















- 1  **PLAN DE FORMACION Y COMPETENCIAS DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA**  
 "Los cambios surgidos por la invasión de la tecnología redefinen la relación entre profesor y alumnos" (*Cirigliano*)
- 2  **UN COMPROMISO ÉTICO**
  - Para Fe y Alegría la Educación en Tecnología debe ser un compromiso ético con nuestros educandos: oportunidad para mejorar la capacidad de nuestros estudiantes de participar en la sociedad tecnológica contemporánea.
- 3  **Un nuevo enfoque:**
  - El ámbito del trabajo de Educación en Tecnología demanda del docente de características para las cuales no ha sido formado por lo que se hace imperiosa formarlo en un nuevo enfoque.
- 4  **Estar por encima de la tecnología:**
  - Un buen docente no puede ser suplantado por la tecnología educativa más sofisticada.
- 5  **El maestro, figura clave:**
  - La figura del docente adquiere una especial relevancia dentro del trabajo en Educación en Tecnología puesto que de él depende en última instancia materializar las intenciones educativas.
- 6  **Un grave dilema:**
  - "La formación, el desempeño y la identidad docente tiene el honor de ser, simultáneamente, el peor problema y la mejor solución en educación"
- 7  **La formación, un camino determinante:**
  - Exige preparar a las personas para la comprensión, uso y aplicación racional de competencias cognitivas, comunicativas, sociales, procedimentales y axiológicas necesarias para la lectura del problema, el diseño de soluciones y la comunicación.
- 8  **Lo más importante: El capital humano**
  - El recurso más importante no son los equipos y la infraestructura, sino el capital humano que enfrentará el desafío de hacer de educación en tecnología una herramienta que contribuya al desarrollo integral de los alumnos.
- 9  **La formación desde la CABEZA:**
  - La formación debe partir desde la cabeza, esfera superior, jerarquías mayores de la institución, pasando por los mandos intermedios, equipos de trabajo hasta los docentes.
- 10  **La educación es tarea de todos:**
  - No se puede ni se debe quedar la formación dentro de la institución, la Educación en Tecnología requiere la participación de toda la comunidad educativa porque sólo así se puede cumplir sus características y sus fines sociales.
- 11  **Competencias generales que busca la formación del docente:**
  - Conocer diferentes enfoques y concepciones sobre tecnología
  - Conocer los elementos fundamentales de la propuesta de integración de la educación en tecnología en los centros escolares de Fe y Alegría
  - Valorar la importancia de la educación en tecnología en la propuesta educativa de Fe y Alegría.
  -
- 12  **Competencias....**
  - Identificar estrategias de enseñanza-aprendizaje de la educación en tecnología.
  - Desarrollar estrategias didácticas para promover la reflexión en los alumnos sobre los procesos de construcción o fabricación de productos en los proyectos tecnológicos
- 13  **Más competencias generales:**
  - Reconocer las fases de elaboración de un proyecto de diseño y construcción
  - Aprender a diseñar, conducir y evaluar la introducción de contenidos de tecnología
  - Valorar el intercambio y la colaboración con otros como medio para construir sus aprendizajes
  - Adquirir una visión interdisciplinar del currículo.
  -
- 14  **Y otras más:**

- Elaborar y concretar programaciones en el aula.
  - Reconocer diferentes propuestas didácticas y de equipamiento para la enseñanza
  - Seleccionar recursos (materiales, herramientas, máquinas o instrumentos) para actividades en función de los contenidos a trabajar, de las disponibilidades reales de la región y de las posibilidades motoras y psicológicas de los usuarios
  - Manejar algunas destrezas técnicas
- 15  **Sugerencias de módulo de formación**
- Visiones de la tecnología en el desarrollo de la cultura humana
  - Enfoques y modelos sobre el cómo se incorpora la tecnología en los espacios escolares
  - Propuestas de Diseño curricular para la Educación en Tecnología
  - Metodologías para implementar la educación en tecnología
  - Ambientes de Aprendizaje para la Educación en Tecnología
  - Sugerencias metodológicas y didácticas para el desarrollo de la Educación en Tecnología según edad y/o grado académico
- 16  **COMPETENCIAS DEL DOCENTE:**  
"Sólo un maestro con competencias sólidas en conocimientos, habilidades y valores podrá afrontar las tentaciones y desafíos de la tecnología"
- 17  **Formulación de problema**  
Capacidad de identificar necesidades o problemas y de plantearse preguntas a partir de esas situaciones concretas.
- 18  **Competencia comunicativa:**
- Capacidad de leer, interpretar la realidad.
  - Capacidad de manejo y discriminación de la información.
  - Capacidad de expresar sus ideas con códigos verbales, corporales y gráficos.
- 19  **Competencia investigativa:**
- Capacidad de inquietud y curiosidad, de investigar y generar investigación como proceso de aprendizaje utilizando técnicas e instrumentos adecuados.
- 20  **Competencia de aprender a aprender y a emprender:**
- Capacidad de ir más allá del aprendizaje, de construcción y promoción de estrategias que permitan al estudiante aprender y a emprender mejores condiciones de vida desde la concepción laboral y empresarial.
- 21  **Competencia comprensiva:**
- Capacidad de interpretación conceptual y funcional de instrumentos tecnológicos y de evaluar de forma multidimensional esos instrumentos.
- 22  **Competencia de estudiante permanente:**
- Capacidad de sentirse estudiante regular toda la vida para continuar formándose, actualizándose, adaptándose con formación académica a los nuevos paradigmas.
- 23  **Competencia de maestro animador:**
- Horizontalizar su relación con el estudiante para animarse y animarlo a crear situaciones de aprendizaje de acuerdo a las expectativas e intereses de los jóvenes.
- 24  **Competencia funcional y crítica:**
- Capacidad de uso adecuado, pertinente, reflexivo y crítico de los instrumentos tecnológicos.
- 25  **Competencia de transferencia:**
- Capacidad de accionar y relacionar conceptos tecnológicos en contextos diferentes y para problemas diversos.
- 26  **Competencia de diseño:**
- Capacidad de concebir soluciones a partir del diseño y rediseño y gestionar los recursos necesarios (información, tiempo y materiales).
- 27  **Competencia para la transformación:**
- Capacidad de modificación del estado de una situación y se expresa, entre otras formas por la habilidad y destreza en el manejo de las técnicas y procedimientos relacionados con equipos, herramientas y materiales.
- 28  **Competencia valorativa:**

- Se manifiesta en la aplicación ética de la tecnología y en la comprensión de las implicaciones e impacto ecológico de su uso.

29  **Competencias sociales:**

**1. Liderazgo**

- Capacidad de motivar, guiar y entrenar a otros hacia el logro de los objetivos.

30  **2. Trabajo en equipo: Sinergia.**

- Capacidad de trabajar y colaborar con otros demostrando compromiso en el logro de los objetivos del grupo.

31  **3. Análisis y toma de decisiones:**

- Competencia para compartir y analizar información, oportunidades y problemas, así como para tomar decisiones precisas, oportunas y efectivas.

32  **4. Habilidad de expresión:**

- Capacidad de organizar ideas y comunicar mensajes en conversaciones, discusiones y exposiciones de grupo, de forma clara y asertiva.

33  **5. Pensar de modo creativo:**

- Combinar ideas o información de manera innovadora, haciendo conexiones entre diversas ideas y conceptos para poner en relieve nuevas posibilidades.

34  **6. Responsabilidad individual:**

- Busca establecer metas personales y perseverar en alcanzarlas, prestando atención a los detalles, mostrando normas de conducta con respecto a la asistencia, puntualidad y optimismo en las tareas.

35  **7. Preservar la naturaleza:**

- Busca un equilibrio entre el ser humano, la tecnología y la naturaleza.

36  **8. Participación comprometida:**

- Participar calificada y conscientemente en las decisiones políticas y sociales con la finalidad de generar mejores condiciones de vida.

37  **9. Desarrollo de la autoestima:**

- Capacidad de valorarse a sí mismo, en sus potencialidades y debilidades y valorar a los demás.

38  **10. Desarrollo de la sociabilidad:**

- Comprensión, amabilidad, adaptabilidad e interés por los demás.

39  **En definitiva:**

- Capacidad de imaginación desbordante, de sed permanente por el conocimiento y la investigación, de amor por la humanidad como obra de Dios, de osadía y audacia para vencer obstáculos, de sensibilidad ante la carencia ajena, de indignación ante la injusticia, de aprender códigos diferentes a su cultura (origen, hábito, oficio), de emprender caminos nuevos con Fe y Alegría.