la organización y reorganización de sus esquemas mentales (Pascual, 1998). En este nuevo escenario el rol del profesor es de facilitador de experiencias significativas de los alumnos y mediador o coach de la construcción de conocimiento de los aprendices por medio de la práctica, la discusión, el análisis, la comprensión y el compromiso activo. [...]

[...] En mi caso particular, y en la carrera de Ingeniería en Informática Multimedia dictada de forma online, he logrado durante los años tener dos cursos de videojuegos, el primero con un enfoque más teórico en términos de la cantidad de conceptos y elementos que se deben realizar, pero con trabajos que permiten al alumno rápidamente llevar a cabo lo que se está estudiando a la práctica, generando a lo largo del curso un diseño completo de un videojuego ideado por ellos mismos. La idea en este escenario es que el rol del profesor sea de facilitador de experiencias, ojalá significativas, para los alumnos en la construcción de su conocimiento por medio de la práctica, la discusión, el análisis, la comprensión y el compromiso activo.

En el diseño de un videojuego es importante considerar el entorno cultural de los futuros jugadores además del entorno cultural del diseñador o del equipo de diseñadores, esto tiene total relación con lo planteado por Abraham en su texto del 2000, donde entiende la educación como un fenómeno social, en que los principales actores pueden recrear conocimientos y reproducen sus relaciones sociales. Por lo tanto, el considerar el contexto del alumno para la enseñanza se liga directamente en un tema como puede ser un curso de videojuegos. De esta manera, los alumnos en el primer curso logran un diseño de un videojuego que de alguna forma estará ligado a su historia y a lo que ellos conocen de videojuegos en el mercado, lo que han jugado y seguramente del estilo de juego que más les atrae.

Una vez que los alumnos terminan el primer curso en que logran un diseño completo de un videojuego, el que está documentado en todas las aristas necesarias, parten con el segundo curso en que se espera puedan tomar el diseño que pensaron, idearon y definieron en el primer curso y lo puedan llevar a la práctica a través del uso de una herramienta que facilita esto, como es Gdevelop (Rivial, 2018). Por medio de esta herramienta pueden de manera muy sencilla lograr desarrollar completamente un videojuego para diferentes plataformas con el mismo desarrollo base, logrando un entregable web, uno *stand alone* o uno para dispositivos móviles (smartphone o Tablet). Realmente es gratificante ver como alumnos logran entregar como su trabajo de la penúltima semana de este segundo curso un archivo APK que es instalable en un smartphone con sistema operativo Android y que mi hijo de 4 años lo juegue sin problemas. [...]

Anexo 6: Coaching Educativo: Evaluación Unidad 4

[...] Uno de los aspectos más importantes que he aprendido en este curso ha sido el hecho, de que ya de alguna manera lo sabía, lo importante que es utilizar el lenguaje de manera correcta y apropiada frente a las personas en todo ámbito, y de sobremanera cuando se está transmitiendo conocimiento o cuando se entrega alguna instrucción (González, 2019; Echeverría, 2009). En este sentido, el uso del lenguaje debe ser cuidadoso y claro respecto a lo que se transmite y cómo se transmite.

Según lo que plantea Echeverría (2009) la forma de transmitir el mensaje es relevante y debe ser cuidadoso ya que puede impactar en la forma en que las personas generan realidades. Hoy en día, sobre todo por el momento en que estamos viviendo, muchas de las comunicaciones son escritas o son habladas, pero poco hay de comunicación visual, gestos, interacciones y reacciones. Creo que esto es crucial ya que mucho del mensaje se pierde al no tener este extra de información. [...]

[...] Lo que presenta inKnowation (2012) acerca de desafiar la zona de confort hace sentido no sólo con cambiar radicalmente lo que se hace en el día a día para lograr mayor éxito global, sino que también de cambiar para hacer las tareas de una manera revolucionaria y lograr resultados diferentes. Como dicen que decía Einstein, aunque realmente la frase es de Brown de su obra de 1983: "Locura es hacer lo mismo una y otra vez esperando obtener resultados diferentes". Esta frase es algo que intento aplicar en variadas ocasiones, sobre todo cuando con mi equipo nos encontramos frente a problemas complejos,

pero es muy difícil de realmente lograrlo, el salir de la zona de confort es algo que incomoda y que además puede tener sus costos en el corto plazo, y los beneficios se verán en el mediano plazo. [...]

[...] Maturana (1990) plantea la importancia de conocer a las personas con las que se comparte, se trabaja y en particular a quienes se les enseña participando en un curso. Este conocimiento consiste en conocer un poco más de la historia de ellos, de su experiencia, además de su contexto e intereses. Esto es complejo, porque se debe lograr abrir y abrirse a las personas, y claramente no es sencillo. En nuestra modalidad online se da una instancia, pero que no todos participan, que es la biografía donde la idea es presentarse a los alumnos y estos presentarse a sus compañeros y a mí como profesor. [...]

[...] En este sentido lo importante es el proceso que se llevó a cabo, y de esta forma mejorar e incluso saber que no podría haber llegado a ningún otro resultado del que se llegó. Como en los procesos no participo solo, hoy en día es muy raro que así sea, siempre estoy con mi equipo, con mis pares, con mi jefatura, con mis alumnos, por tanto, es importante considerar sus impresiones y su retroalimentación para poder lograr mejores resultados (Ponce, 2019). [...]

Anexo 7: Coaching Educativo: Evaluación Unidad 2

[...] En la actualidad la única forma de presentar el tema ha sido a través una reunión virtual ocupando el *meet* de Google (Hangout). Una de mis aficiones es tocar la batería y pensé en hacer algo con ello, pero finalmente no lo hice entendiendo que es complicado transmitir vía *streaming* por el espacio que tengo para la batería, la transmisión correcta del audio y de no poseer un trípode adecuado. Entonces, tome la decisión de trabajar con mi otra mayor afición que es Star Wars y por la que tengo una pasión de más de 30 años.

El tema por tratar, las figuras de acción de la primera trilogía, mostrando las figuras sueltas que poseo y que he coleccionado a través de estos años, mostrando el porqué de la afición y lograr transmitir que muchas de las figuras que a simple vista lucen como repetidas, estas no lo son, y que tienen pequeñas diferencias en su confección por diversos motivos. [...]

Anexo 8: Gestión de la Información y Humanidades Digitales: Evaluación unidad 4

DISEÑO DE ACTIVIDAD PEDAGÓGICA

Dentro de mi profesión es poco lo existente respecto a humanidades, por lo que he decidido trabajar con uno de mis hobbies que es tocar la batería, lo que hago desde ya casi 40 años. Como cualquier conocimiento o habilidad la batería se puede aprender y perfeccionar por medio de la práctica constante, además de conocer su teoría y técnicas asociadas. Uno de los problemas que se presenta respecto a este instrumento es que muchas veces se piensa que basta con tener habilidad y simplemente replicar ritmos de temas musicales favoritos, pero esto no es suficiente. Por esto es por lo que he pensado en considerar esto como un desafío en preparar un curso que permita avanzar en la línea del aprendizaje de este maravilloso instrumento. [...]

Anexo 9: Portafolio II: Foro Unidad 2

[...] Después de mucho pensar, me he quedado con la película *School of Rock*.

Más allá de los motivos que llevaron al personaje Finn, interpretado por Jack Black, a tener un rol docente, es interesante lo que presenta esta película que pretende sólo entretener.

Dewey Finn es un fanático del rock que está desocupado y sin dinero para poder pagar el arriendo de una pieza que comparte con su amigo Ned. Este último es un profesor suplente de una escuela primaria. Un día, Finn atiende una llamada, que era para su amigo, en donde acepta la propuesta de ser profesor suplente. Su único foco es poder ganar dinero y en el camino surge la idea de la banda de rock para poder ganar un concurso de bandas.

El personaje Finn es un guitarrista que le ha ido mal en su carrera principalmente por ser vago, mentiroso, impresentable, pero siempre fanático del rock. Con el único objetivo de participar de un concurso de bandas para así conseguir dinero, logra

efectos inesperados entre los niños, no sólo creando la banda sino también una Escuela de Rock en el colegio como actividad extraprogramática.

Si bien es una película y en las películas estas cosas pasan, lo rescatable es que logra las cosas por medio de su pasión, la que transmitió de alguna manera correcta a los niños, quienes también logran compartir dicha pasión y por tanto se logra un aprendizaje significativo, no sólo desde los contenidos, sino desde la experiencia. Todo el foco lo coloca en el rock, para él es lo más importante y es eso lo que les transmite a los niños y estos logran apreciar dicha pasión y son absorbidos de esta.

La letra de una de las canciones de los niños dice "Si hago todo lo que me dicen me convertiré en robot. Hago la tarea todos los días, no puedo respirar. Sacábamos sobresaliente en todo, pero estábamos aturdidos". Entonces el camino es sacar lo mejor de los niños, pero en sus gustos y preferencias y en lo que cada uno puede y debe aportar a la sociedad, no ser un molde más de lo que se requiere de un producto educacional. [...]

Anexo 10: Investigación-Acción: Trabajo Final

[...] Metodología [...]

[...] Para la presentación de la pregunta en el foro y en algunas participaciones de este, se deben grabar cápsulas en video (por medio del computador o cualquier otro dispositivo), las que serán subidas a un canal de YouTube y publicadas en el foro. Con esto se pretende lograr un mayor acercamiento del profesor con los alumnos, ocupando una tecnología que es accesible por de manera muy sencilla hoy en día. Creemos que mostrar la temática a discutir en el foro por medio de un video puede generar una mayor cercanía, ya que los alumnos conocerán verdaderamente a su profesor (mucho más que con una foto de perfil). [...]

Anexo 11: Investigación-Acción: Trabajo Final

[...] NUESTRO PROBLEMA

La no existencia de vínculos visuales significativos entre el profesor y los alumnos en un curso que se dicta en formato eLearning, especialmente cuando este es asincrónico, sumado al hecho esencial cuando el docente que imparte el programa de estudio no es quien participa de su construcción, y por tanto sólo existe en una relación escrita por medio de diferentes actividades a lo largo de un curso. [...]

[...] **Actividad o acción N3:** definir las partes del modelo y cada actividad asociada, el que debe contener, al menos, el uso de videos para la comunicación del profesor con los alumnos. A modo de refuerzo, y a raíz de algunos temas particulares dentro de un curso, se les ofreció una reunión virtual para comentar y resolver de mejor manera la situación. Ambos alumnos reaccionaron en la reunión de manera sorprendida por el sólo hecho de haber tenido la instancia de esta reunión y no haber resuelto el tema en un correo electrónico. Incluso uno de los alumnos mencionó que era la primera vez en 3 años en que un profesor la atendía en una reunión. [...]

