



FUSALMO
COMPARTE • SUEÑA • TRANSFORMA

TÉRMINOS DE REFERENCIA

***Proceso de Contratación para la realización de co
diseño de materiales didácticos para la formación
docente en STEAM y su implementación.***

Contenido

Contenido

- 1. Contexto..... 3
- 2. Descripción del proyecto..... 4
- 3. Objetivos de la consultoría..... 5
- 4. Metodología 6
- 5. Otros aspectos que tomar en cuenta..... 8
- 6. Experiencia y capacidades requeridas..... 8
- 7. Criterios de evaluación de la propuesta.....10
- 8. Presentación de ofertas11
- 9. Aceptaciones.....11
- 10. Forma de pago de la consultoría y productos esperados12
- 11. Condiciones administrativas.....13
- 12. Confidencialidad y derechos de autor14

1. Contexto

La Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), es una fundación Salesiana sin fines de lucro, que promueve el desarrollo de habilidades y la educación integral de manera innovadora para la niñez y juventud en condiciones de vulnerabilidad social en El Salvador, fue creada el 17 de agosto de 2001, bajo Decreto ejecutivo N.º 88 publicado en Diario Oficial con fecha 20 de septiembre del mismo año, tomo 352. Es el ejemplo de una Alianza Público-Privada que surge para ofrecer a la juventud de El Salvador oportunidades de desarrollo integral.

Además, apuesta por una educación complementaria de calidad, donde los participantes refuerzan sus conocimientos de una manera sistemática dentro de nuestros programas y los prepara para generar habilidades y destrezas para la vida, además se ofrecen espacios para la practica de deportes y recreación.

Visión:

Es ser una organización referente con posicionamiento internacional en procesos de desarrollo integral de la niñez, adolescencia y juventud.

Misión:

Somos una organización Salesiana que fomenta el desarrollo de capacidades y la liberación integral e innovadora a través del protagonismo de la niñez, adolescencia y juventud en condiciones de vulnerabilidad social.

Valores:

Espíritu de familia, solidaridad, empatía, testimonio y compromiso.

Actualmente FUSALMO ha acumulado una sólida experiencia, logrando atender a cientos de niñas, niños, adolescentes, jóvenes y a sus familias; en sus diversas instalaciones como son Santa Ana, San Miguel y San Salvador, añadiendo además programas educativos virtuales mediante la plataforma Transforma a nivel nacional.

2. Descripción del proyecto

El Proyecto Innovación Educativa (PIE) de USAID El Salvador, busca frenar la ola de migración irregular, a través de la educación, mejorando las habilidades fundamentales y el bienestar psicosocial de los estudiantes de educación básica (BE).

FUSALMO forma parte del proyecto, dentro del consorcio, liderado por FHI 360 (institución prime), quien tiene dos grandes objetivos:

1. Mejorar la seguridad, la pertinencia y la calidad de la educación básica, las competencias básicas en lectura y matemáticas y la salud psicosocial de los niños y los jóvenes, incluidos los más marginados y vulnerables de las zonas geográficas objetivo.
2. Fortalecer la capacidad de la educación superior para mejorar las competencias fundamentales y la salud psicosocial de los estudiantes en las áreas geográficas objetivo.

Es por ello, por lo que, en respuesta al primer objetivo, se propone apoyar directamente al profesorado y equipos directivos de los centros educativos, mejorando las habilidades básicas y las prácticas educativas en el aula.

Esto se busca desarrollar a través de cinco resultados específicos:

Resultado 1. Análisis de resultados obtenidos en Diagnóstico de habilidades tecnológicas e infraestructura de la institución seleccionada.

Resultado 2. Correlación curricular vinculada a proyectos que se ajustan con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) y los programas de estudio de Ciencia y Tecnología, Lenguaje y Literatura y Matemática en II ciclo.

Resultado 3. Diseño de la Formación Docente para la implementación STEAM en 3 componentes: Ambientes STEAM, Desarrollo de habilidades tecnológicas adaptadas al currículo de Ciencias, Lenguaje y Matemática, Planeación de actividades y recursos.

Resultado 4. Acompañamiento y monitoreo con asesoramiento personalizado, apoyo en la gestión de equipamiento y diseño e implementación de proyectos STEAM

Resultado 5. Análisis y adaptación de Kit STEAM por grado para la usabilidad en los proyectos STEAM

El proyecto se desarrolla en plena coordinación con FHI 360, algunas direcciones y gerencias de MINEDUCYT, logrando con la formación docente atender 5 instituciones de la zona central, se incluirá en este fortalecimiento tecnológico y metodológico las áreas de Ciencias, Lenguaje y Matemática únicamente, con personal docente de segundo ciclo de educación básica (4o. a 6 grados), personal directivo, personal de Asistencia Técnica Pedagógica (Gestores pedagógicos), personal de FUSALMO y otros socios del consorcio de FHI 360.

Área geográfica de desarrollo de la consultoría

La consultoría se ejecutará en 5 Centros Escolares de la zona central en total:

- En los departamentos de San Salvador y La Libertad

Una vez firmado el contrato se entregará el listado de los centros escolares involucrados en la consultoría.

Para el desarrollo de esta consultoría se requiere el involucramiento de los representantes del MINEDUCYT y los representantes de las organizaciones socias del proyecto.

3. Objetivos de la consultoría

El **Objetivo general** de la consultoría es brindar la capacitación docente en STEAM utilizando materiales educativos novedosos, creativos y que respondan a los intereses y necesidades de los docentes que imparten Ciencias, Lenguaje y Matemática.

Los objetivos específicos

A partir del análisis de resultados obtenidos en los diagnósticos de dominio de herramientas digitales docentes y equipamiento de la institución:

- a) Desarrollar para el profesorado de cuarto a sexto grado, de los centros educativos seleccionados el co diseño del programa de formación docente.

- b) Realizar el montaje de recursos STEAM, ODS y el currículo de Ciencia y Tecnología, Lenguaje y Matemática para la formación docente en STEAM.
- c) Implementación para el profesorado de cuarto a sexto grado, de los centros educativos seleccionados la formación docente en STEAM nivel exploratorio

4. Metodología

La metodología que se requiere para la realización de la consultoría es, que con base en el resultado diagnóstico que FUSALMO, administró a docentes de segundo a sexto grado, sobre el dominio de herramientas digitales y el uso de estas, en la planificación y desarrollo de clases de matemática y Lenguaje, se deberá realizar:

- a) Una selección de herramientas que se proporcionarán a través de un Kit STEAM y otras de índole virtual las cuales se le enseñarán a utilizar a docentes participantes en el proceso de formación, para ello, trabajarán juntos consultor STEAM, con apoyo del coordinador de estrategias de innovación, coordinador de diseño instruccional y coordinador de creación de soluciones educativas tecnológicas del Proyecto Innovación Educativa USAID/FHI 360.
- b) Preparar y validar con el apoyo del coordinador general, coordinador de estrategias de innovación, especialista en pedagogía, coordinadora de diseño instruccional y el coordinador de creación de soluciones educativas tecnológicas del Proyecto Innovación Educativa USAID/FHI 360, el programa de formación por competencias con formato que FUSALMO proveerá, para cumplir con los lineamientos de la Dirección de Formación Docente del MINEDUCYT.
- c) La persona consultora deberá proponer el diseño de la formación con recursos innovadores y aplicaciones digitales y estrategias didácticas para la implementación STEAM en el aula.

El diseño de la propuesta de formación tendrá que ser aprobado por FHI 360 y MINEDUCYT, antes de iniciar el trabajo y tendrá que describir cómo se realizarán las fases de:

- Elaboración de propuesta de formación a partir del análisis del diagnóstico y equipamiento de las instituciones seleccionadas.
- Diseño de la correlación curricular y herramientas que deberá tener el kit

STEAM por grado.

- Estrategia para impartir la formación semi presencial.
- Entrega del kit STEAM por institución.

4.1 Insumos proporcionados por FUSALMO

Los documentos a continuación se presentarán a la firma del contrato:

- Resultado de diagnóstico de habilidades digitales docentes.
- Lista de los 5 centros educativos que participarán.
- Formatos de programa de formación que brinda la Dirección Nacional de Formación docente.
- TDR de la consultoría.
- Correo institucional

4.2 Servicios prestados por la persona consultora

La persona consultora deberá asegurar la realización de las siguientes actividades:

- Presentar un **Plan de trabajo**: que incluya los pasos que propone para la formación y para la preparación de recursos virtuales que incluirá; el cronograma para la realización del proceso y la realización de la formación para docentes.
- Elaborar un **Plan de Formación en tres componentes**:
 1. Comprensión del ambiente STEAM
 2. Desarrollo de habilidades tecnológicas.
 3. Planeación de actividades y recursos.A través del formato que brinda la Dirección de Formación docente, con la propuesta de contenidos y estrategia metodológica para la formación docente y la plataforma virtual que sea innovadora y atractiva para los participantes.
- Realizar **Objetos virtuales de aprendizaje**: que puedan utilizarse en diversos dispositivos como laptop, tablet, computadora y

celulares, de ser posible utilizar herramientas que el MINEDUCYT tiene en convenio con Google.

- Realizar un **proceso de formación** dirigido a equipos docentes, personal técnico del MINEDUCYT, FUSALMO y socios del consorcio de FHI 360. El proceso de implementación prevé una duración de 24 horas a través 4 jornadas virtuales sincrónicas de 2 horas, para todos los actores y 4 jornadas presenciales de 4 horas en cada uno de los centros educativos seleccionados.

5. Otros aspectos que tomar en cuenta

FUSALMO es quien se reunirán con la persona consultora para revisar los avances y realizar los ajustes pertinentes para posteriormente brindar informe a MINEDUCYT y FHI 360.

Será responsabilidad de la persona consultora contratada:

Redacción documentos técnicos claros, precisos y con buena redacción.

Usar tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de sus actividades.

6. Experiencia y capacidades requeridas

La persona consultora, deberá proponer una estrategia metodológica consistente con la implementación de la formación y con las herramientas digitales que el diagnóstico evidencie que las personas docentes requieren, para mejorar la práctica pedagógica y que respete los criterios presentados a continuación:

a) Formación académica de la persona consultora

- Licenciatura o grado universitario en campos relacionados, como ciencias de la educación, especialista en matemática, ciencias naturales o informática.
- Ingeniero en sistema o en áreas a fines.

b) Experiencia laboral

- En realización de formación de formadores en entornos virtuales y presenciales.
- En el diseño e implementación de proyectos educativos.
- Docente de aula de en centros educativos

c) Otras características requeridas

- El especialista STEAM debe tener habilidades organizativas y de liderazgo para la gestión de proyectos educativos en niveles académicos básicos.
- Capacidad de diseñar y ofrecer sugerencias metodológicas efectivas y prácticas en ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemática.

La persona consultora debe presentar las solvencias de la Policía Nacional Civil y Centros Penales. Si al momento de presentar la oferta no cuenta con las solvencias, puede presentar los comprobantes de las citas que ha gestionado para la obtención de estos documentos.

7. Criterios de evaluación de la propuesta

Clase de criterio (Puntuación global)	Tipo de criterio (Puntuación específica)	Descripción de criterios específicos / Mecanismo de puntuación
A. Esenciales (excluyente)	Si el proponente no cumple con los siguientes criterios se excluirá del proceso.	Cuenta con un negocio legítimo/dirección oficial o cuenta con los registros comerciales y está inscrito en el régimen tributario salvadoreño bajo la autoridad correspondiente.
		Entrega todos los documentos completos donde se evidencie tanto un persona jurídica o natural este legalmente constituida
		Que LA ENTIDAD no sea una persona o entidad prohibida ni que esté incurso en sanciones o inhabilidades de entes gubernamentales.
B. Capacidad B.1. Calidad (max. 50 puntos)	Experiencia, perfil consultor y calidad de la propuesta 50%	<p>La persona consultora tiene experiencia previa en formación virtual (10 puntos).</p> <p>La persona consultora tiene experiencia previa en materia de educación/multimodal (10 puntos)</p> <p>La persona consultora tiene experiencia en producción de materiales educativos. (10 puntos).</p> <p>La propuesta tiene claridad y comprensión del propósito de la consultoría (10 puntos)</p> <p>Rigor metodológico y calidad de la propuesta incluyendo claridad del enfoque teórico (máx. 5 puntos); adecuación de su propuesta para la formación docente. (máx. 5 puntos).</p>
C. Comercial Ponderación (max. 50 puntos)	Propuesta económica 50%	La propuesta económica presentada por la persona consultora se ajusta al valor del presupuesto del proyecto (50 puntos).

8. Presentación de ofertas

La presentación de la oferta tendrá que incluir:

- a) **Propuesta técnica que contenga la metodología prevista por cada fase.**
- b) **Propuesta financiera, que contenga el valor por cada fase prevista.** El Consultor deberá contemplar dentro de su responsabilidad y costos, todos los aspectos financieros relacionados a la presente consultoría.
- c) **Presentación la persona consultora** que incluya la hoja de vida, acompañada por imagen de DUI, NIT, Solvencia de PNC, Antecedentes Penales con menos de 90 días de emisión del postulante (puede presentar las citas para la gestión de las solvencias si llegado el momento de presentarlas aún no se tienen).
- d) Presentación de las principales constancias de referencia de trabajos anteriores.

La fecha para máxima para entrega de ofertas será **11 de septiembre 2023**, por medio de correo electrónico: comprasfinanzas@fusalmo.org, colocando en asunto Especialista STEAM .

9. Aceptaciones

- Las actividades requeridas serán realizadas de acuerdo con lo establecido en su plan de trabajo.
- Asistir a reuniones virtuales para presentar los avances y recibir retroalimentación por parte del coordinador general del Proyecto Innovación Educativa USAID/FHI 360
- Durante la prestación del servicio, sostendrá comunicación y coordinación oportuna y permanente con el coordinador general del Proyecto Innovación Educativa USAID/FHI 360 mediante reuniones virtuales, y/o utilizando otros medios de comunicación.
- Las coordinaciones logísticas para la formación docente con los centros educativos se realizarán con nota oficial del MINEDUCY y con apoyo de FHI 360.

La Consultoría será supervisada por FUSALMO y cuando sea necesario por FHI 360 o MINEDUCYT, quienes convocaran a través del coordinador general del Proyecto Innovación Educativa USAID/FHI 360 para el seguimiento del proceso de la consultoría.

10. Forma de pago de la consultoría y productos esperados

Previa aprobación de los productos por parte de la Coordinación del proyecto y por FHI, el pago de cada uno de los productos establecidos en los presentes términos de referencia se calculará con base a la siguiente tabla.

N° Pagos	Productos - Entregas esperadas	Porcentaje del valor del Contrato	Períodos
1	Producto 1 "Plan de Trabajo de la Consultoría".	10%	5 días después de firmado el contrato
2	Producto 2: Diseño de la correlación curricular para proyectos con ODS, selección de herramientas tecnológicas y kit STEAM en las que serán formados los docentes a partir del diagnóstico.	20%	10 días hábiles después de entregado el primer producto
3	Producto 3: Plan de formación docente en los 3 componentes principales.	20%	10 días hábiles después de entregado el segundo producto
4	Producto 4: Creación de objetos virtuales de aprendizaje y montaje de estos en el aula virtual.	10%	5 días hábiles después de entregado el tercer producto
5	Producto 5: Implementación de la formación docente STEAM.	30%	20 días hábiles después de entregado el cuarto producto
6	Producto 5: Informe final sobre el proceso de formación docente.	10%	10 días hábiles después de entregado el quinto producto

La presente consultoría prevé un periodo de 60 días hábiles o tres meses calendarios, después de la firma del contrato. La persona o equipo consultor debe considerar que FUSALMO se podrá tomar hasta 5 días hábiles para la revisión de los productos a entregarse durante la presente consultoría. El consultor no podrá tomar más de 4 días calendario en la superación de las observaciones.

Inmediatamente después de la firma del contrato, el consultor/a sostendrá una reunión inicial con la Comisión de seguimiento de la consultoría conformada por personal de FHI360 y FUSALMO con el objetivo de dialogar sobre la

expectativa del proceso, los abordajes metodológicos, los roles y canales de comunicación con la comisión, las metodologías sugeridas a emplear y otros aspectos necesarios para el correcto desarrollo de la consultoría.

Los pagos se realizarán conforme a la entrega y validación de los productos, por parte de la Comisión de Seguimiento que establecerá FHI360 y FUSALMO, los productos serán recibidos de manera digital en documento formato de Microsoft Word y PDF mediante correo electrónico.

Una vez la comisión haya llegado a un acuerdo de aprobación de productos u observaciones, se referirá desde estos mismos correos electrónicos el consultor/a contratada para que elabore factura según las indicaciones compartidas o para que solvente observaciones e indique si es factible cumplir con el tiempo establecido por la comisión.

La persona consultora debe tomar en cuenta que FUSALMO puede tomarse hasta 15 días hábiles para el desembolso de los pagos, contados a partir de la entrega y recepción de la factura.

La consultoría tiene un monto de \$7,000.00

11. Condiciones administrativas

Toda persona consultora deberá seguir los procedimientos establecidos por FUSALMO para contratación, además, conocer y firmar la aceptación de los Principios Éticos y Código de Conducta de FUSALMO previo a la firma del contrato.

También se pedirá constancias de Trabajo y Referencias laborales, Solvencia dela PNC y Antecedentes Penales previa firma de contrato.

El pago podrá ser por medio de transferencia bancaria o emisión de cheque una vez autorizado el producto y entregada la factura.

El valor de la oferta debe estar exenta del Impuesto a la Transferencia de Bienes Muebles y a la prestación de Servicios, se proporcionará documento de exención del impuesto.

La facturación deberá realizarse a nombre de: **FUSALMO/Proyecto Innovación Educativa** con NIT: 9450-221012-101-7

12. Confidencialidad y derechos de autor

FUSALMO considera prioritario subrayar los siguientes principios:

- **Confidencialidad:** La persona contratada guardará la debida confidencialidad con terceros, tanto de las actividades a realizar, como de los aspectos internos de FUSALMO, FHI 365 y MINEDUCYT, que por su naturaleza así lo requieran. Durante su labor, no podrá utilizar el nombre o imagen de FUSALMO, FHI 360, ni del MINEDUCYT para beneficio propio. La totalidad de los datos e información recopilada son de entera propiedad del MINEDUCYT.
- **Derechos de autor y propiedad intelectual:** Todos los resultados de este proceso son propiedad del MINEDUCYT.