

Subsecretaría de Asuntos Técnico Pedagógicos

**TÉRMINOS DE REFERENCIA
ESPECIALISTA PROGRAMADOR**

I. ANTECEDENTES

La Secretaría de Educación (SE) en su compromiso de ofrecer a los docentes, alumnos y padres de familia textos educativos que reúnan los lineamientos planteados en el Currículo Nacional Básico el cual “marca el inicio de un esfuerzo social cuyo propósito principal es brindar a las generaciones presentes y futuras una educación que responda a sus necesidades y expectativas; implica cambios sistemáticos en las prácticas pedagógicas y didácticas que tienen lugar en las aulas, a fin de transformar las concepciones tradicionales e implantar nuevos enfoques y estrategias en la construcción, la creación y en el significado del conocimiento en los centros educativos” CNB pág. (6), se ha propuesto el desarrollo de materiales escolares que sean propiedad del Estado y representen no sólo una solución a la problemática de costos y acceso al libro de texto, si no, un patrimonio académico y cultural del sistema educativo en general; se han logrado avances significativos que marcan la pauta a seguir.

Actualmente, se cuenta con una versión validada para el área de Matemática que comprende cuadernos de trabajo y guías para el docente de 1ro a 9no grado y una versión editorial de los textos de Español para los mismos grados. Corresponde ahora, dar inicio a la elaboración de los materiales oficiales para las áreas de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.

Para tal fin, La SE ha considerado pertinente establecer un contrato con la Institución Educativa de nivel superior que trabaja de manera directa y exclusiva en la formación de docentes, es decir, con la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán (UPNFM). Por tratarse de materiales que formarán parte de un esfuerzo gestado y coordinado desde el seno de la SE, la elaboración de estos textos requiere de un trabajo colaborativo, con dinámicas de orientación y veeduría del proceso que garanticen que el resultado final, no sólo sea académicamente correcto, pedagógicamente viable, si no, que se encuentre enmarcado dentro de los enfoques privilegiados por la educación básica del país y totalmente adecuado a las condiciones concretas en las que se desarrollan los procesos educativos en dicho nivel.

En vista de lo anterior, la contratación de la entidad que será responsable de la elaboración de los materiales en cuestión, deberá ser acompañada por la selección de un equipo de la SE que actúe como contraparte y desarrolle la delicada tarea de valorar los materiales durante su proceso de ejecución, brindando la opinión técnica oportuna y precisa que permita orientar, enriquecer, reorientar y finalmente validar, en una fase inicial, los mismos.

Subsecretaría de Asuntos Técnico Pedagógicos

II. OBJETIVO:

Desarrollar, seleccionar, clasificar y adecuar recursos digitales de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales de primero a noveno grado, pertinentes para cada grado, en consonancia con los demás materiales sustantivos de la Secretaría de Educación, Currículo Nacional Básico, Estándares Educativos Nacionales, Programaciones, libros de texto de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales y Pruebas Estandarizadas, que serán instalados en computadoras, sitios web y en discos compactos.

III. ACTIVIDADES

1. Creación de recursos multimedia para niños o docentes, en consonancia con los demás materiales de la Secretaría de Educación: Currículo Nacional Básico, Estándares Educativos Nacionales, Programaciones, libros de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales y Pruebas Estandarizadas.
2. Creación de recursos multimedios para docentes y alumnos que les permita fortalecer la enseñanza de las Ciencias Naturales y Ciencias Sociales en el aula de clases utilizando la tecnología como apoyo pedagógico.
3. Animar las ilustraciones del banco de textos.
4. Desarrollar talleres de preparación de guiones multimedia para los docentes.
5. Elaboración de los guiones educativos propuestos por los equipos de redactores de la UPNFM.
6. Apoyo técnico y científico en los procesos de adecuación de recursos digitales seleccionados dentro del banco de recursos educativos multimediales para aproximarlos al contexto nacional y a los contenidos propuestos en los libros de texto y programaciones de la Secretaría de Educación.
7. Elaboración de los guiones educativos propuestos por los equipos de redactores de la UPNFM.
8. Diseño y elaboración de una guía didáctica y manual de usuario para la implementación del recurso.
9. Validación de la utilización de los recursos virtuales de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales mediante el acompañamiento In Situ.
10. Desarrollar los recursos de forma que sean ejecutables, que puedan ser subidos a la página Web, grabados en CDs o memoria portátil.
11. Desarrollar un respaldo del recurso multimedia.
12. Realización de cualquier otra actividades inherente a la documentación, capacitación y seguimiento que le sean requeridas por la Coordinación.

Subsecretaría de Asuntos Técnico Pedagógicos

13. Reportar a la Coordinación sobre el estado de avance de las actividades bajo su responsabilidad.
14. Elaborar informes técnicos e informe final de las actividades realizadas

IV. PERFIL DEL PUESTO:

Profesional Universitario con Licenciatura, que reúna los siguientes requerimientos:

- Experiencia general profesional mínima de tres (3) años en educación.
- Amplio conocimiento de los materiales educativos oficiales que la Secretaría de Educación posee en las aulas de clase. (DCNB en el aula: Estándares, programaciones, libros de textos, pruebas diagnósticas, pruebas formativas mensuales y pruebas fin de grado).
- Experiencia general en el uso herramientas tecnológicas para el desarrollo aplicaciones educativas. Programación en los lenguajes de HTML, Java y Script.
- Manejo de aplicaciones o software para la producción de recursos multimedia preferiblemente Suite adobe y articulate.
- Habilidad para la creación de cursos virtuales dirigidos a estudiantes, docentes y directores de centro.
- Habilidad para crear estructuras interactivas para el uso pedagógico en cualquier área de conocimiento.
- Conocimiento de técnicas de animación 2D y de lenguajes de programación orientada a objetos.
- Producción de los recursos para el uso de cualquier dispositivo (móviles, escritorio y web).
- Conocimientos y aplicación amplia de informática, para la asistencia técnica.
- Demostrada capacidad de liderazgo y habilidades de trabajo en equipo, orientado al trabajo por metas claras y capacidad para enfrentar situaciones de desafío y superación.

V. INFORMES O PRODUCTOS ESPECÍFICOS DE LA CONSULTORÍA

1. Plan de Trabajo y Cronograma
2. Recursos Polimedias
3. Archivo de recursos ejecutables