



**TÉRMINOS DE REFERENCIA:**

**CONSULTORÍA PARA LA FORMACIÓN EN EL DESARROLLO  
SOCIOEMOCIONAL DE ESTUDIANTES Y RECURSOS DE APOYO  
PARA LA BÚSQUEDA DE SERVICIOS DE ATENCIÓN PSICOSOCIAL  
(Implementación del módulo de Fortalecimiento Estudiantil en  
Habilidades Socioemocionales)**

**FUNDACIÓN PRO-EDUCACIÓN DE EL SALVADOR**

## Contenido

1.	Antecedentes.....	1
2.	Justificación .....	3
3.	Objetivos de la consultoría.....	4
4.	Alcance de la contratación .....	6
5.	Requisitos del consultor .....	7
6.	Generalidades técnicas de la app bienestar y del módulo socioemocional estudiantil. ..	8
7.	Duración de la consultoría .....	9
8.	Hitos de la consultoría .....	10
9.	Equipo consultor .....	16
10.	Forma de pago.....	17
11.	Condiciones de aprobación de hitos, productos y entregables.....	18
12.	Presentación de oferta .....	19
13.	Criterios para calificar a las entidades o empresas ofertantes.....	19
14.	Aplicación de políticas institucionales.....	21

## 1. Antecedentes

FUNPRES nace en 1989 a iniciativa de un grupo de profesionales, padres y madres de familia, preocupados por la mejora de la educación y la salud mental de la población salvadoreña. En su primera década de existencia, se concentró en apoyar a las personas con discapacidad y educación inclusiva luego de la guerra civil, convirtiéndose en pionera y referente en dicho tema. Para la segunda, se dedicó a trabajar la cultura de paz en las escuelas salvadoreñas y en diversas actuaciones en favor de la prevención de la violencia social.

En la tercera década de existencia, se orientó en desarrollar modelos familiares, terapéuticos y comunitarios tanto para la prevención de la violencia, como para favorecer la retención escolar y atender a niñez y adolescencia con afectaciones socioemocionales. También desarrolló un modelo de atención en riesgos psicosociales dirigido a personas colaboradoras de empresas. En su cuarta década de existencia, consolida y desarrolla un modelo de actuación que se fundamenta en la investigación, propiciando la gestión del conocimiento para fortalecer el intercambio de información científica, con el principal propósito de sustentar mejor las actuaciones en el contexto.

Como parte de sus acciones en favor de materializar su visión de ser la institución líder en el desarrollo de modelos Psicoeducativos y de Salud Mental para el fortalecimiento de la comunidad educativa y la población salvadoreña, diseña y desarrolla proyectos de organismos de cooperación.

Aprendo para Brillar es un proyecto que propone consolidar un modelo integral de prevención de la deserción escolar para las y los estudiantes de 4° a 9° grado, junto con el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT). Este es financiado por USAID y llevado a cabo por Save the Children (SC) con tres socios locales: Fundación Empresarial para el Desarrollo Educativo (FEPADE), Fundación Pro-Educación de El Salvador (FUNPRES) y la Universidad Don Bosco (UDB).

El proyecto trabajará en 500 centros educativos de los 14 departamentos del país, donde se fortalecerá el Sistema de Alerta Temprana (SAT), que permita identificar estudiantes que estén en riesgo de abandonar sus estudios. En coordinación con docentes, familias y comunidades, se promoverá la capacidad de gobernanza y gestión escolar para abordar las necesidades de los estudiantes para reducir la vulnerabilidad al abandono escolar.

La actuación se centra en articular con la comunidad educativa un sistema de apoyo para reducir la deserción escolar y la migración irregular; se creará un proceso escalable, integral, y basado en el sondeo técnico y en las ciencias del comportamiento para prevenir e intervenir el abandono escolar; por ello se realizarán actividades comunitarias para apostarle un sistema educativo equitativo e inclusivo; que aborde los factores asociados a las brechas tecnológicas y dificultades económicas, y por último, se impulsarán estrategias de apoyo en el Plan Escolar de Éxito Educativo para estudiantes.

Además, se realizarán acciones con niñas, niños y adolescentes no matriculados, para mejorar el rendimiento académico y fomentar el aprendizaje de habilidades socioemocionales, y promover un retorno seguro al aprendizaje proveyendo apoyo psicosocial, para reducir el acoso escolar y mejorar la adaptación al cambio.

Se espera que estas acciones permitan que 150,000 estudiantes entre los grados de 4° a 9° de 500 centros educativos reduzcan sus probabilidades de abandonar la escuela y se mitiguen las barreras estructurales y sistémicas de la deserción escolar.

El proyecto “Aprendo para Brillar” tiene cuatro grandes objetivos:

- Un "Sistema de Alerta Temprana/SAT" fortalecido en, al menos 500 escuelas (con dos años de intervención directa en cada una) que permita a las autoridades educativas identificar a los estudiantes con necesidades específicas y apoyarlos de manera rápida y adecuada.
- Planes de prevención de deserción implementados en 500 escuelas utilizando un enfoque centrado en el estudiante para una retención, desempeño y bienestar significativos y efectivos.
- Al menos 150,000 estudiantes participaron significativamente en las actividades del Desarrollo Positivo de la Juventud para aumentar el atractivo de la educación, la asistencia y el aprendizaje.
- Un proceso de intervención y prevención escalable, integral y basado en la investigación que utiliza la ciencia del comportamiento diseñado para estudiantes en riesgo de abandonar la educación básica.

La App Web Bienestar fue concebida por FUNPRES para el Ministerio de Educación en el marco del Proyecto de Repuesta Humanitaria con fondos gestionados por UNICEF durante el año 2021. A este desarrollo se le conoció como primer módulo y fue dirigido a la autoformación y aplicación de prácticas de autocuidado docente. Durante el mismo proyecto, pero con otros recursos siempre gestionado por UNICEF e implementado por FUNPRES, se llevó a cabo un fortalecimiento para las Consejerías Escolares, desarrollándose un segundo módulo enfocado a dispensar servicios de salud mental y sociales georreferenciados, con información particular teniendo un grupo de Centros Educativos priorizados por la emergencia COVID-19.

Actualmente, se está culminando el proceso de migración de la App Web Bienestar al ecosistema tecnológico del MINEDUCYT La App Web Bienestar en su módulo socioemocional será enfocada al fortalecimiento de las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes participantes del proyecto, mediante esta herramienta tecnológica.

En el arco de las evaluaciones del Sistema Nacional de Evaluación del MINEDUCYT desde 2020, se evidencian resultados que destacan la importancia de desarrollar y fortalecer cuatro habilidades socioemocionales claves: autoestima y autogestión emocional, como habilidades intrapersonales, y autocuidado y habilidades sociales, como habilidades interpersonales. La evidencia de estas evaluaciones sugiere que, al priorizar y mejorar estas

habilidades socioemocionales, se puede impulsar significativamente el bienestar y el rendimiento académico de niñas, niños y adolescentes, alineando estos esfuerzos con otras iniciativas de fortalecimiento socioemocional para beneficiar a toda la comunidad educativa en la que el estudiante practicará en este módulo actividades concretas para favorecer el Aprendizaje Socioemocional. La App Bienestar ayudará a preparar a niñas, niños, adolescentes y jóvenes a enfrentar los desafíos de la vida con confianza, resiliencia y empatía, contribuyendo a su éxito académico.

Todo esto contribuye a propiciar un bienestar socioemocional de los estudiantes, además de contribuir a que los centros educativos priorizados en la zona occidental y oriental por el proyecto tengan información georreferencial sobre los servicios de salud mental y psicosocial de su entorno para facilitar la referencia y contrarreferencia de casos con apoyos externos y de esta forma evitar la deserción escolar.

Bajo este marco de referencia y objetivos se solicitan los servicios de una empresa u organización consultora especialista en desarrollo de Aplicaciones Web (on-line y off-line) para **“La formación en el desarrollo socioemocional de estudiantes y recursos de apoyo para la búsqueda de servicios de atención psicosocial”**

## 2. Justificación

El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología reporta indicadores educativos, entre ellos, población en condición de deserción, registrados en el Sistema de Gestión y listados en manos de las administraciones escolares, en muchos casos solo como reportes.

Por otra parte, proyectos educativos ejecutados con fondos internacionales han derivado fondos para atender población fuera del sistema educativo, con resultados no favorables, es más, no se cuenta con datos oficiales que permitan identificar cómo las inversiones realizadas han logrado afectar el índice nacional de población fuera del sistema educativo. Hay que considerar que algunas experiencias han abierto más servicios educativos a través de instituciones privadas acreditadas, pero estos servicios no han sido sostenibles ni han logrado la movilización masiva de estudiantes.

En el Proyecto Aprendo para Brillar, se está elaborando una propuesta de retención y retorno escolar, con estrategias de apoyo educativo, psicosociales, legales y administrativas que permitan motivar y fortalecer el proceso de retorno de niñez y adolescencia. Estas se integran a las actividades académicas que ofrece el Ministerio de Educación. Dicha estrategia se basa en el cumplimiento del derecho a la educación, el cual corresponsabilidad del Estado, la familia y la sociedad. Por lo que se busca que tanto docentes, familias e instituciones públicas y privadas a nivel local, asuman un rol activo y comprometido, en el cumplimiento de dicho derecho.

### 3. Objetivos de la consultoría

#### General

- Proveer a estudiantes del sistema educativo salvadoreño un aplicativo web y móvil e-learning, interactivo y auto formativo, que contribuya a fortalecer sus habilidades socioemocionales, para favorecer sus trayectorias educativas, prevenir el abandono escolar y orientar la referencia a los servicios de apoyo psicosocial.

#### Específicos

- Alinear los módulos desarrollados previamente, con tecnologías actuales, integrando el nuevo módulo a un solo back-end (Administrador), incorporando el branding acordado para el proyecto con autenticación a través del correo clases.edu.sv.
- Diseñar el módulo socioemocional dirigido a estudiantes alineado al currículo y a las prioridades del MINEDUCYT, que contribuya al desarrollo de las habilidades sociales y emocionales que oriente sobre las señales de alerta, refuerce el interés por los aprendizajes, la autorregulación, el cuidado emocional, el manejo de las crisis, el relacionamiento positivo y oriente sobre las búsquedas de servicios de apoyo.
- Desarrollar el módulo socioemocional de forma colaborativa considerando aspectos técnicos y tecnológicos, y el empleo de técnicas interactivas y gamificadas, navegable e intuitivo para las personas usuarias, considerando un Chat Bot de asistencia emocional que ayude a personalizar la experiencia a través de rutas de prácticas. Implementando el módulo socioemocional en cuatro entregas, a partir del plan aprobado, con una metodología para obtener retroalimentación del grupo meta en cada entrega, y proponer ajustes pertinentes para garantizar la funcionalidad prevista.

#### Metodología de desarrollo, implementación colaborativa y aprobación de productos

La metodología de diseño colaborativo busca integrar a los actores clave en el proceso de desarrollo e implementación del módulo socioemocional estudiantil para definir los requisitos y funcionalidades más específicos y el seguimiento al plan de implementación. Esto implica al menos seis sesiones entre la Gerencia de Prevención de Riesgos Sociales del MINEDUCYT, equipos de la organización líder del asocio Save The Children y FUNPRES. FUNPRES aporta su experiencia sobre el tema y estará a cargo de darle el seguimiento al plan de trabajo y plan de entrega de las versiones del módulo, así como canalizar los espacios entre el equipo de desarrollo y el equipo del asocio que le brinda el seguimiento estratégico a

esta acción clave del Proyecto Aprendo para Brillar.

La empresa, firma consultora o consultor ganador, debe proponer una metodología para identificar estos requerimientos específicos con base a lo ya trabajado por los equipos del proyecto. Con estos insumos debe proponer un diseño conceptual y un mockup del módulo para aprobación del equipo de trabajo del asocio.

De igual manera, se deben presentar la versión alfa y dos versiones beta al equipo de trabajo del asocio y recoger con este primer grupo de personas, bugs o funcionalidades según el concepto aprobado, para luego programar con grupos de estudiantes de manera focalizada.

### **La metodología para identificar y constatar servicios de salud mental y psicosociales georreferenciados**

Comienza con la recolección de datos iniciales mediante llamadas telefónicas a los proveedores de servicios, revisión de registros en la web, consultas con organizaciones relevantes en las zonas donde se identificarán los servicios y otras formas de búsqueda no presencial. Estos datos incluyen la ubicación, tipo de servicios, horarios de atención, personas de referencia, se georreferencian usando Sistemas de Información Geográfica (SIG), entre otra información clave que es necesaria.

En el segundo momento, se crea un mapa detallado que visualiza la distribución de los servicios y se analiza la información disponible capturada en el momento anterior para identificar servicios cercanos a los centros educativos priorizados por el proyecto.

El tercer momento implica la verificación de servicios a través de visitas de campo para constatar la información identificada y ampliarla, a partir de encuestas que se van a aplicar con personas encargadas.

Finalmente, en el cuarto momento, con la información verificada se ingresa en el módulo de la App Bienestar, agregando y actualizando los datos para facilitar la gestión y el acceso a la información, asegurando que los servicios sean accesibles a la comunidad en tiempo real.

Con el fin de garantizar la viabilidad operativa del proceso de diseño e implementación, de este módulo de la App Bienestar, en cuanto al mecanismo de aprobación de productos, cada entregable clave se revisa integralmente con la empresa, firma consultora o consultor, en un espacio promovido por FUNPRES con el equipo del asocio. Posteriormente, se enviará lo requerido a la instancia del MINEDUCYT encargada de aprobar los elementos comunicacionales y de verificar el estándar técnico-tecnológico, superadas las observaciones, la revisión final para la aprobación por el MINEDUCYT.

## 4. Alcance de la contratación

Las principales acciones que se esperan en esta contratación son:

- Presentar un Plan de Trabajo para el diseño, desarrollo e implementación de la consultoría, que incluya el proceso de alineación tecnológica, diseño, desarrollo e implementación del módulo estudiantil socioemocional e-learning en la App Bienestar.
- Diseñar el proceso con una metodología ágil, considerando un plan de entrega de cuatro versiones de la App.
- Definir las rutas de práctica y aprendizaje de los estudiantes considerando las habilidades socioemocionales priorizadas, en las que se debe garantizar la utilización de instrumentos de entrada para la evaluación socioemocional inicial, para que logren un avance en cada salida.
- Desarrollar un proceso de identificación de requerimientos específicos del módulo socioemocional con una metodología colaborativa, para definir rutas de práctica y aprendizaje.
- Elaborar un diseño conceptual del módulo socioemocional estudiantil con su flujo funcional, considerando las rutas de práctica y aprendizaje vinculadas al currículo nacional y a los documentos conceptuales del MINEDUCYT.
- Elaborar un mockup del módulo, para presentar visualmente la aplicación antes de su desarrollo completo con la aplicación Figma.
- Programar una consulta y Validación del módulo e-learning con estudiantes del Consejo Estudiantil.
- Producir el contenido del módulo con los insumos y retroalimentación proporcionados en las jornadas de identificación de requisitos, en función de diseñar y producir los elementos didáctico-pedagógicos de cada ruta de práctica y aprendizaje.
- Desarrollar una estrategia para recabar bugs y depurar rápidamente para hacer las entregas de las versiones y entregas consideradas.
- Elaborar la documentación técnica y la dirigida a los usuarios por niveles educativos del módulo socioemocional estudiantil.
- Presentar informes de avance de diseño y desarrollo, con la periodicidad descrita en este TdR.
- Realizar jornadas de entregas técnicas (por cada hito) a las personas encargadas de utilizar el administrador del módulo de la App y encargados técnicos del MINEDUCYT.
- Planificar y realizar dos jornadas de capacitaciones al personal técnico y referentes de unidades técnicas involucradas (en las últimas dos versiones).
- Entregar código fuente de las adecuaciones realizadas al MINEDUCYT de acuerdo con los estándares.
- Entregar manual con el funcionamiento del código fuente, así como manual técnico de la instalación y ejecución de este.
- Generar y entregar toda la documentación técnica relacionada con la aplicación, tanto a nivel de arquitectura, base de datos, código fuente, y cualquier otro objeto asociado



a la solución.

- Trabajar en estrecha relación con las unidades tecnológicas vinculadas para efectuar una adecuada transferencia adecuada del desarrollo y su documentación técnica.
- Elaborar documentación técnica para utilizar la App Bienestar dirigido a administradores técnicos, administradores operativos, los distintos niveles de usuario y a estudiante del Sistema Educativo Salvadoreño.
- Formar a los equipos del asocio y del MINEDUCYT en el uso del back-end (Administrador) el módulo socioemocional estudiantil implementado.
- Diseñar e implementar una metodología para identificar y registrar servicios de salud mental y/o psicosocial georreferenciados correspondientes en la zona occidental y oriental, donde el estudiantado y la comunidad educativa pueden ser referenciados para su atención.
- Identificación de servicios de salud mental y/o psicosocial en los territorios donde se encuentran los centros educativos priorizados en la zona occidental y oriental.
- Hacer una ampliación del mapa georreferenciado, revisión y verificación de los servicios psicológicos/psicosociales dispensados en la base de dato de la App Bienestar, con énfasis en los en los municipios donde se encuentran los Centros Educativos priorizados por el proyecto: Ahuachapán Centro, Ahuachapán Norte, Santa Ana Este, Santa Ana Oeste, Santa Ana Norte, Santa Ana Centro, Sonsonate Oeste, Sonsonate Este, Sonsonate Norte y Sonsonate Centro, correspondientes en la zona occidental y los municipios de Usulután Norte, Usulután Este, Usulután Oeste, San Miguel Centro, San Miguel Oeste, San Miguel Norte, La Unión Norte y La Unión Sur en la zona oriental.

## 5. Requisitos del consultor

Cada miembro del equipo consultor deberá:

- Aprobar los cursos mandatorios y firmar todas las políticas sobre seguridad, protección, salvaguarda, y demás que sean requeridas por la SC.
- Recibir inducción y charla sobre Seguridad, Protección y Salvaguarda de la Niñez.
- Recibir una inducción sobre el contexto de la consultoría, a cargo del equipo del proyecto y del área de Monitoreo, Evaluación, y Aprendizaje.
- El proveedor correrá con los gastos de contratación y capacitaciones y provisión de dispositivos necesarios para la recolección de datos. Además, será responsable del traslado, alojamiento y pago del equipo técnico, así como cualquier otro gasto incurrido en la recolección de datos (materiales, alimentación, etc.), para dar respuesta a los compromisos adquiridos en el Plan de Trabajo.

## 6. Generalidades técnicas de la app bienestar y del módulo socioemocional estudiantil.

- La App Bienestar debe ser validada y aprobada bajo los estándares tecnológicos de Save the Children, FUNPRES y el MINEDUCYT.
- La alineación de la App Bienestar a las nuevas tecnologías debe considerarse bajo un framework universal de desarrollo, así como las diversas versiones (alfa, beta y final) utilizando las tecnologías actuales para facilitar su mantenimiento. Esto se coordinará con Dirección de Tecnología e Innovación del MINEDUCYT.
- El módulo socioemocional estudiantil debe considerar el diseño de una versión de usuario final (Frontend) y una versión de administración (Backend).
- De manera transversal, el módulo socioemocional estudiantil debe desarrollar, elementos interactivos para identificar estados emocionales del usuario al final de cada nivel o de cada contenido y orientar sobre los servicios psicosociales pertinentes
- Diseñar bajo el modelo de arquitectura MVC (Modelo Vista Controlador).
- El módulo socioemocional estudiantil debe ser compatible e interactivo con los módulos previamente desarrollados en la App Bienestar.
- Planificar y ejecutar la implementación en ambiente de producción y desarrollar e implementar el sistema de acuerdo con los estándares de desarrollo del MINEDUCYT, lenguaje de programación PHP y base de datos PostgresSql. El MINEDUCYT proporcionará la normativa vigente para desarrollo de sistemas, además con las siguientes tecnologías:

Backend: Springboot

Frontend: Angular

Lenguaje de programación: PHP

Base de datos: PostgresSql

- Debe considerarse elementos de gamificación cómo: acumular reconocimientos (insignias) según su avance y frecuencia de uso, alineados con el módulo socioemocional estudiantil.
- La autenticación debe hacerse a través del correo **clases.edu.sv** y emergentemente generar una opción para crear usuario y clave. Los estudiantes deben digitar su Número de Identificación Estudiantil (NIE), para poder ingresar. El usuario puede salir y entrar en una sesión cuando lo desee y cuando regrese continuar con su avance.
- El módulo socioemocional estudiantil debe generar de forma automática los siguientes informes en un solo dashboard:
  - Informe y base de datos de usuarios registrados por departamento, municipio, distrito, fecha de registro, Código de infraestructura, centro educativo, edad, sexo, sesiones abiertas y niveles máximos en el uso de los módulos que contiene la App Bienestar, por periodos de tiempo.
  - Informe y base de datos de usuarios recurrentes que ingresan al módulo socioemocional estudiantil, por sexo, edad, departamento, municipio, distrito,

- Código de infraestructura y centro educativo
  - Base de datos de Código de infraestructura de los Centros educativos por departamento, municipio, distrito con mayor registro de usuarios registrados, mayor uso del módulo y top de niveles alcanzados por los usuarios.
  - Informe y base de datos de estados emocionales identificados de los estudiantes por niveles educativos y un consolidado de estos por usuario.
  - Informe y base de datos de estudiantes con estados emocionales de alto y mediano riesgo en la redirección a servicios psicosociales.
  - Informe de referenciación de estudiantes a instituciones que brinden el servicio de atención psicológica. Desagregado por número de estudiantes referidos, incluyendo Código, C.E. Departamento, Municipio, Distrito.
  - Informe de instituciones referidas (nombre de institución, Departamento, Municipio y Distrito).
- Todos los informes deben contener el filtrado antes mencionado y proporcionados en formato PDF, Excel y CSV.
  - El módulo socioemocional estudiantil en su diseño, ejecución e implementación debe estar protegido para garantizar la autenticación segura, la confidencialidad e Integridad de los usuarios y elementos que ayuden a propiciar un control de la seguridad con certificados digitales y SSL.
  - Los recursos deben ser producidos para una modalidad de micro aprendizaje, con un tiempo máximo de 3 minutos en su reproducción o uso y no deben, en ningún caso, considerarse menos de 8 recursos por ruta de práctica y aprendizajes en función de las habilidades socioemocionales a fortalecer, así como también, aquellos recursos como vídeos, imágenes, texto interactivo, juegos, y otros, deben poseer mediación pedagógica. Todas deben ser compatibles con un diseño adaptable a las resoluciones actuales de los principales dispositivos.
  - Al concluir el desarrollo del módulo socioemocional estudiantil, la empresa, firma consultora o consultor debe garantizar el funcionamiento en los servidores del MINEDUCYT.

## **7. Duración de la consultoría**

Se estima un tiempo promedio aproximado de 6 meses (180 días) para implementar la alineación y el módulo socioemocional estudiantes, según los productos considerados en este Término de Referencia, sin contar los tiempos de revisión y retroalimentación de cada entregable y se hará de acuerdo con los momentos establecidos en este documento.

## 8. Hitos de la consultoría

HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	TIEMPOS DE ENTREGA
1 Planificación	Planificación de la consultoría.  Propuesta de metodología colaborativa.	<p>1. Plan de trabajo que se refiere a la organización de un plan detallado de los pasos concretos para desarrollar la consultoría en el plazo estipulado. Debe considerar la metodología con las distintas etapas o fases; quiénes serán las personas participantes; cuáles serán las actividades o tareas para realizar; qué técnicas se utilizarán; qué se espera lograr con cada una de ellas; y la identificación de los instrumentos a utilizar; quiénes tendrán la responsabilidad de ejecutarlas; en qué plazos deben estar cumplidas las distintas tareas; que productos o subproductos se planea elaborar, tomando en cuenta lo descrito en este TdR.</p> <p>2. Documento donde se propone la metodología para identificar los requerimientos específicos del módulo con el equipo del socio y proponer las jornadas de seguimiento a las entregas de las versiones del módulo. Así como la revisión de productos de manera colaborativa.</p>	15 días después de la firma del contrato.
2 Definiciones conceptuales	Definición conceptual y funcional de la alineación tecnológica del aplicativo web bienestar y el módulo	<p>3. Propuesta funcional de alineación tecnológica de la App Web Bienestar con el módulo socioemocional estudiantil.</p> <p>4. Propuesta conceptual y funcional del módulo socioemocional estudiantil.</p>	30 días después de la firma del contrato.

HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	TIEMPOS DE ENTREGA
	<p>socioemocional estudiantil.</p> <p>Definición visual del módulo socioemocional estudiantil y planificación del mapeo de servicios georreferenciados</p>	<p>5. Mockup del módulo bienestar estudiantil con todas las interfaces gráficas.</p> <p>5.1. Incorporación de aportes realizados por el Consejo Estudiantil en la validación de la propuesta conceptual y funcional y mockup.</p> <p>Estos entregables deben estar unidos y validados por los responsables técnicos, en un solo documento.</p>	
<p>3</p> <p>Primer avance de diseño</p>	<p>Alineación tecnológica e integración de los tres módulos del aplicativo web bienestar.</p> <p>Primer avance del diseño del módulo socioemocional estudiantil y planificación del mapeo de servicios georreferenciados</p>	<p>6. Informe de alineación tecnológica e integración de los dos módulos del aplicativo web bienestar en servidores del Ministerio de Educación.</p> <p>7. Primer informe de diseño con los principales diagramas: de clases, de actividades, de usos y de secuencia, si aplican para la primera entrega.</p> <p>Estos entregables deben estar unidos y validados por los responsables técnicos, en un solo documento.</p>	<p>45 días después de la firma del contrato.</p>
<p>4</p> <p>Versión Alfa y planificación del mapeo de servicios</p>	<p>Entrega de versión alfa del módulo socioemocional estudiantil y planificación del mapeo de servicios georreferenciados</p>	<p>8. Informe de implementación de versión alfa del módulo socioemocional estudiantil que contiene: descripción de la versión y su alcance, funcionalidades implementadas, metodología y cronograma de desarrollo, estrategia de pruebas y sus resultados, retroalimentación</p>	<p>65 días después de la firma del contrato.</p>

HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	TIEMPOS DE ENTREGA
	Avance del diseño del módulo.	<p>recibida por usuarios, listado de problemas encontrados y mecanismos para solucionarlo, además se debe agregar una valoración final del proceso de desarrollo e implementación.</p> <p>9. Segundo Informe de diseño con los principales diagramas: de clases, de actividades, de usos y de secuencia, si aplican para la segunda entrega.</p> <p>10. Presentar la planificación específica y metodología para identificar servicios de salud mental georreferenciados en los territorios donde se encuentran los centros educativos priorizados en la zona occidental y oriental.</p>	
5 Primera versión Beta y avance de mapeo de servicios	Entrega de la primera versión beta del módulo socioemocional y planificación del mapeo de servicios georreferenciados	<p>11. Primer informe de implementación de versión beta del módulo socioemocional estudiantil que contiene: descripción de la versión y su alcance, funcionalidades implementadas, metodología y cronograma de desarrollo, estrategia de pruebas y sus resultados, retroalimentación recibida por usuarios, listado de problemas encontrados y mecanismos para solucionarlo, además se debe agregar una valoración final del proceso de desarrollo e implementación.</p> <p>12. Tercer Informe de diseño con los principales diagramas: de clases, de actividades, de usos y de</p>	90 días después de la firma del contrato.

HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	TIEMPOS DE ENTREGA
		<p>secuencia, si aplican para la tercera entrega.</p> <p>13. Primer informe de identificación de servicios de salud mental y psicosocial en los territorios donde se encuentran los centros educativos priorizados (georreferenciados en la zona occidental y oriental) con mapas de calor y además incluir chat bot que pueda identificar la necesidad del usuario y en base a esto dar una respuesta oportuna.</p> <p>14. Informe en el que se incluya mapa de calor donde se muestre el impacto que está teniendo el aplicativo web.</p> <p>15. Informe de la incorporación de un pretest para caracterizar las emociones de los usuarios antes de iniciar el módulo.</p> <p>Estos entregables deben estar validados por los responsables técnicos.</p>	
6 Segunda versión Beta e informe de avance de mapeo de servicios	Entrega de segunda versión beta del módulo socioemocional y planificación del mapeo de servicios georreferenciados	16. Segundo informe de implementación de versión beta del módulo socioemocional estudiantil que contiene: descripción de la versión y su alcance, funcionalidades implementadas, metodología y cronograma de desarrollo, estrategia de pruebas y sus resultados, retroalimentación recibida por usuarios, listado de problemas encontrados y	120 días después de la firma del contrato.

HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	TIEMPOS DE ENTREGA
	Avance del diseño del módulo socioemocional.	<p>mecanismos para solucionarlo. Además, se debe agregar una valoración final del proceso de desarrollo e implementación. Además, incluye observaciones superadas de la primera revisión</p> <p>17. Cuarto Informe de diseño con los principales diagramas: de clases, de actividades, de usos y de secuencia, si aplican para la cuarta entrega.</p> <p>18. Segundo informe de identificación de servicios de salud mental y psicosocial en los territorios donde se encuentran los centros educativos priorizados en la zona occidental y oriental, georreferenciados ya funcional con retroalimentación de pruebas de la primera revisión.</p> <p>Estos entregables deben estar validados por los responsables técnicos.</p>	
7 Versión final del módulo y registro final de mapeo de servicios	Diseño final e implementación del módulo socioemocional para estudiantes y planificación del mapeo de servicios georreferenciados	19. Informe final de implementación del módulo socioemocional estudiantil que contiene: descripción de la versión y su alcance, funcionalidades implementadas, metodología y cronograma de desarrollo, estrategia de pruebas y sus resultados, retroalimentación recibida por usuarios, además se debe agregar una valoración final del proceso de desarrollo e implementación.	180 días después de la firma del contrato.



HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	TIEMPOS DE ENTREGA
		<p>20. Informe final de diseño con los principales diagramas: de clases, de actividades, de usos y de secuencia.</p> <p>21. Informe de implementación del módulo socioemocional docente a servidores del Ministerio de Educación.</p> <p>Los siguientes entregables pueden estar unidos en un solo documento y ser validados.</p> <p>22. Documentación técnica del programador y para el usuario en sus distintos niveles.</p> <p>23. Documentación técnica del programador con explicación de la funcionalidad del código fuente, implementación y ejecución de este.</p> <p>24. Informe de entrega técnica a equipos del MINEDUCYT</p> <p>25. Acta de cesión de los derechos de propiedad intelectual al MINEDUCYT</p> <p>26. Acta de recepción del código fuente a la entidad encargada del Ministerio de Educación.</p> <p>Este entregable es un documento aparte:</p>	

HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	TIEMPOS DE ENTREGA
		<p>27. Informe de registro de servicios de salud mental y psicosocial georreferenciados en la zona occidental y oriental, ingresados en la App Web Bienestar, donde se incluye todo el directorio con la información y su respectiva verificación de los servicios.</p> <p>Estos entregables deben estar validados por los responsables técnicos.</p>	

## 9. Equipo consultor

El equipo consultor debe estar por lo menos constituido de la siguiente manera:

Cant.	Cargo/puesto	Descripción	Formación /Experiencia
1	Coordinación de la consultoría	Profesional encargado de dirigir el proyecto y se convierte en el referente directo con el equipo del asocio, MINEDUCYT y la persona referente de FUNPRES.	Formación en el área de las Ciencias de la Información, con experiencia mínima de dos años en proyectos similares a este.
1	Diseño de software	Profesional encargado de diseñar conceptualmente la alineación tecnológica y la integración de módulos. También es el encargado de diseñar conceptualmente el módulo y las interfaces gráficas.	Formación en el área de las Ciencias de la Información, con experiencia mínima de dos años o participación en dos proyectos diseñando aplicaciones similares.
3	Desarrollo de software	Profesionales o técnicos encargados de desarrollar la alineación tecnológica y la integración de los módulos.	Formación o certificaciones en el área de desarrollo de software, con un mínimo de tres años de experiencia demostrable en desarrollo de software con énfasis en desarrollo de software para la educación o formación.

<b>Cant.</b>	<b>Cargo/puesto</b>	<b>Descripción</b>	<b>Formación /Experiencia</b>
1	Especialista educativo	Profesional encargado de definir la ruta auto formativa y la mediación pedagógica y didáctica en los contenidos, aplicando la metodología del micro aprendizaje.	Formación en el área de la educación, con experiencia mínima de dos años en diseño de Objetivos Virtuales de Aprendizaje y/o uso de las Tecnología de la Información en la Educación.
1	Diseño gráfico	Profesional o técnico encargado de operativizar los requerimientos gráficos de la App Web, los Objetos Virtuales de Aprendizaje y otros elementos que sean necesarios.	Formación en Diseño Gráfico a nivel profesional o técnico, con experiencia de al menos dos años en diseñar recursos gráficos para la formación.
3	Trabajadores sociales	Profesionales a cargo de recabar y constatar información de servicios jurídicos, sociales, de seguridad y salud mental en los territorios donde se encuentran las escuelas priorizadas por el proyecto y que organizan la información para cargarla en el módulo correspondiente en la App web Bienestar.	Formación en Trabajo Social, con experiencia mínima de dos años en comunidades, con énfasis en trabajo directo con comunidades educativas.

Cada cargo propuesto debe contar con los siguientes soportes:

- Título universitario/técnico o certificación (estos dos últimos, cuando aplique).
- Cartas, referencias, constancias y/u otras que acrediten la experiencia
- Todas las hojas de vida del equipo propuesta deben ir en formato de CV de Funpres, que se puede descargar desde este [enlace](#).

## **10. Forma de pago**

Los pagos se efectuarán contra entrega de los hitos (productos) esperados de esta consultoría, los cuales deben ser aprobados por la contraparte técnica de FUNPRES y SAVE THE CHILDREN y MINEDUCYT. Los productos para los tiempos de entrega son los siguientes:

Hitos (Productos)	Tiempo de entrega	Porcentaje de pago
1: Planificación	A los 15 días de la firma de contrato	25%
2: Definiciones conceptuales	A los 40 días de la firma de contrato	10%
3: Primer avance de diseño	A los 60 días de la firma de contrato	10%
4: Versión Alfa y planificación del mapeo de servicios	A los 90 días de la firma de contrato	15%
5: Primera versión Beta y avance de mapeo de servicios	A los 120 días de la firma de contrato	15%
6: Segunda versión Beta e informe de avance de mapeo de servicios	A los 140 días de la firma de contrato	10%
7: Versión final del módulo y registro final de mapeo de servicios	A los 180 días de la firma de contrato	15%

## 11. Condiciones de aprobación de hitos, productos y entregables

Los entregables deben ser enviados directamente a la Dirección de Procesos Técnicos y de Investigación de FUNPRES, al correo: [carlosmolina@funpres.org.sv](mailto:carlosmolina@funpres.org.sv), con copia a Gabriela Pérez, encargada de adquisiciones, al correo: [gabrielaperez@funpres.org.sv](mailto:gabrielaperez@funpres.org.sv) .

La aprobación del producto seguirá el siguiente proceso:

1. Aprobación interna de FUNPRES luego de la recepción en la fecha máxima descrita en estos TdR, donde se envían vía digital e impresa los entregables de cada hito. En cada entrega se debe hacer una sesión virtual con la parte técnica encargada para mostrar los avances descritos.
2. Luego de la aprobación interna, se hace una validación con el MINEDUCYT de los elementos de branding y aspectos técnicos específicos del módulo socioemocional de la App Bienestar y tras la aprobación de la última organización del producto, es remitido por FUNPRES a Save The Children.
3. Se procede a registrar los productos internamente en FUNPRES para luego proceder a los pagos correspondientes. La organización, empresa o persona natural deberá mantener por 5 años mínimo el lugar digital de resguardo de los elementos y el código fuente a disposición, guardando la seguridad debida.

## 12. Presentación de oferta

Las ofertas y documentación deberán presentarse a más tardar el domingo 25 de agosto de 2024 con hora límite 5:00 pm en versión digital en un solo documento y formato PDF. Al correo [compras@funpres.org.sv](mailto:compras@funpres.org.sv); incluir en el asunto: CONSULTORÍA PARA IMPLEMENTAR MÓDULO DE FORTALECIMIENTO SOCIOEMOCIONAL ESTUDIANTIL.

La propuesta técnica-económica debe contener como mínimo:

- Carta de interés para participar en la consultoría.
- Descripción de la aproximación metodológica, incluidos métodos y técnicas a utilizarse en el proceso de sistematización de la intervención que se detalla en los términos de referencia.
- Presentar cartas de referencia que puedan evidenciar experiencia previa en procesos de sistematización de intervenciones.
- Hoja de vida del profesional que participará en esta consultoría, con sus respectivos atestados y un portafolio con muestras o evidencias de la experiencia en investigación cualitativa.
- Presupuesto detallado de la implementación de la consultoría, incluyendo los costos de honorarios, materiales, movilidad requerida, entre otros.

## 13. Criterios para calificar a las entidades o empresas ofertantes

### Evaluación técnica

Las ofertas que cumplan con todos los requisitos técnicos mínimos requeridos; se asignarán 100 puntos, quedarán excluidas todas las ofertas que no alcancen en la suma de los puntos obtenidos en la evaluación técnica un mínimo de 50 puntos y no pasarán a la evaluación económica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA OFERTA TÉCNICA	PUNTOS MÁXIMOS
<b>A. ENFOQUE DE DISEÑO, DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN (máximos 100 puntos acumulados)</b>	<b>100</b>
A.1 Coherencia de la propuesta técnica con los objetivos, actividades mínimas y productos requeridos en estos TdR (Máximo 30 puntos) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Coherente con los objetivos definidos en los TdR (10 puntos)</li> <li>● Coherente con las actividades definidas en los TdR. (10 puntos)</li> <li>● Coherente con los productos definidos en los TdR (10 puntos)</li> </ul>	30
A.2 Propuestas metodológicas concernientes a: (Máximo 70 puntos).	70

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propuesta metodológica para alcanzar los objetivos de la consultoría en el tiempo estipulado y para la producción con criterios didácticos y pedagógicos de la aplicación. (30 puntos)</li> <li>• Uso de herramientas y tecnologías apropiadas para las distintas áreas (diseño, desarrollo e implementación, producción de materiales y juegos) (30 puntos)</li> <li>• Metodología de desarrollo interactiva detallada para alcanzar el plan de tres entregas. (10 puntos)</li> </ul>	
Sumatoria Puntaje atribuidos de la evaluación técnica	100
<b>Total de puntos obtenidos 100 x 0.40</b>	<b>40</b>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL OFERENTE</b>	
<b>B. EXPERIENCIA DE LA EMPRESA (máximo 40 puntos acumulados)</b>	<b>60</b>
<p>B.1 Experiencia como mínimo de 3 años o 3 proyectos de diseño, desarrollo e implementación de aplicaciones educativas, de preferencia vinculadas con las Habilidades Emocionales y Sociales. <b>(Máximo 60 puntos).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Experiencia en el desarrollo de aplicaciones educativas. Presentar cartas con constancia de recepción a satisfacción de entrega. <b>(25 puntos)</b></li> <li>• Hojas de vida con atestados de los equipos de trabajo propuestos, donde haya una persona graduada en el área de la educación, y cuenten con experiencia de por lo menos tres proyectos de desarrollo de aplicaciones en el ámbito educativo y/o de la salud mental. <b>(25 puntos)</b></li> <li>• Experiencia en procesos de diseño e implementación de aplicaciones trabajadas con o para el MINEDUCYT Presentar en las cartas de recepción o satisfacción una breve descripción. <b>(5 puntos por cada experiencia, con un máximo de 10 puntos)</b></li> </ul>	60
<b>Sumatoria Puntaje de la evaluación atribuidos a la experiencia del consultor</b>	<b>100</b>
<b>Total de puntos obtenidos 100 x 0.60</b>	<b>60</b>

### Evaluación económica

Se evaluarán las propuestas económicas, con el siguiente puntaje:

<b>Costo</b>	<b>Puntaje</b>
1. <b>Costo total</b> El costo está en el marco del presupuesto considerado por FUNPRES en esta consultoría y considera todos los elementos para desarrollar la consultoría. <b>(60 puntos).</b>	Precio presupuestado total -Ofertas igual o por debajo del presupuesto. (30 puntos). - Ofertas entre 5% -10% por encima del presupuesto (15 puntos).

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ofertas entre 10% -15% por encima del presupuesto (10 puntos).</li> <li>- Ofertas por el 15% o más por encima del presupuesto (5 puntos).</li> </ul>
<b>2. Detalle de Costo.</b> El detalle de los costos en el presupuesto ayudará a esclarecer la estructura de costos para alcanzar los objetivos y metas de la consultoría. <b>(40 puntos)</b>	Precio presupuesto detallado <ul style="list-style-type: none"> <li>- Detalle de los costos (10 puntos).</li> <li>- Costos en base a objetivos (10 puntos).</li> <li>- Costos de acuerdo con las actividades (10 puntos)</li> <li>- Costos en relación con los productos (10 puntos).</li> </ul>

**El total de puntos obtenidos se sumará y se multiplicará por 0.50 para obtener el resultado de ambas evaluaciones (técnica y económica).**

## **14. Aplicación de políticas institucionales.**

El/la consultor/a seleccionada deberá presentar solvencia de PNC y antecedentes penales de forma obligatoria para la firma del contrato.

Tampoco deberá estar vinculado directa o indirectamente a ninguna actividad relacionada con el terrorismo, y que no vende ningún bien y/o servicio de doble propósito que pueda ser utilizado en una actividad relacionada con el terrorismo. Así mismo acepta que FUNPRES realizará revisiones independientes para validar esto y que de estar vinculado no podrá realizarse la adjudicación del servicio.

Los consultores de FUNPRES tienen la obligación de dar estricto cumplimiento al código de conducta, así como de propiciar un ambiente de trabajo que permita prevenir la explotación y los abusos sexuales.

Será motivo de rescisión de contrato cualquier tipo de acto tipificado como explotación o abuso sexual tales como:

- Intercambiar dinero, empleo, bienes o servicios por actividades de origen sexual, incluidos favores sexuales u otras formas de comportamiento humillantes, degradantes o explotadoras. Esto incluye cualquier prestación de asistencia que se esté obligado a proporcionar a las comunidades con las que sea necesario trabajar.
- Involucrarse en alguna actividad sexual con personas (adultos o niños) que se están beneficiando o pretenden beneficiarse con los proyectos que realiza la fundación, o con personas menores de 18 años.
- Aprovecharse de su cargo o posición dentro del proyecto especialmente en trabajo en comunidades para obtener favores sexuales u otras formas de comportamiento humillantes,



degradantes o explotadoras.

En caso de que un consultor de FUNPRES albergue preocupaciones o sospechas respecto de la comisión de actos de explotación y abusos sexuales por otro miembro del personal, con independencia de que pertenezca o no a la misma área, deberá informar de esas preocupaciones al personal directivo para tomar las medidas pertinentes.