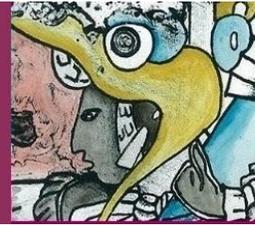




EVALUACIÓN DEBATE 2014



EVALUACION DIAGNOSTICA DE LA COMPETENCIA GENÉRICA: SOLUCIONES CREATIVAS PARA LA RESOLUCION DE PROBLEMAS ESPECIFICOS.

Esperanza Abed Fernández
esperanza.abed@hotmail.com

Resumen

En el presente informe se presenta una evaluación diagnóstica inicial de la competencia genérica: soluciones creativas en la resolución de problemas específicos. Para ello utilizamos la observación participante realizada por el propio profesor en situación de clase de la asignatura de Banquetes y Eventos. Se utiliza una guía de observación general cuyo análisis se realiza con la ayuda de una escala valorativa sacada de un instrumento ya probado por Sánchez, P. 2006, para la evaluación de la competencia en cuestión.

Los datos obtenidos ratifican la pertinencia de elaborar una propuesta didáctica para la formación de la competencia genérica orientada a dar soluciones creativas a problemas específicos en la asignatura de Banquetes y Eventos, lo cual tendrá un impacto positivo en las competencias específicas de la carrera de gastronomía y en el mundo laboral.

Palabras clave: evaluación, soluciones creativas, competencias genéricas, resolución de problemas.

Planteamiento del problema

El contexto actual demanda cambios y actualizaciones en las estrategias y ambientes de aprendizaje para lograr la meta de una educación basada en competencias, que satisfaga tanto la demanda laboral como las necesidades de los nuevos profesionales, esto, mediante la formación en los educandos de las competencias. Para ello se requiere que la función docente tenga lugar de manera que el estudiante se convierta en propio agente activo de su proceso formativo.

En la asignatura de Banquetes y Eventos, se presenta la necesidad de solucionar de forma muy dinámica, problemas específicos relacionados con el desempeño. Sin embargo, en la práctica se observa que la



solución de los problemas no se realiza de forma creativa, lo que conduce a ineficiencia en la realización de las actividades, observando que no se aprecia el desarrollo pleno de esta competencia genérica.

Dentro de la asignatura de Banquetes y Eventos, las condiciones para la resolución de problemas creativamente resultan muy favorables, debido a que es una asignatura de octavo semestre donde los alumnos ya han adquirido competencias tanto genéricas como específicas, lo cual deja el escenario perfecto para la planeación de estrategias de enseñanza-aprendizaje donde se fomente la creatividad como recurso para la solución de problemas.

Justificación

Dentro de la Universidad del Altiplano de Tlaxcala, se identifica una competencia genérica transversal a desarrollar que se identifica como: soluciones creativas a situaciones problemáticas específicas aplicando las herramientas de la línea de gestión. Esta llama la atención de la práctica docente para muchas asignaturas, por la importancia de la creatividad en cualquier desempeño profesional relacionado con la carrera. Esa competencia posee gran relevancia para la asignatura de Banquetes y Eventos, que se encuentra dentro del mapa curricular en la licenciatura de Gastronomía, para ser cursada por los alumnos de octavo semestre.

La asignatura proporciona el contexto perfecto para que el estudiante movilice integradamente los saberes en una situación real, potencializando la manifestación de la competencias genérica transversal de referencia. En la planeación de la asignatura, el docente planifica estrategias de aprendizaje con las cuales motivan al trabajo colaborativo y al uso de saberes integrados, buscando la movilización de la competencia genérica.

Fundamentación teórica

El desarrollo de las competencias ha cobrado relevancia en el ámbito educativo y se le ha dado mayor importancia en los recientes años, en el contexto de las reformas educativas que el país está teniendo con el propósito de dotar a las nuevas generaciones de las habilidades, conocimientos y otros recursos necesarias para enfrentar con éxito las cambiantes condiciones.



Por competencia genérica se entienden aquellas que no están ligadas a ninguna disciplina y se pueden aplicar en una gran variedad de áreas. (Eurydice, 2002)

Las competencias genéricas para la solución de problemas creativos son aquellas que resultan en una combinación dinámica de destrezas, habilidades, valores, comportamientos, atributos y conocimientos prácticos, fomentan la integración de saberes, que permiten a la persona desarrollarse y aplicarlos en situaciones diversas para adquirir nuevos conocimientos que le otorgan la capacidad de ampliarse y adaptarse, en contextos sociales y laborales, haciendo uso de su creatividad, para llevar a cabo actividades ya sea en un ámbito o área, en su formación profesional para así interactuar con el mundo laboral y la vida.

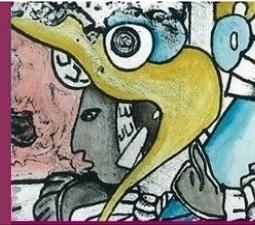
“El desarrollo de la competencia de la creatividad no se puede ver como un proceso específico y atomizado, debe ir dirigido al desarrollo de elementos y rasgos de la creatividad que de manera aislada contribuyen a su desarrollo”. (López, 2006)

El uso de soluciones creativas para la resolución de problemas, necesita de un proceso de formación de la competencia, mediante aproximaciones sucesivas. Por lo tanto la evaluación tiene que ser por procesos donde se evaluará el nivel de desempeño alcanzado. Las competencias creativas aparecen vinculadas a una forma de evaluar aquello que realmente se expresa en un rendimiento superior en el trabajo.

Para la evaluación de la competencia nos basaremos en cuatro características consideradas importantes en el proceso del pensamiento creativo: flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración, utilizadas por Cohen 2006, sobre las que se fundamenta el instrumento EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad, diseñado por Sánchez Escobedo. (Sánchez, 2006). A partir de estos atributos hemos considerados una definición operacional de cada uno de estos conceptos aplicados a las situaciones que habitualmente se presentan en la asignatura de Banquetes y Eventos. Las definiciones se presentan en la parte metodológica.



EVALUACIÓN DEBATE 2014



Para fomentar el uso de la creatividad dentro de la asignatura es necesario observar cómo se va desarrollando este proceso, desde el punto de vista psicopedagógico. El proceso creativo implica transformación del medio y por tanto el individuo que va experimentando transformaciones a partir de lo que aprende y de las habilidades y capacidades que colaboran en la resolución de problemas tanto profesionales como personales.

Objetivos

El objetivo general de la investigación consiste en elaborar una propuesta didáctica para la formación de la competencia genérica: Dar soluciones creativas de problemas específicos en la asignatura de Banquetes y eventos.

El objetivo de esta ponencia es, realizar una evaluación inicial holística, del grado de desarrollo de la competencia objeto de estudio en los alumnos de Banquetes y Eventos, para lo cual nos basamos en la observación del comportamiento de los alumnos durante la práctica de la asignatura.

Metodología

Se trata de una investigación cualitativa, inspirada en un enfoque epistemológico participativo y crítico que utilizará la investigación acción como herramienta fundamental.

En esta ponencia se trata de un diagnóstico inicial de la competencia que utiliza la observación participante como instrumento principal de evaluación. En correspondencia se considera la conducta observable del alumno en su desempeño práctico, como criterio que permite evaluar la formación de la competencia.

Para la realización de la observación participante se tomaron como criterios de evaluación cuatro elementos/rasgos que caracterizan el proceso de formación de la competencia creativa. Estos elementos o rasgos son: flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración. Para los fines de esta evaluación estos conceptos serán definidos operacionalmente del modo siguiente:

Flexibilidad: Capacidad de ofrecer soluciones alternativas eficientes ante el surgimiento de imprevistos en la situación.



EVALUACIÓN DEBATE 2014



Originalidad: Capacidad y habilidad de ofrecer soluciones innovadoras a las situaciones emergentes.

Fluidez: Capacidad de dar congruencia al proceso del comportamiento creativo.

Elaboración. Capacidad para dar cumplimiento independiente a tareas y actividades. Es en el desarrollo de esta capacidad donde el sujeto encuentra la personalización de su desempeño.

Resultados.

La observación realizada sobre la actividad de los alumnos en sus prácticas corrobora una ausencia de comportamiento creativo para la resolución de problemas.

Se apreció una tendencia a la realización individual de los comportamientos que afecta a la organización de un trabajo colaborativo.

Se mostraron bajos niveles de flexibilidad. A la hora de enfrentar imprevistos se produce una parálisis de comportamiento que evidencia la ausencia de un pensamiento creativo.

Los alumnos no mostraron originalidad en su ejecución práctica. Se evidenciaron interrupciones en el desarrollo de la actividad que fueron interpretados como falta de fluidez.

Se observó una falta de motivación intrínseca para las tareas relacionadas con las prácticas realizadas.

Este puede ser consecuencia de las estrategias tradicionales empleadas en la enseñanza de esta materia

Por último se puso de manifiesto en mayor medida el desempeño de la actividad de manera independiente pero poco colaborativa.

Conclusiones

En el diagnóstico realizado se evidenció el insuficiente nivel de desarrollo de la competencia objeto de estudio lo cual reafirma la importancia de la elaboración de una propuesta didáctica para fomentar la competencia de dar solución creativa a los problemas específicos.

La observación participante mostro sus posibilidades como herramienta de evaluación del pensamiento creativo, pero no obstante, resulta difícil realizar la evaluación de la competencia con un solo instrumento, por lo que se propone, durante la investigación, la utilización de otros instrumentos, para así evaluar los elementos y procesos sucesivos del uso de la creatividad para dar soluciones a problemas específicos.



EVALUACIÓN DEBATE 2014



Por lo tanto la complejidad del proceso creativo recomienda la ampliación de otros indicadores que no han sido considerados hasta el momento, con el propósito de integrar esa visión holística.

BIBLIOGRAFÍA

Eurydice, U. E. (2002). *Las competencias clave un concepto en expansión dentro de la educación general obligatoria*. España: Comisión Europea Dirección General de Educación y Cultura.

López, E. (2006). El proceso de formación de las competencias creativas. Una necesidad para hacer más eficiente el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación*, 3.

Sánchez, P. (2006). Validación y confiabilidad de un instrumento para medir la creatividad en adolescentes. *Evaluación Multifactorial de la Creatividad. X Congreso Nacional de Investigación Educativa*, 4.