



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE



**TÉRMINOS DE REFERENCIA:
CONSULTORÍA PARA IMPLEMENTAR MÓDULO
SOCIOEMOCIONAL DOCENTE Y ALIMENTAR SERVICIOS
GEORREFERENCIADOS PARA LA ATENCIÓN PSICOSOCIAL DE LA
COMUNIDAD EDUCATIVA EN LOS CENTROS EDUCATIVOS
PRIORIZADOS DEL PROYECTO INNOVACIÓN EDUCATIVA.**

FUNDACIÓN PRO EDUCACIÓN DE EL SALVADOR



Contenido

1. ANTECEDENTES DEL PROYECTO	3
OBJETIVOS DE LA CONSULTORÍA.....	4
2. SOBRE LA METODOLOGÍA DE DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN COLABORATIVO Y APROBACIÓN DE PRODUCTOS	6
3. ALCANCE DE LA CONTRACCIÓN.....	7
4. GENERALIDADES TÉCNICAS DE LA APP Y DEL MÓDULO SOCIOEMOCIONAL DOCENTE.....	8
5. DURACIÓN DE LA CONSULTORÍA.....	9
6. HITOS DE LA CONSULTORÍA	10
7. EQUIPO CONSULTOR.....	15
8. FORMA DE PAGO.....	16
9. PRESENTACIÓN DE OFERTA	17
10. CRITERIOS PARA CALIFICAR A LAS ENTIDADES O EMPRESAS OFERTANTES	18
11. APLICACIÓN DE POLÍTICAS INSTITUCIONALES	19

1. ANTECEDENTES DEL PROYECTO

El Proyecto de Innovación Educativa de USAID/El Salvador tiene como objetivo reducir la migración irregular en el país mediante la mejora de las habilidades básicas y el bienestar psicosocial entre los estudiantes de educación básica (EB), incluidos los más marginados y vulnerables, al tiempo que fortalece la capacidad de las instituciones de educación superior (IES) para apoyar mejor al sector en la Educación Básica. El proyecto está siendo ejecutado por FHI 360 en consorcio con cuatro socios nacionales -Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO), Fundación Pro-Educación de El Salvador (FUNPRES), ConTextos y Glasswing- y un socio internacional, Inclusive Development Partners (IDP).

La App Web Bienestar fue concebida por FUNPRES para el Ministerio de Educación en el marco del Proyecto de Respuesta 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 de cada servicio teniendo como centro un grupo de Centros Educativos priorizados por la emergencia COVID-19.

En el marco del Proyecto de Innovación Educativa de USAID/El Salvador se revisó el potencial de la aplicación informática para favorecer el desarrollo socioemocional de docentes en función del aprendizaje vicario de los estudiantes, es importante destacar que a diferencia de las habilidades disciplinares, el aprendizaje socioemocional se suscita en función de las variadas interacciones sociales y una de ellas es, entre la persona adulta (docente) y la niñez y adolescencia escolarizada (estudiante), en los espacios áulicos y en los espacios escolares en general.

Bajo el resultado 1.3 del Proyecto Innovación Educativa, los niños y jóvenes aprenden en entornos seguros, inclusivos y de apoyo, existen al menos tres habilidades socioemocionales fundamentales a fortalecer en docentes para brindar Primeros Auxilios Psicológicos (PAP), entendida esta última como una primera respuesta a situaciones desbordantes a nivel emocional en los entornos escolares. Las habilidades priorizadas son: reconocimiento de las emociones, escucha activa y empatía.

El docente en este caso, práctica a través de este módulo con actividades concretas de su cotidianidad y relaciona cada habilidad con las acciones necesarias para brindar Primeros Auxilios Psicológicos los cuales son la base para que el docente desarrolle acciones pertinentes a las situaciones de crisis, donde la escucha activa es fundamental. Este módulo le permitirá ser sensible ante las situaciones emocionales estresante, fortalecer sus

habilidades y estar mejor preparado para abordar situaciones concretas donde se utilice la empatía y facilitando el reconocimiento de las emociones de los estudiantes.

Todo lo anterior contribuye en generar capacidad de propiciar un mejor ambiente emocional en los espacios escolares, además contribuirá a que los centros educativos priorizados en los proyectos cuentan con información de georreferencia y detalles muy concretos de los servicios de salud mental y psicosocial de su entorno más cercano para facilitar la referencia y contrarreferencia de casos que requieran apoyos externos.

Contexto de organización a cargo de la actuación

La Fundación Pro-Educación de El Salvador -FUNPRES es una organización privada sin fines de lucro con más de 34 años de existencia, que trabaja para favorecer la inclusión social, laboral y educativa a través del diseño y desarrollo de sistemas de apoyo para favorecer las trayectorias psico socio educativas de la población vulnerable.

FUNPRES promueve el respeto a los derechos de niñas, niños y jóvenes, y ha sido el pionero en difundir en nuestro país el enfoque de la educación inclusiva. Se contribuye también a mejorar la convivencia, la promoción de valores y la prevención de la violencia en nuestro país a través de la atención socioemocional.

En el marco del asocio del Proyecto Innovación Educativa, FUNPRES desarrolla esta actividad en función de favorecer ambientes más propicios y seguros para el proceso de aprendizaje y el bienestar emocional de la niñez y adolescencia, fortaleciendo el aprendizaje socioemocional de los equipos docentes y la gestión de casos críticos vinculado con afectaciones o condiciones emocionales.

OBJETIVOS DE LA CONSULTORÍA

General

Dotar a los equipos docentes del sistema educativo salvadoreño un aplicativo web interactivo que les permita realizar prácticas para desarrollar sus habilidades socioemocionales como también reconocimiento de las emociones, escucha activa, empatía y apoyar la gestión de casos de afectación psicosocial en sus comunidad educativa utilizando las redes de servicio locales y regionales actualizadas en el mapa geo referencial.



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE



Específicos

- Diseñar un módulo socioemocional docente que permita la práctica de las habilidades: reconocimiento de las emociones, escucha activa y empatía que contribuyan a desarrollar las habilidades socioemocionales, definiendo con las partes interesadas, las características y funcionalidades más específicas utilizando una metodología de diseño colaborativo.
- Alinear los módulos desarrollados previamente, con tecnologías actuales, integrando un solo back-end por niveles de usuarios, incorporando el branding acordado con el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología para el Proyecto Innovación Educativa e integrando los módulos a una autenticación integrada con las cuentas clases.edu.sv de Google.
- Desarrollar e implementar el módulo socioemocional docente, según el diseño aprobado y alineado con los estándares considerados por el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología en cuanto a lo técnico y tecnológico, empleado técnicas interactivas y gamificadas con el fin de proveer una módulo amigable, navegable e intuitivo para las personas usuarias.
- Registrar nuevos servicios de salud mental georreferenciados alrededor de los 150 centros educativos priorizados en el proyecto, aplicando una metodología de recolección de información previa y constatación de todos los servicios identificados en el territorio.
- Elaborar documentación técnica y producir materiales para utilizar el aplicativo web dirigido a administradores técnicos, administradores operativos, los distintos niveles de usuario y a docentes del Sistema Educativo Salvadoreño.
- Formar a los equipos del asocio y del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología en el uso del back-end y el módulo socioemocional docente implementado.



2. SOBRE LA METODOLOGÍA DE DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN COLABORATIVA Y APROBACIÓN DE PRODUCTOS

Metodología para el desarrollo e implementación del módulo socioemocional docente

La metodología de diseño colaborativo busca integrar a los actores clave en el proceso de desarrollo e implementación del módulo socioemocional docente 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 Ministerio de Educación, equipos de la organización líder del asocio FHI360 y equipos de FUNPRES.

FUNPRES aporta su experiencia sobre el tema y está a cargo de darle el seguimiento al plan de trabajo y plan de entrega de las versiones del módulo socioemocional docente, 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 Innovación Educativa.

La empresa, organización, 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 docentes de manera focalizada.

Metodología para identificación y registro de servicios psicosociales georreferenciados

La metodología para identificar y constatar servicios de salud mental y psicosociales georreferenciados comienza en un primer momento 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, 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 primer momento 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.

Metodología para la aprobación de productos

Con el fin de garantizar la viabilidad operativa del proceso de diseño e implementación, el mecanismo de aprobación de productos, donde 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 Ministerio de Educación encargado de aprobar los elementos comunicacionales y la encargada de verificar el estándar técnico-tecnológico, superadas las observaciones, la revisión final para la aprobación por FHI360.

3. ALCANCE DE LA CONTRATACIÓN

Las principales acciones que se esperan en esta contratación son:

- Elaborar un Plan de Trabajo para el proceso de alineación tecnológica, diseño, desarrollo e implementación del tercer módulo del aplicativo web Bienestar.
- Diseñar el proceso con una metodología ágil, considerando un plan de tres entregas.
- Desarrollar un proceso de identificación de requerimientos específicos del módulo con una metodología colaborativa.
- Elaborar un diseño conceptual del módulo socioemocional docente con su flujo funcional.
- Elaborar un mockup del módulo para presentar visualmente la aplicación antes de su desarrollo completo, con la aplicación Figma.
- Producir el contenido del módulo con los insumos y retroalimentación proporcionados a través de FUNPRES.
- Desarrollar una estrategia para recabar bugs y depurar rápidamente para hacer las entregas de las versiones del módulo.
- Elaborar la documentación técnica y la dirigida a los usuarios del módulo socioemocional docente.
- Presentar informes de avance de diseño y desarrollo, con la periodicidad descritas en este TdR.
- Realizar jornadas de entregas técnicas a las personas encargadas de utilizar el administrador del módulo de la App y encargados técnicos del MINEDUCYT.
- Planificar y realizar capacitaciones al personal técnico y referentes de unidades



técnicas involucradas

- Entregar código fuente de las adecuaciones realizadas al SIGES de acuerdo con los estándares.
- Deberá 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.
- La organización, firma consultora o persona natural contratada deberá trabajar en estrecha relación con las unidades informáticas relacionadas para efectuar una adecuada transferencia de los productos elaborados.
- Actualizar la base de datos georreferenciales de los servicios de atención psicológica y/o psicosociales proveídos por la Gerencia de Prevención de Riesgos Sociales, si es necesario crear o reasignar nuevas categorías y subcategorías para los centros escolares priorizados del proyecto en la cohorte 1.
- Hacer una revisión y verificación in situ de los servicios psicológicos/psicosociales dispensados en la base de datos actual de la App Bienestar, concernientes a los 150 centros escolares priorizados del proyecto. Se proveerá la lista detallada a la empresa u organización ganadora.
- Realizar el diseño con el branding del Proyecto Innovación Educativa. Para esto se deberá coordinar con el especialista de comunicaciones de FHI360

4. GENERALIDADES TÉCNICAS DE LA APP Y DEL MÓDULO SOCIOEMOCIONAL DOCENTE.

- La alineación de la App Bienestar a las nuevas tecnologías se debe considerar bajo un framework universal de desarrollo, así como versionado de las diversas tecnologías utilizadas más actuales para facilitar su mantenimiento. Esto se coordinará con la Dirección de Tecnología e Innovación del Ministerio de Educación.
- El módulo debe considerar el diseño de una versión de usuario final (Frontend) y una versión de administración (Backend).
- Se debe desarrollar, de manera transversal en el módulo socioemocional docente, elementos interactivos para seleccionar estados emocionales al final de cada nivel o de cada contenido, con el fin de reconocer los estados emocionales de los equipos docentes.
- Diseñar bajo el modelo de arquitectura MVC (Modelo Vista Controlador).
- Comprobar la interacción en el desarrollo de los 3 módulos.
- Al final del desarrollo garantizar funcionamiento en servidores del MINEDUCYT.
- Planificar y ejecutar la implementación en ambiente de producción.
- 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:



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE



Backend: Springboot
Frontend: Angular
Lenguaje de programación: PHP
Base de datos: PostgresSql

- Se deben considerar elementos de gamificación como: Acumular reconocimientos (insignias) según su avance y frecuencia de uso, alineados con el módulo de autocuidado docente.
- La autenticación debe hacerse a través del correo clases.edu.sv y emergentemente generar una opción para crear usuario y clave. Los docentes en este último caso deben digitar su número de escalafón y en el caso de estudiantes, del Número de Identificación Estudiantil, para poder ingresar.
- El usuario puede salir y entrar en una sesión cuando lo desee y cuando regrese continuar con su avance.
- Este módulo debe entregar por lo menos los siguientes informes en un solo dashboard: 1) Informe de usuarios registrados por municipio, fecha de registro, centro educativo, edad, sexo y departamento, 2) Informe de usuarios que más han utilizado el módulo, sesiones abiertas y niveles máximos en los módulos utilizados, por periodos de tiempo, con sexo, edad, municipio y centro educativo 3) Centros educativos por municipios con mayor registro de usuarios registrados, 4) Centros Educativos por departamentos que más hacen uso del módulo, 5) Top de niveles alcanzados por los usuarios. 6) Estados emocionales reconocidos por los docentes en los distintos niveles y un consolidado de estados por usuario. Todos los informes deben contener filtrado. Todos estos informes deben ser proporcionados en formato PDF, Excel y CSV.
- El módulo debe estar protegida 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 en su diseño.
- 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, considerar menos de 8 recursos por las tres competencias socioemocionales a fortalecer.
- Todos los recursos productos como vídeos, juegos, y otros deben poseer mediación pedagógica.

5. DURACIÓN DE LA CONSULTORÍA

Se estima un tiempo promedio aproximado de 6 meses (157 días) para implementar la alineación y el módulo socioemocional docente, según los productos considerados en este Término de Referencia, sin contar con los tiempos de revisión y retroalimentación de cada entregable y se hará de acuerdo con los momentos



establecidos en este documento.

6. HITOS DE LA CONSULTORÍA

HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	FECHA DE ENTREGA
1 Planificación del módulo socioemocional docente y mapeo de servicios	Planificación de la consultoría. Propuesta de metodología colaborativa para el módulo socioemocional docente y mapeo de servicios.	<ol style="list-style-type: none"> 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. 2. Documento de propuesta de metodología para identificar los requerimientos específicos del módulo con el equipo del asocio y proponer las jornadas de seguimiento a las entregas de las versiones del módulo. Así como la revisión de productos de manera colaborativa. 3. Presentar la planificación específica y metodología para identificar servicios de salud mental en los territorios donde 	4 de octubre de 2024



HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	FECHA DE ENTREGA
		se encuentran los 150 centros educativos priorizados del proyecto.	
2 Definiciones conceptuales del módulo socioemocional docente	Definición conceptual y funcional de la alineación tecnológica del aplicativo web bienestar y el módulo socioemocional docente. Definición visual del módulo socioemocional docente.	4. Propuesta funcional de alineación tecnológica del aplicativo web bienestar con el tercer módulo socioemocional docente. 5. Propuesta conceptual y funcional del módulo socioemocional docente. 6. Mockup del módulo socioemocional docente con todas las interfaces gráficas. Estos entregables pueden estar unido en un solo documento	18 de octubre de 2024
3 Primer avance del módulo socioemocional docente	Alineación tecnológica e integración de los dos módulos del aplicativo web bienestar. Primer avance del diseño del módulo socioemocional docente.	7. Informe de alineación tecnológica e integración de los dos módulos del aplicativo web bienestar en servidores del Ministerio de Educación. 8. Primer informe de diseño con los principales diagramas: de clases, de actividades, de usos y de secuencia, si aplican para la primera entrega. Estos entregables pueden estar unido en un solo documento	15 de noviembre de 2024
4 Versión Alfa del módulo socioemocional docente	Entrega de versión alfa del módulo socioemocional docente. Avance del diseño del	9. Informe de implementación de versión alfa del módulo socioemocional docente que contiene: descripción de la versión y su alcance, funcionalidades implementadas, metodología y cronograma de desarrollo,	13 de diciembre de 2024



HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	FECHA DE ENTREGA
	módulo socioemocional docente.	<p>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>10. Segundo 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 pueden estar unido en un solo documento</p>	
<p>5 Primera versión beta y avance de mapeo de servicios</p>	<p>Entrega de primera versión beta del módulo socioemocional docente.</p> <p>Avance del diseño del módulo socioemocional docente y del mapeo de servicios.</p>	<p>11. Primer informe de implementación de versión beta del módulo socioemocional docente 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 secuencia, si aplican para la primera entrega.</p> <p>13. Primer informe de identificación de servicios de salud mental y psicosocial en los territorios</p>	<p>11 de enero de 2024</p>



HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	FECHA DE ENTREGA
		donde se encuentran los 150 centros escolares priorizados del proyecto.	
6 Segunda versión beta y avance de mapeo de servicios	Entrega de segunda versión beta del módulo socioemocional docente. Avance del diseño del módulo socioemocional docente y del mapeo de servicios.	14. Segundo informe de implementación de versión beta del módulo socioemocional docente 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. 15. Cuarto Informe de diseño con los principales diagramas: de clases, de actividades, de usos y de secuencia, si aplican para la primera entrega. 16. Segundo informe de identificación de servicios de salud mental y psicosocial en los territorios donde se encuentran los 150 centros educativos priorizados del proyecto.	8 de febrero de 2024
7 Versión final del módulo socioemocional docente y mapeo de servicios	Diseño final e implementación del módulo socioemocional docente. Registro de servicios de	17. Informe final de implementación del módulo socioemocional docente que contiene: descripción de la versión y su alcance, funcionalidades implementadas, metodología y cronograma de desarrollo, estrategia de pruebas y sus	8 de marzo de 2024



HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	FECHA DE ENTREGA
	<p>salud mental y psicosocial de los 150 centros educativos priorizados del proyecto.</p>	<p>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>18. Informe final de diseño con los principales diagramas: de clases, de actividades, de usos y de secuencia.</p> <p>19. 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.</p> <p>20. Documentación técnica del programador y para el usuario en sus distintos niveles.</p> <p>21. Informe de entrega técnica a equipos del Ministerio de Educación y del asocio del Proyecto Innovación Educativa.</p> <p>22. Acta de cesión de los derechos de propiedad intelectual al Ministerio de Educación.</p> <p>23. Acta de recepción del código fuente a la entidad encargada del Ministerio de Educación.</p> <p>Este entregable es un documento aparte:</p> <p>24. Informe de registro de servicios de salud mental y psicosocial georreferenciados de los 150</p>	



HITO	PRODUCTOS	ENTREGABLES	FECHA DE ENTREGA
		centros educativos priorizados del proyecto ingresados en la App Bienestar, donde se incluye todo el directorio con la información y su respectiva verificación de los servicios in situ.	

7. 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 con énfasis en desarrollo de software para la educación o formación.
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.



Cant.	Cargo/puesto	Descripción	Formación /Experiencia
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 de salud mental en los territorios donde se encuentran los 150 centros educativos priorizados del proyecto y formato 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 o certificación (esta última cuando aplique).
- Cartas, referencias, constancias y/u otras que acrediten la experiencia
- Todas las hojas de vidas del equipo propuesta deben ir en formato de CV de Funpres, que se puede descargar desde este [enlace](#).

8. FORMA DE PAGO

Los pagos se efectuarán contra entrega de los productos esperados de esta consultoría, se realizará un contrato hasta el 31/12/2024 por los primeros productos y luego se procederá a hacer una enmienda para los productos respectivos al año 2025, estos productos deben ser aprobados por la contraparte técnica de FUNPRES y FHI 360. Los productos para los tiempos de entrega son los siguientes:

Hitos	Tiempo de entrega	Porcentaje de pago
1 Planificación del módulo socioemocional docente y mapeo de servicios	4 de octubre de 2024	25%
2 Definiciones conceptuales del módulo socioemocional docente	18 de octubre de 2024	10%



3 Primer avance del módulo socioemocional docente	15 de noviembre de 2024	10%
4 Versión Alfa del módulo socioemocional docente	13 de diciembre de 2024	15%
5 Primera versión beta y avance de mapeo de servicios	11 de enero de 2024	15%
6 Segunda versión beta y avance de mapeo de servicios	8 de febrero de 2024	10%
7 Versión final del módulo socioemocional docente y mapeo de servicios	8 de marzo de 2024	15%

9. 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, con copia a Gabriela Pérez, encargada de adquisiciones, al correo: 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 Ministerio de Educación y FHI360 de los elementos de branding y aspectos técnicos específicos de ambas instituciones y aprobación de la última organización del producto, que es remitido por FUNPRES.
3. Se procede a registrar los productos internamente en FUNPRES para luego proceder a realizar el trámite respectivo de pago. 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.

10. PRESENTACIÓN DE OFERTA

Las ofertas y documentación deberán presentarse a más tardar el viernes 20 de



septiembre de 2024, con hora límite 5:00 pm en versión digital en un solo documento y formato PDF. Al correo gabrielaperez@funpres.org.sv; incluir en el asunto: **CONSULTORÍA PARA IMPLEMENTAR MÓDULO SOCIOEMOCIONAL DOCENTE.** Se tendrá una sesión de preguntas y aclaraciones sobre estos términos de referencia en modalidad virtual el día: martes 17 de septiembre de 2024, a las 4:00 pm vía Teams.

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.

11. CRITERIOS PARA CALIFICAR A PERSONAS JURIDICAS 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
A. ENFOQUE DE DISEÑO, DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN (máximos 40 puntos acumulados)	
A.1 Coherencia de la propuesta técnica con los objetivos, metodología y demás elementos requeridos en estos TdR (Máximo 30 puntos) <ul style="list-style-type: none"> • Coherente con los objetivos definidos en los TdR (10 puntos) • Coherente con las actividades definidas en los TdR (10 puntos) • Coherente con los hitos, productos y entregables definidos en los TdR (10 puntos) 	30
A.2 Propuestas metodológicas concernientes a: (Máximo 70 puntos)	70



<ul style="list-style-type: none"> Propuesta metodológica para alcanzar los objetivos de la consultoría en el tiempo estipulado (25 puntos) Alineación a los elementos técnicos y tecnológicos descritos en el TdR (25 puntos) Propuesta de Metodología colaborativa para identificar los requerimientos específicos (20 puntos) 	
Sumatoria Puntaje atribuidos de la evaluación técnica	100
Total de puntos obtenidos 100 x 0.40	40
CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL OFERENTE	PUNTOS MÁXIMOS
B. EXPERIENCIA DE LA EMPRESA (máximo 60 puntos acumulados)	
<p>B.1 Experiencia como mínimo de 3 años o 3 proyectos de diseño, desarrollo (Máximo 100 puntos)</p> <ul style="list-style-type: none"> Experiencia en el desarrollo de aplicaciones informáticas en ambientes web, autoformativas y con ludificación. Presentar cartas con constancia de recepción a satisfacción de entrega (40 puntos) Hojas de vida con atestados en el formato propuesto del equipo de trabajo clave propuesto (40 puntos) Experiencia en procesos de diseño e implementación de aplicativos informáticos trabajados con o para el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Presentar cartas de recepción (10 puntos por cada experiencia, con un máximo de 20 puntos) 	100
Sumatoria Puntaje de la evaluación atribuidos a la experiencia del consultor	100
Total de puntos obtenidos 100 x 0.60	60

Evaluación económica

Se evaluarán las propuestas económicas, con el siguiente puntaje:

- Costo total.** El costo está en el marco del presupuesto considerado por FUNPRES en esta consultoría y considera todos los elementos para desarrollar la consultoría. Es importante mencionar que el proyecto es exento por lo que la facturación exonera el iva y los productos son sometidos a descuentos de renta. **(60 puntos)**
- Detalle de Costo.** El detalle de los costos en el presupuesto ayudará a esclarecer la estructura de costos para alcanzar los objetivos y metas de la consultoría. **(40 puntos)**

12. 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. y Realizar el llenado de la documentación exigida por el proyecto.

Tampoco deberá estar vinculado directa o indirectamente a ninguna actividad relacionada con



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE



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 pretendan 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.