

ORGANIZACIÓN NO GUBERNAMENTAL DE RECONOCIDO PRESTIGIO NECESITA CONTRATAR
PARA EJECUTAR PROYECTO EDUCATIVO

Educador de tecnología en el área de robótica (1)

PERFIL:

Técnico o estudiante de ingeniería en electrónica, electricidad o mecatrónica.

Experiencia mínima de 1 años en cargos similares.

Experiencia y conocimiento en:

- Creación de proyectos tecnológicos.
- Creación de mayas curriculares.
- Impartir talleres relacionados a la utilización de herramientas tecnológicas.
- Manejo de herramientas virtuales para la comunicación, el aprendizaje, aula digital y objetos de aprendizaje.
- Manejo de software de programación como Arduino y/o Raspberry Pi.
- Manejo de los tipos de programación lineal, repetitiva, condicional y sus combinaciones.
- Manejo en la lógica de programación.
- Uso de tecnologías como Arduino, Lego, Mbot, Makerblock, herramientas básicas de office.
- Electrónica básica.
- Electricidad básica.
- Programas de diseño 3D.
- Industria 4.0 a nivel general.

Educador de tecnología en el área de videojuegos (1)

PERFIL:

Técnico de desarrollo de aplicaciones o estudiante de Licenciatura en animación digital o video juegos.

Experiencia mínima de 1 años en cargos similares.

Experiencia y conocimiento en:

- Creación de proyectos tecnológicos.
- Creación de mayas curriculares.
- Impartir talleres relacionados a la utilización de herramientas tecnológicas
- Manejo de herramientas virtuales para la comunicación, el aprendizaje, aula digital y objetos de aprendizaje.
- Manejo avanzado del uso de las TICs.
- Manejo de la lógica de la programación básica e intermedia.
- Manejo en lenguaje de programación: por lógica de bloques, Scratch, Construct 3, JavaScript, C# y Lenguaje Marcados de Hipertexto.
- Uso de tecnología en entornos de desarrollo como: CODE Studio, Scratch, MIT, KODU, Minecraft: Education Edition.
- Uso de herramientas estándar de Microsoft Office y herramientas complementarias.

Educador de tecnología con enfoque STEAM (1)

PERFIL:

Profesional graduado de Licenciatura en Ciencias de la Educación.

Experiencia mínima de 1 años en cargos similares.

Experiencia y conocimiento en:

- Creación de mayas curriculares
- Impartir talleres relacionados a la utilización de herramientas tecnológicas para reforzar contenidos académicos.
- Dominio de herramientas tecnológicas para presentación de contenido de manera innovadora.
- Manejo de aplicativos de comunicación virtual y metodologías activas.
- Manejo de simuladores, como recurso de refuerzo en contenidos de ciencias duras.
- Implementación comprobable del método científico y dominio en el desarrollo de experimentos científicos.
- Dominio de tecnologías de trabajo remoto.
- Uso de herramientas ofimáticas.
- Dominio en la enseñanza de asignaturas de matemática, ciencias, lenguaje, sociales e informática a nivel de tercer ciclo y bachillerato.
- Enfoques STEAM en educación.

Educador de tecnología en el área de artes (1)

PERFIL:

Profesional graduado de Licenciatura en artes plásticas o Licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis en ilustración digital.

Experiencia mínima de 1 años en cargos similares.

Experiencia y conocimiento en:

- Creación de mayas curriculares Impartir talleres relacionados a la utilización de herramientas tecnológicas necesarias para reforzar contenidos de arte y cultura.
- Manejo de herramientas para presentación de contenido innovador (Genially, Canva, Moodle, Wordpress).
- Dominio de programas Adobe Photoshop, Ilustrador, Easy Paontool SAI, Sketchbook Pro, Clip Studio.
- Técnicas académicas de dibujo, pintura, modelado y artes menores.
- Talleres de artística, educación básica, trabajo en equipos multidisciplinarios, proyectos culturales y artísticos.
- Métodos de aprendizaje adaptados a la enseñanza artística y cultural.
- Manejo de grupos.

Pedagogo (1)

PERFIL:

Profesional graduado de Licenciatura en Ciencias de la Educación.

Maestría en Diseño Curricular (preferiblemente).

Certificaciones o diplomados en pedagogía.

Experiencia mínima de 1 años en cargos similares.

Experiencia y conocimiento en:

- Creación de mayas curriculares.
- Acompañamiento en la creación y seguimiento a emprendimientos tecnológicos.

- Planificación y ejecución de talleres relacionados a la utilización de herramientas tecnológicas para reforzar contenidos académicos.
- Dominio de herramientas tecnológicas para presentación de contenido de manera innovadora.
- Manejo de simuladores, como recurso de refuerzo en contenidos de ciencias duras.
- Acompañamiento (planificación, evaluación, mejora continua) a las escuelas para la implementación e integración de la tecnología dentro del aula y metodologías innovadoras de enseñanza.
- Metodologías activas.
- Implementación comprobable del método científico y dominio en el desarrollo de experimentos científicos.
- Dominio de tecnologías de trabajo remoto.
- Uso de herramientas ofimáticas.
- Dominio en la enseñanza de asignaturas de matemática, ciencias, lenguaje, sociales e informática a nivel de tercer ciclo y bachillerato.
- Enfoques STEAM en educación.

Interesados favor enviar Currículos Vitae con atestados a la dirección electrónica recursoshumanosfusalm@gmail.com, especificando su pretensión salarial.