

## TÉRMINOS DE REFERENCIA

### CONSULTORÍA INDIVIDUAL

#### CONTRATACIÓN DE DESARROLLADOR DE SOFTWARE PARA LA ASIGNATURA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN EL MARCO DEL PROYECTO “APOYO A LA TRANSFORMACIÓN E INNOVACIÓN CURRICULAR Y ESTRATEGIA MULTIMODAL” AÑO 2023

##### 1. Antecedentes

En el año 2020, 2021 Y 2022 el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT) a través de la Dirección Nacional de Currículo y con la alianza estratégica de la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), impulsó una iniciativa de apoyo al diseño y desarrollo curricular en Educación en los diferentes niveles y componentes curriculares. De manera particular centró las atenciones en el desarrollo curricular de Matemática, Lenguaje, Inglés, Bachillerato en expresiones artísticas y Tiempo Extendido. Frente a la pandemia del COVID 19 este esfuerzo tuvo un desempeño decisivo de apoyo a la continuidad educativa generando material para los estudiantes, apoyo a teleclases, creación de sitios educativos, virtualización de módulos educativos al servicio de los jóvenes, apoyo al uso de plataformas, capacitación virtual a docentes y personal clave entre otras iniciativas.

A las puertas del año 2023, la alianza estratégica entre MINEDUCYT y FUSALMO darán un apoyo y decidido impulso a la Transformación e Innovación Curricular y Estrategia Multimodal, que forma parte de la política educativa declarada en el Plan Estratégico Institucional (2019-2024) “Plan Torogoz” del MINEDUCYT en la prioridad 1 *Aprendizajes de Calidad y Significativos a lo largo del ciclo de vida, con pedagogía y currículo pertinente e inclusivo*<sup>1</sup>.

La Transformación Curricular en El Salvador consiste en la “renovación del currículo desde sus marcos referenciales, normativos y operativos en la gestión pedagógica que busca la formación integral de la persona a lo largo del ciclo de vida”.

En dicho marco de actuación, el presente proyecto denominado “*Apoyo a la transformación e innovación curricular y estrategia multimodal*”, desea contribuir al desarrollo de habilidades y competencias en el estudiantado establecidas en el currículo de educación a través del diseño e implementación de material educativo. De manera específica el proyecto, además de las 4 áreas académicas anteriores, amplía su alcance de desarrollo curricular hacia Ciencia y Tecnología, Estudios Sociales, Educación Artística, Educación Física y probablemente otras más. Un punto clave en el desarrollo curricular será el monitoreo, seguimiento y evaluación de los aprendizajes desde los centros educativos para actualizar y mejorar los materiales y recursos educativos.

Además, centrará su atención en la estrategia multimodal impulsando, además de acciones en recursos para la franja educativa, apoyo en el uso de plataformas educativas, virtualización de recursos al servicio de los estudiantes y refuerzo educativo o nivelación académica con estrategias mixtas presenciales y virtuales con el apoyo de voluntariado. Todo con el fin de contribuir al desarrollo de habilidades y competencias en el estudiantado en su realidad actual e impulsar diferentes alternativas para recuperar y dinamizar los aprendizajes en el nuevo contexto creado por la pandemia y renovado por la innovación y digitalización educativa.

---

<sup>1</sup> . Plan Estratégico Institucional del MINEDUCYT (2019-2024), paginas 34 (estrategia multimodal) y página 36 (transformación curricular).

## 2. Justificación

La alianza estratégica entre MINEDUCYT y FUSALMO permite impulsar la transformación curricular para lograr aprendizajes de calidad en los niños, niñas y jóvenes del sistema educativo nacional. Con el fin de contribuir al proyecto “*Apoyo a la transformación e innovación curricular y estrategia multimodal*”, para el desarrollo de habilidades y competencias en el estudiantado establecidas en el currículo de educación es necesaria la contratación de profesionales que apoyen en la organización de recursos para el diseño de materiales curriculares.

## 3. Objetivo Estratégicos del cargo

Gestionar y organizar el uso de recursos digitales como la generación y clasificación de códigos QR para la visualización de recursos digitales en los libros de textos, guías metodológicas y otros materiales que diseñan las diferentes áreas curriculares.

## 4. Perfil del consultor

- Egresado o Graduado en Ingeniería en sistemas, Informática, Ciencias de la Computación o áreas afines.
- Conocimiento en el uso de programas de diseño gráfico.
- Conocimiento en el uso de programas de UI (Interfaz de usuario) o UX (experiencia de usuario).
- Experiencia en configuración, migración y creación de usuarios en plataformas digitales.
- Dominio de paquete de Microsoft office.

## 5. Plazo de la consultoría

El plazo de ejecución de esta consultoría será de **15 días** calendario a partir de la fecha de inicio de la misma, este periodo puede ser prorrogable y/o mayor de acuerdo a la especificidad del trabajo a realizar.

## 6. Actividades

1. Gestión de uso de App para la creación de códigos QR.
2. Revisión de plataformas y recursos virtuales a utilizar para diferentes áreas curriculares.
3. Apoyo en la organización de los recursos educativos digitales para las diferentes áreas curriculares que se requiera.

## 7. Funcionamiento de la consultoría

- Las actividades requeridas en esta consultoría serán realizadas en forma individual garantizando la producción personal esperada según trabajo asignado; sin embargo, deberá realizarse trabajo en equipo para lograr la concordancia en el diseño de todos los elementos que compondrán la colección de materiales curriculares que se elaborarán.
- El equipo que se conforme responderá jerárquicamente a la Gerencia Curricular para el Diseño y Desarrollo de la Educación General de la Dirección Nacional de Currículo, del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.
- El apoyo y verificación de la calidad técnica estará coordinado por el equipo técnico del Departamento de Ciencias Naturales del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.

## 8. Cláusulas de cumplimiento

- Los materiales entregados deberán tener el visto bueno de aprobación de la Gerencia Curricular para el Diseño y Desarrollo de la Educación General de la Dirección Nacional de Currículo.
- Los informes deberán ser aprobados por la Gerencia Curricular para el Diseño y Desarrollo de la Educación General de la Dirección Nacional de Currículo, y bajo la coordinación del Departamento de Ciencias Naturales, en el marco de este proyecto.
- Todo lo que se elabore en esta consultoría será de propiedad intelectual del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.
- La no participación a talleres, capacitaciones o actividades de otra índole, relacionadas con la consultoría, será considerada como incumplimiento del calendario de trabajo por parte del consultor.

#### 9. Productos de la consultoría

1. Informe de la consultoría que incluya los códigos QR creados, así como el detalle de la organización de los recursos digitales de las diferentes áreas curriculares que se requiera.

#### 10. Forma de presentación de los productos (digital o impreso)

- De cada producto, se entregará un original y una copia, en forma impresa y digital. Los respaldos de cada producto, especialmente los virtuales y audiovisuales, podrán presentarse como enlaces.
- Todos los informes llevarán el visto bueno de la Gerencia Curricular para el Diseño y Desarrollo de la Educación General.

#### 11. Monto de la consultoría

\$420.00 dólares CUATROCIENTOS VEINTE 00/100 DÓLARES DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA.

#### 12. Forma de pago

Se efectuará desembolso contra entrega de producto haciendo un total de: \$420.00 USD. La modalidad de la contratación es servicios profesionales, a estos montos se le efectuarán las retenciones correspondientes de ISR e IVA, cuando corresponda.

N <sup>o</sup>	Producto	Desembolso	Condición
1	Informe de la consultoría que incluya los códigos QR creados, así como el detalle de la organización de los recursos digitales de las diferentes áreas curriculares que se requiera.	\$ 420.00	Visto Bueno de Gerencia Curricular para el Diseño y Desarrollo de la Educación General

#### 13. Fuente de financiamiento

Fondos GOES convenio MINEDUCYT- DNC-01/2023